

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perjudian adalah ketika orang mencoba memenangkan uang atau berbentuk hadiah dengan bermain game atau bertaruh pada sesuatu. Dulu perjudian hanya dilakukan di tempat-tempat tertentu, tetapi sekarang dapat dilakukan dengan berbagai cara. Berbagai orang menganggap perjudian itu buruk, melanggar aturan hukum yang diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang Perjudian Daring (KUHP Baru) (Lamintang. 1990 : 2).

Perjudian dalam salah satu kegiatan atau permainan yang dilakukan masyarakat yang hampir dilakukan dalam semua negara. Di Indonesia perjudian merupakan tindakan yang bertentangan dengan norma agama, moral, norma kesusilaan dan hukum. Serta dapat merugikan kepada pihak yang melakukan perjudian maupun masyarakat umum, sehingga perjudian dianggap sebagai salah satu penyakit pada masyarakat dan juga dapat membahayakan kepada kehidupan di lingkungan masyarakat, bangsa dan negara (Senoaji. 2015 : 4).

Perjudian di Indonesia termasuk paling tinggi dalam semua negara, hal ini diakibatkan karena pesatnya perkembangan teknologi yang tidak bisa dihindari. Penegakan hukum sendiri sudah mensosialisasikan dan menegakkan hukum sedemikian rupa, seperti penggrebagan dan penangkapan bagi pelaku perjudian dan bandar judi sampai penjatuhan sanksi yang cukup berat, namun belum membawa efek jera pada pelaku perjudian. Perjudian masih menjadi kegiatan yang dianggap lumrah oleh sebagian masyarakat untuk dijadikan sebagai permainan pengisi waktu luang, atau bahkan dijadikan sebagai pencaharian (Waskita dalam Senoaji, 1987 : 24).

Perkembangan teknologi informasi sendiri mengakses perjudian sangatlah mudah, oleh karena itu pemerintah melalui Kementerian

Komunikasi dan Informasi menerbitkan Surat Edaran Nomor 04 Tahun 2025 tentang Penyediaan Layanan Aplikasi dan Konten Melalui Internet menyatakan bahwa layanan aplikasi melalui internet ialah pemanfaatan jasa telekomunikasi melalui jaringan telekomunikasi berbasis protokol internet yang memungkinkan terjadinya layanan komunikasi

Peraturan yang mengatur mengenai iklan di media sosial di Indonesia mencakup berbagai regulasi, baik yang bersifat umum maupun khusus. Iklan di media sosial sekarang sudah diatur, diantaranya Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran dan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi Nomor 10 Tahun 2021 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Privat dan juga Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Nomor 5 Tahun 2025 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Publik, hal ini mencakup semua platform media sosial. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi ini adalah turunan dari Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Informasi dan Teknologi Elektronik (UU ITE). Dalam salah satu konferensi pers Kementerian Komunikasi dan Informasi agar kementerian bisa menjalankan Undang-Undang tersebut.

Pemerintahan telah melakukan berbagai upaya dalam menanggulangi permasalahan dalam semua platform yang berbentuk dalam sebuah konten video dengan diterbitkannya beberapa regulasi seperti Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Teknologi Elektronik (UU ITE). Dalam salah satu konferensi pers Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo) yang sekarang berganti nama menjadi Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemdigi) telah memblokir situs judi *online* sebanyak 380.000 (tiga ratus delapan puluh ribu) pada tanggal 21 November 2024 pada Platform Televisi pada Kompas tv dan juga Kemkomdigi bekerja sama dengan Otoritas Jasa

Keuangan (OJK) dan Bank Indonesia (BI) untuk memblokir nomor rekening yang digunakan untuk bermain judi *online*.

Permasalahan tersebut membuat ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian dengan judul Tinjauan Yuridis Terhadap Iklan Judi *Online* Di Media Sosial Menurut Undang-Undang Tentang Informasi dan Teknologi Informasi. Penulis juga sudah melakukan pengamatan terkait sisi original dalam penelitian ini. Ada salah satu penelitian terdahulu ditemukan dengan tema penelitian tentang iklan judi online di media sosial, namun secara spesifik belum ada kesamaan dari aspek hukum yang dibuat peneliti karena penulis menggunakan aspek hukum terbaru.

