

**TINJAUAN YURIDIS PENERAPAN HUKUM TERHADAP PROMOTOR
JUDI *ONLINE* YANG MERAMBAH DUNIA ARTIS HINGGA
STREAMER GAME DI INDONESIA**

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Strata Satu (S-1) Ilmu Hukum

Program Kekhususan Hukum Pidana



Diajukan Oleh:

Fadhel Muhammad

NIM: 30302000473

**PROGRAM STUDI S-1 ILMU HUKUM
FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)
SEMARANG**

2024

**TINJAUAN YURIDIS PENERAPAN HUKUM TERHADAP
PROMOTOR JUDI *ONLINE* YANG MERAMBAH DUNIA ARTIS
HINGGA *STREAMER GAME* DI INDONESIA**



Diajukan Oleh :

Fadhel Muhammad

NIM: 30302000473

Pada Tanggal, 17 Februari 2024 Telah Disetujui Oleh :

جامعته سلطان الصويغ الإسلامية
Dosen Pembimbing :

Dr./R. Sugiharto, SH.,MH.

NIDN. 06-0206-6103

**TINJAUAN YURIDIS PENERAPAN HUKUM TERHADAP
PROMOTOR JUDI *ONLINE* YANG MERAMBAH DUNIA ARTIS
HINGGA *STREAMER GAME* DI INDONESIA**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Fadhel Muhammad

NIM : 30302000473

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal, 20 Februari 2024

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat dan lulus

Tim Penguji

Ketua,

Dini Amalia Fitri, S.H.,M.H.

NIDN : 06-0709-9001

Anggota,

Rizki Adi Pmandito, S.H.,M.H.

NIDN : 06-1910-9001

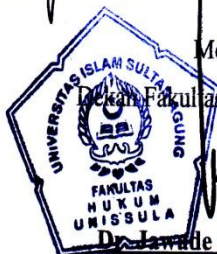
Anggota,

Dr. R. Sugiharto, S.H.,M.H.

NIDN : 06-0206-6103

Mengetahui

Dekan Fakultas Hukum UNISSULA



Dr. Jawade Hafidz, S.H.,M.H.

NIDN : 06-2004-6701

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Tidak ada batasan bagi pencarian pengetahuan, karena itu adalah kunci kebebasan dan kemajuan.”

(Albert Einstein)

“Tuntaskan setiap hal dengan tekad, temukan cahaya pengetahuan di setiap langkah”.

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Orang tua yang saya cintai Ayah Roni dan Ibu Tummaninah, dan adik – adik saya tersayang, terimakasih karena sudah mendoakan dan mendukung setiap langkah penulis hingga sekarang.
2. Terimakasih kepada diri sendiri karena sudah selalu berjuang dan berusaha tanpa menyerah dalam setiap proses penulisan skripsi ini
3. Almamater Fakultas Hukum Unissula.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Fadhel Muhammad

NIM : 30302000473

Program Studi : S – 1 Ilmu Hukum

Fakultas : Hukum

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul **“TINJAUAN YURIDIS PENERAPAN HUKUM TERHADAP PROMOTOR JUDI ONLINE YANG MERAMBAH DUNIA ARTIS HINGGA STREAMER GAME DI INDONESIA”** adalah hasil karya saya sendiri dan saya tidak melakukan plagiasi atau mengambil kutipan, dan tulisan orang lain tanpa menyebutkan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terdapat kesalahan dan kekeliruan dalam skripsi ini maka hal tersebut merupakan tanggung jawab saya sebagai penulis dan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 20 Februari 2024



Fadhel Muhammad

NIM. 30302000473

PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA ILMIAH

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Fadhel Muhammad

NIM : 30302000473

Program Studi : S – 1 Ilmu Hukum

Fakultas : Hukum

Dengan ini menyerahkan karya ilmiah berupa Skripsi dengan judul :

“TINJAUAN YURIDIS PENERAPAN HUKUM TERHADAP PROMOTOR JUDI ONLINE YANG MERAMBAH DUNIA ARTIS HINGGA STREAMER GAME DI INDONESIA” dan menyetujuinya menjadi hak milik Universitas Islam Sultan Agung Semarang serta memberikan Hak Bebas Royalti Non – eksklusif untuk disimpan, dialihmediakan, dikelola dalam pangkalan data, dan dipublikasinya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh – sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta / Plagiarisme dalam karya ilmiah ini, maka segala bentuk tuntutan hukum yang timbul akan saya tanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Semarang, 20 Februari 2024



Fadhel Muhammad

NIM. 30302000473

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang tiada henti – hentinya memberikan rahmat, hidayah, rezeki serta karunia-Nya yang tak mampu penulis ungkapkan senantiasa memberikan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“TINJAUAN YURIDIS PENERAPAN HUKUM TERHADAP PROMOTOR JUDI *ONLINE* YANG MERAMBAH DUNIA ARTIS HINGGA *STREAMER GAME* DI INDONESIA”** sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) ilmu hukum di Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan banyak pelajaran, motivasi serta dukungan dan bantuan dari berbagai pihak mulai dari pelaksanaan hingga penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada seluruh pihak yang terhormat :

1. Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., S.E., Akt., M.Hum. selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang;
2. Dr. H. Jawade Hafidz, S.H., M.H. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang;
3. Dr. Widayati, S.H., M.H. selaku Wakil Dekan I Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang;
4. Dr. Arpangi, S.H., M.H. selaku Wakil Dekan II Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang, sekaligus selaku dosen wali penulis;

5. Dr. Muhammad Ngazis, S.H., M.H. selaku Ketua Prodi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang beserta Ibu Ida Musofiana, S.H., M.H dan Ibu Dini Amalia Fitri, S.H., M.H. selaku Sekretaris Prodi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang;
6. Dr. R. Sugiharto, SH., M.H. selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi;
7. Seluruh Dosen, Staf dan Karyawan Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang;
8. Bapak / Ibu Tim Penguji yang telah menguji dalam sidang skripsi;
9. Orang tua saya yang tercinta, Ayah Roni dan Ibu Tummaninah, adalah sosok orang tua luar biasa yang senantiasa memberikan doa, dukungan, kasih sayang, bantuan materi, motivasi, serta semangat kepada saya. Berkat kehadiran dan kontribusi mereka, saya merasa termotivasi dan termampu untuk terus berusaha menghadapi setiap tantangan dan menyelesaikan setiap permasalahan dalam kehidupan saya. Keberadaan mereka adalah tiang kokoh yang selalu menyokong dan menginspirasi saya untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Saya sangat beruntung, terimakasih ama dan apa..
10. Adik – adik saya, Vanesa Anggraini dan Fadia Keisya Maharani, terimakasih atas segala dukungan yang diberikan kepada penulis untuk terus berjuang dan berusaha.

11. Dina Mustika Mutiara Sari, sosok yang begitu istimewa dalam perjalanan hidup saya. Terima kasih atas segala yang telah engkau berikan, selalu hadir mendampingi saya sepanjang masa perkuliahan hingga kini. Senantiasa mendengarkan dengan penuh perhatian dan memberikan masukan berharga dalam setiap langkah saya. Tak pernah lelah memberikan motivasi dan inspirasi mengenai hidup yang saya jalani. Saya merasa begitu bersyukur karena bisa bertemu dengan seseorang sepertimu, yang telah mengisi kekosongan dalam hidup saya. Terima kasih atas segalanya.

12. Muhammad Izha Iswanto, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada sahabat kost saya. Sungguh tak terasa hampir dua tahun perjalanan kita bersama, penuh dengan berbagai pengalaman dan momen berharga yang telah kita lalui bersama.

13. Teman – teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu – persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang positif. terhadap penulisan hukum ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta menambah pengetahuan terutama bagi pembaca.