Penelitian terdahulu yang memiliki similaritas termuat dalam Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora Vol 3, No.1 2023, 13-20 oleh Vanda Affan, Yusuf Saefudin dengan judul “Tinjauan Kriminologis Terhadap Influencer yang Mengiklankan Judi *Online*”. Jurnal ini memiliki fokus kajian tentang Studi Putusan Nomor : 871/Pid.Sus/2022/PN Tjk dan membahas sanksi hukum terhadap *influencer* yang mempromosikan judi *online*.

Persamaan tersebut terletak pada objek kajian yang sama, yaitu aktivitas promosi atau iklan judi *online* yang disebarluaskan melalui media sosial dan platform digital. Kedua penelitian sama-sama menempatkan iklan judi *online* sebagai perbuatan yang berpotensi melanggar hukum dan memberikan dampak negatif bagi masyarakat, khususnya dalam meningkatkan aksesibilitas serta partisipasi masyarakat terhadap praktik perjudian online. Selain itu, kedua penelitian juga membahas subjek hukum yang terlibat dalam penyebaran iklan judi online, baik influencer, content creator, maupun pihak lain yang turut berperan dalam mempromosikan situs atau layanan perjudian melalui media elektronik.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Vanda Affan dan Yusuf Saefudin dengan judul “Tinjauan Kriminologis Terhadap Influencer yang Mengiklankan Judi *Online*” dan penelitian ini terletak pada fokus permasalahan, pendekatan penelitian, dan dasar analisis yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kriminologis, yang berfokus pada faktor-faktor penyebab influencer melakukan promosi judi online, motif pelaku, serta fenomena

sosial yang melatarbelakangi terjadinya tindak pidana tersebut. Selain itu, penelitian tersebut juga menitikberatkan pada analisis Putusan Nomor 871/Pid.Sus/2022/PN Tjk guna mengetahui pertimbangan hakim dan sanksi pidana yang dijatuhkan kepada pelaku yang mengiklankan judi online. Sementara itu, penelitian yang dilakukan penulis menggunakan pendekatan yuridis normatif dengan menelaah norma-norma hukum yang mengatur larangan penyebaran iklan judi online melalui media sosial berdasarkan ketentuan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta peraturan perundang-undangan lain yang berkaitan. Penelitian ini tidak berfokus pada faktor penyebab atau aspek kriminologis pelaku, melainkan pada pengaturan hukum, unsur-unsur perbuatan yang memenuhi kualifikasi pelanggaran, bentuk pertanggungjawaban hukum, dan penerapan ketentuan hukum terhadap penyebaran iklan judi online di media sosial.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pokok permasalahan dalam penelitian ini :

1. Bagaimana tinjauan yuridis terhadap iklan judi *online* di media sosial menurut Undang-Undang Tentang Informasi dan Teknologi Informasi ?
2. Bagaimana sanksi pidana terhadap pelaku yang mempromosikan judi *online* di media sosial?

1.3. Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penulis mempunyai tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui tinjauan yuridis terhadap iklan judi online di media sosial menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 atas perubahan kedua dari Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008.

2. Mengetahui sanksi pidana terhadap pelaku yang mempromosikan judi online di media sosial.

1.4. Manfaat

Manfaat penelitian ini sendiri sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi masyarakat dan juga dapat mengedukasi agar masyarakat tidak terjerumus akibat iklan judi *online* di media sosial yang sangat marak.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, referensi dan pemahaman tentang hukum terkait iklan judi *online* di media sosial.

2. Manfaat Praktis

1). Bagi Pemerintah

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pemerintah untuk menilai apakah aturan yang ada masih efektif apa tidak dalam mencegah dan melindungi masyarakat dari dampak negatif judi online .

2). Bagi Masyarakat

Penelitian ini berguna untuk masyarakat agar masyarakat tidak terjerumus dalam judi *online* dan agar masyarakat mengetahui judi online merupakan tindak pidana yang dapat dikenai sanksi.

3). Bagi Universitas

Penelitian ini memberikan kontribusi sebagai landasan bagi pengembangan riset lanjutan dan kajian akademik di lingkungan universitas, karena masih banyak hal yang perlu dikaji lebih mendalam.