Semarang, 20 Februari 2024

Fadhel Muhammad

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA ILMIAH.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
ABSTRAK.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Kegunaan Penelitian.....	6
E. Terminologi.....	6
F. Metode Penelitian.....	9
G. Sistematika Penulisan.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. Tinjauan Umum Tentang Penerapan Hukum.....	15
1. Pengertian Penerapan Hukum.....	15
2. Bentuk Penerapan Hukum.....	17
3. Teori Penerapan Hukum.....	18
4. Pengertian Tentang Promotor Judi <i>Online</i>	20
B. Tinjauan Umum Tentang Judi <i>Online</i>	21
1. Pengertian Judi <i>Online</i>	21
2. Dasar Hukum Judi <i>Online</i>	23
3. Jenis - Jenis Judi <i>Online</i>	27

C. Pengertian Artis dan <i>Streamer Game</i>	32
D. Tinjauan Umum Tentang Judi <i>Online</i> Dalam Perspektif Islam.....	33
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Penerapan Hukum Terhadap Promotor Judi <i>Online</i> yang Merambah Dunia Artis Hingga <i>Streamer Game</i> di Indonesia	37
B. Kendala dalam Penerapan Hukum Terhadap Promotor Judi <i>Online</i>	48
BAB IV PENUTUP	58
A. Kesimpulan	58
DAFTAR PUSTAKA	60



ABSTRAK

Di era digital yang semakin berkembang, praktik promosi judi online oleh para artis dan streamer game telah menjadi perhatian serius di kalangan publik dan pemerintah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan hukum terhadap promotor judi online yang menyangkut artis hingga streamer game di Indonesia dan untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan akibat permainan judi online.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pendekatan yuridis normatif yang berdasarkan hukum dan peraturan perundangan – undangan. Spesifikasi penelitian yang digunakan adalah deskriptif analisis. Sumber data yang digunakan dalam penelitian adalah sumber data sekunder. Metode pengumpulan data dilakukan melalui penelitian kepustakaan. Metode analisis data yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah ketentuan penerapan hukum sanksi pidana terhadap promotor judi online secara khusus diatur dalam Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang diancam dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah), dan terdapat kendala dalam penerapan hukum terhadap promotor judi online maka pemerintah dan penegak hukum perlu mempertimbangkan solusi strategis, termasuk revisi regulasi, penguatan penegakan hukum, kerjasama dengan industri, kampanye kesadaran publik, penerapan sanksi yang tegas, dan pengawasan evaluasi berkala

Kata Kunci : *Penerapan Hukum, Judi Online, Sanksi Pidana*



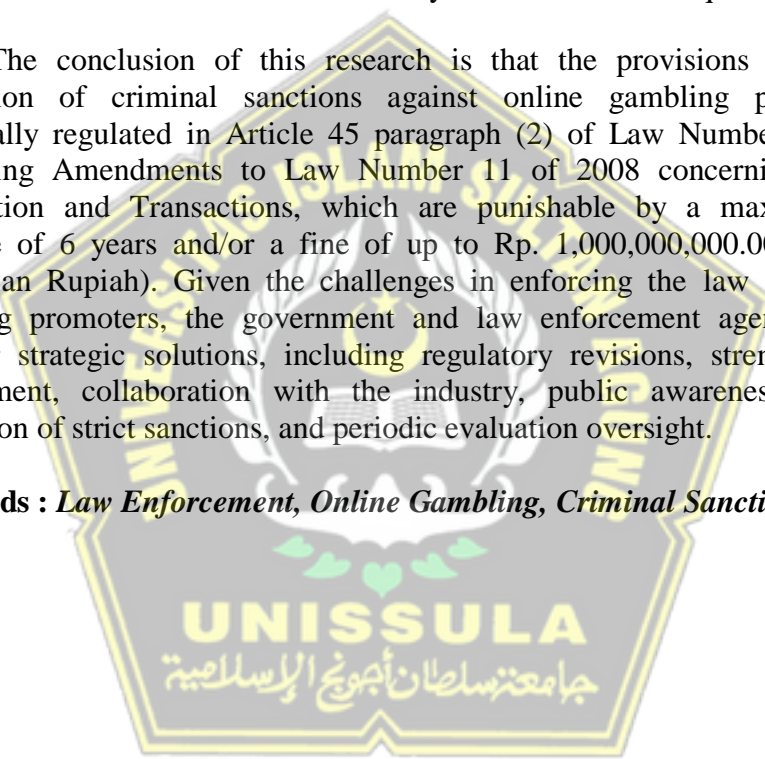
ABSTRACT

In the increasingly developing digital era, the practice of online gambling promotion by celebrities and game streamers has become a serious concern among the public and the government. The purpose of this research is to understand the application of the law towards online gambling promoters involving celebrities to game streamers in Indonesia, and to determine the impacts caused by online gambling.

The research method used is a normative juridical approach based on laws and regulations. The research specification used is descriptive analysis. Secondary data sources are used in this research. Data collection methods are conducted through literature research. The data analysis method used is qualitative research method.

The conclusion of this research is that the provisions regarding the application of criminal sanctions against online gambling promoters are specifically regulated in Article 45 paragraph (2) of Law Number 19 of 2016 concerning Amendments to Law Number 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions, which are punishable by a maximum prison sentence of 6 years and/or a fine of up to Rp. 1,000,000,000.00 (one billion Indonesian Rupiah). Given the challenges in enforcing the law against online gambling promoters, the government and law enforcement agencies need to consider strategic solutions, including regulatory revisions, strengthening law enforcement, collaboration with the industry, public awareness campaigns, imposition of strict sanctions, and periodic evaluation oversight.

Keywords : *Law Enforcement, Online Gambling, Criminal Sanctions*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan pesat teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi ini telah memberikan dampak signifikan pada berbagai sektor kehidupan, termasuk industri perjudian. Fenomena judi online, yang semakin merajalela, menjadi bagian integral dari transformasi ini. Judi online mencakup berbagai bentuk perjudian yang dapat diakses melalui internet, mulai dari taruhan olahraga hingga permainan kasino virtual. Perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri di masyarakat. Seiring berjalannya waktu, permainan ini dapat dimainkan dengan berbagai mekanisme dan bentuk.

Judi online pada umumnya sudah bukan lagi hal yang asing bagi masyarakat, tetapi telah menjadi bagian dari lingkungan sekitarnya. Hal ini menciptakan faktor keterbiasaan terhadap praktik perjudian, dan munculnya faktor pembiayaan terkait perjudian tersebut. Saat ini, tren bentuk-bentuk perjudian sangat beragam, dan hal ini disebabkan oleh penggunaan media sosial oleh pihak bandar untuk memperkenalkan perjudian kepada masyarakat umum. Media sosial memiliki cakupan yang efektif dalam mempromosikan barang dan jasa, sehingga dapat lebih dikenal oleh banyak orang.¹

¹ Salmen Jaindu Purba, 2023, "Analisis Penegakan Hukum Terhadap Promosi dan Penawaran Situs Perjudian Slot *Online* di Media Sosial", *Skripsi Fakultas Hukum Universitas Kristen Indonesia*, hlm.1.

Secara umum, saat ini hampir semua kalangan masyarakat menggunakan media sosial sebagai platform untuk memperoleh dan meningkatkan pendapatan, baik sebagai pencipta konten, editor video, maupun pelaku bisnis online. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa media sosial adalah sarana promosi bisnis yang sangat efektif dan dapat diakses oleh siapa pun, sehingga jaringan promosi menjadi lebih luas. Promosi sendiri merupakan bentuk komunikasi yang persuasif, mengundang, mendorong, membujuk, dan meyakinkan.²

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, permainan judi atau “perjudian” adalah permainan yang dilakukan dengan menggunakan uang sebagai alat taruhan. Dan perjudian adalah pertaruhan sejumlah uang atau kekayaan tertentu dalam suatu permainan, dengan tujuan untuk menerima uang atau kekayaan dalam jumlah yang lebih besar dari jumlah uang atau kekayaan semula.³ Sedangkan Judi menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung kepada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir.

Namun, bersama dengan pertumbuhan ini, muncul pula berbagai tantangan yang perlu diatasi. Salah satu tantangan utama adalah masalah hukum dan regulasi yang berkaitan dengan promotor judi online. Karena sifatnya yang daring, seringkali sulit untuk mengawasi dan mengontrol aktivitas perjudian online ini. Selain itu, dampak sosial dan ekonomi dari

² Rambat Lupiyoadi, 2006, “*Manajemen Pemasaran*”, Salemba Empat, Jakarta, hlm. 120.

³ Kamus Besar Bahasa Indonesia Balai Pustaka; <https://kbbi.web.id/>

fenomena ini juga menjadi fokus perhatian, seperti potensi adanya penyalahgunaan, kecanduan, dan risiko kesehatan mental yang terkait dengan praktik perjudian. Dalam hal ini ada nama artis besar yang mempromosikan judi online seperti komedian Denny Cagur pada desember 2020, penyanyi Ari Lasso pada januari 2021, presenter Boy William pada desember 2021, Nikita Mirzani mei 2017, serta aktris cantik Amanda Manopo pada juni 2017.⁴ Mereka semua tidak mendapat sanksi pidana karena tidak adanya laporan kepada pihak yang berwenang, ada pula seperti streamer game Marsha Ozawa, Ikhsan luminare dan kawan-kawannya yang secara terang-terangan menerima saweran dari situs judi *online* ketika mereka sedang melakukan *live* yang ditontong banyak orang di akun Youtube mereka, namun ketika perbuatan mereka diketahui, tidak ada sanksi tegas tetapi hanya sebatas permintaan maaf kepada publik.⁵

Praktik perjudian sendiri dilarang oleh norma agama dan hukum nasional. Dampak yang ditimbulkan dari perjudian mencakup unsur-unsur kriminal yang dapat membahayakan bukan hanya diri sendiri, tetapi juga orang lain. Perjudian tidak selalu menghasilkan keuntungan, karena setiap permainan melibatkan kemenangan dan kekalahan. Banyak orang mengalami kerugian dalam praktik ini. Mereka yang sudah kecanduan judi mungkin bahkan tidak memperhatikan dampaknya, rela mempertaruhkan seluruh harta mereka untuk berjudi, hanya untuk mengalami kekalahan. Ini bisa

4

⁵ Cahyo Yulianto, "Daftar 27 Artis Indonesia yang Diduga Promosikan Judi Online, [https://celebrity.okezone.com/read/2023/09/28/33/2891142/daftar-27-artis-indonesia-yang-diduga-promosikan-judi-online?page=2/diakses 27 februari 2024](https://celebrity.okezone.com/read/2023/09/28/33/2891142/daftar-27-artis-indonesia-yang-diduga-promosikan-judi-online?page=2/diakses%2027%20februari%202024)

mengguncang nilai-nilai keagamaan seseorang dan menyebabkan frustrasi dalam kehidupan.⁶

Bandar judi online kini semakin agresif dalam menggandeng figur terkenal untuk meningkatkan visibilitas dan daya tarik perjudian daring mereka. Oleh karena itu, penerapan hukum terhadap promotor judi online yang merambah dunia artis dan streamer game menjadi perhatian yang mendalam. Tantangan utama dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi kerangka hukum yang relevan dan efektif untuk mengatasi keterlibatan artis dan streamer game dalam promosi perjudian online. Selain itu, adanya celah hukum dan ketidakjelasan regulasi terkait perjudian online di Indonesia menjadi hambatan serius dalam memberlakukan aturan yang konsisten dan tegas terhadap promotor judi online.

Topik penelitian ini sangat relevan mengingat maraknya promosi perjudian online melalui artis dan streamer game, yang berpotensi memberikan dampak negatif terhadap masyarakat, khususnya generasi muda. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam merumuskan kerangka hukum yang lebih ketat dan efektif untuk mengontrol promosi perjudian online, melindungi konsumen, serta menjaga moralitas di tengah-tengah kemajuan teknologi dan industri hiburan di Indonesia. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi regulator dan pihak berwenang untuk meningkatkan penerapan hukum terhadap artis dan streamer game,

⁶ Kartini Kartono, 1992, *Patologi Sosial: Kenakalan Remaja*, Rajawali Press, Jakarta, hlm. 45.

sehingga mereka tidak terlibat dalam promosi perjudian online yang dapat merugikan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk membahas masalah ini dalam bentuk skripsi yang berjudul **“TINJAUAN YURIDIS PENERAPAN HUKUM TERHADAP PROMOTOR JUDI ONLINE YANG MERAMBAH DUNIA ARTIS HINGGA STREAMER GAME DI INDONESIA”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan judul di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan hukum terhadap promotor judi online yang merambah artis hingga *streamer game* di Indonesia ?
2. Bagaimana kendala dalam penerapan hukum terhadap promotor judi online ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan hukum terhadap promotor judi online yang menyangkut artis hingga *streamer game* di Indonesia.
2. Untuk mengetahui kendala dalam penerapan hukum terhadap promotor judi online.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam penelitian ini adalah berguna baik secara teoritis maupun praktis, manfaat tersebut yaitu:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat bermanfaat dalam berkembangnya ilmu pengetahuan terutama di bidang hukum ataupun pengetahuan umum. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu memahami terkait penerapan hukum terhadap pelaku promotor judi online.

2. Secara Praktis

Secara praktis, pemahaman landasan teoritis memungkinkan penegak hukum untuk menggagas strategi yang lebih efektif dalam penanganan pelanggaran hukum tersebut. Hal ini berkontribusi pada pembentukan lingkungan hukum yang kokoh dan menjaga masyarakat dari potensi risiko perjudian online yang merugikan.

E. Terminologi

1. Tinjauan Yuridis

Tinjauan merupakan proses merangkum sejumlah besar data yang masih dalam bentuk mentah, kemudian mengelompokkan atau memisahkan komponen-komponen serta bagian-bagian yang relevan. Tujuan utama dari tinjauan ini adalah untuk mengaitkan data yang telah dikumpulkan, sehingga dapat memberikan jawaban terhadap permasalahan yang ada. Tinjauan merupakan upaya untuk menggambarkan pola-pola

secara konsisten dalam data, sehingga hasil analisis dapat dipelajari, diterjemahkan, dan memiliki makna.⁷

Yuridis merujuk pada segala hal yang memiliki makna hukum yang diakui sebagai sah oleh pemerintah. Aturan ini bersifat standar dan mengikat semua individu di wilayah di mana hukum tersebut berlaku. Oleh karena itu, pelanggaran terhadap hukum tersebut dapat mengakibatkan seseorang dikenai sanksi hukuman. Yuridis merupakan suatu norma yang dianggap sah menurut hukum atau dipandang benar keberlakuannya, baik itu dalam bentuk peraturan, kebiasaan, etika, atau pun moral yang menjadi dasar penilaiannya.⁸

Pengertian Tinjauan Yuridis dalam konteks hukum pidana dapat disamakan dengan melakukan pemeriksaan yang cermat terhadap semua peraturan dan ketentuan yang mengidentifikasi tindakan-tindakan yang dapat dikenai hukuman. Proses ini melibatkan analisis mendalam terhadap delik yang terjadi, penilaian terpenuhinya unsur-unsur tindak pidana, identifikasi pelaku yang dapat dipertanggungjawabkan atas perbuatannya, serta penentuan sanksi pidana yang akan dikenakan terhadap pelaku tindak pidana tersebut.

1. Penerapan Hukum

Menurut pakar hukum, yaitu Muhammad Joni, penerapan hukum merujuk pada pelaksanaan norma-norma hukum dalam situasi atau keputusan konkret, yang mengubah hukum dari "*law in book*" menjadi

⁷ Surayin, 2013, *Analisis Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Yrama Widya, Bandung, hlm. 10.

⁸ Ramadhan, Unsur-Unsur Hukum, <http://www.pengertianartidefinisi.com/2015/10/pengertian-hukum-yuridis>, diakses tanggal 30 november 2023, pkl 20.03.

"*law in action*".⁹ Pelaksanaan hukum adalah eksekusi dari hukum itu sendiri, di mana hukum diciptakan untuk dijalankan. Hukum tidak dapat disebut sebagai hukum lagi jika tidak pernah dijalankan. Penerapan hukum dalam masyarakat mengikat melalui larangan-larangan dan peraturan-peraturan yang dibuat terhadap warga yang melakukan tindak pidana dalam suatu negara.

2. Promotor

Seorang promotor adalah seorang profesional yang bertanggung jawab untuk menciptakan pengetahuan publik tentang produk atau jasa melalui berbagai media yang tersedia, serta mendistribusikan produk hingga ke tangan masyarakat. Tugas selanjutnya dari seorang sales promotor adalah menciptakan kesan positif terkait merek atau perusahaan yang diwakilinya, sehingga terbentuk citra yang baik di kalangan masyarakat.¹⁰

3. Judi Online

Judi *online* merupakan aktivitas bermain yang memanfaatkan uang sebagai taruhannya, dengan aturan permainan dan besaran taruhan yang ditetapkan oleh para pelaku perjudian *online*. Kegiatan ini dilakukan melalui media elektronik dengan menggunakan akses internet sebagai

⁹ Muhammad Joni, Efektifitas Penerapan Hukum (Online), <http://www.mjoni.com/opini/artikelhukum/efektifitas-penerapan-hukum.html> , diakses pada tanggal 16 desember 2023, pkl. 08.40.

¹⁰ Vegys Gultom "Promotor Adalah : Pengertian, Deskripsi, dan Tugasnya dalam Sales <https://arkademi.com/blog/pengertian-promotor-adalah-deskripsinya/> , diakses pada tanggal 16 Desember 2023 , pkl. 13.45.

perantara.¹¹

4. Artis dan *Streamer Game*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), artis adalah seorang ahli seni, seniman, seniwati (seperti penyanyi, pemain film, pelukis, pemain drama). Memahami artis berarti memahami seseorang sebagai seniman, sehingga seorang artis harus memiliki kemampuan dan potensi untuk menciptakan karya seni. *Steamer* adalah individu yang melakukan streaming atau menyajikan konten secara berkelanjutan kepada penonton melalui suatu platform atau media. Dalam konteks digital, istilah *streamer* merujuk kepada seseorang yang melakukan siaran langsung atau *live streaming video*, audio, atau permainan.

F. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Metode pendekatan menggunakan metode yuridis normatif. Metode pendekatan yuridis normatif merupakan metode pendekatan yang dilakukan dengan cara meneliti bahan kepustakaan (data sekunder) Kemudian juga menelaah teori-teori, konsep, serta asas hukum beserta peraturannya didalam Undang-Undang yang berkaitan dengan penelitian ini.¹² Oleh karena itu, penelitian hukum normatif menitikberatkan pada penyusunan daftar hukum positif, prinsip-prinsip dan doktrin hukum, penemuan hukum

¹¹ Raviq Suhendara, 2018, “Pembuktian Tindak Pidana Judi *Online* Berdasarkan Undang-undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik” *Skripsi Fakultas Hukum Universitas Atma Jaya*, Yogyakarta, hlm. 18.

¹² Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 1999, *Penelitian Hukum Normatif*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 24.

dalam kasus konkret, sistematika hukum, tingkat sinkronisasi, perbandingan hukum, dan sejarah hukum.¹³

2. Spesifikasi Penelitian

Spesifikasi penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah analisis

deskriptif yang bertujuan untuk menguraikan suatu kejadian dan menemukan fakta hukum secara komprehensif terkait permasalahan yang muncul. Pendekatan ini melibatkan penerapan peraturan hukum yang berlaku dan teori yang relevan. Setelah data terkumpul, proses pengolahan dan analisis dilakukan, lalu hasilnya disusun ulang guna menemukan solusi yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

3. Jenis dan Sumber Data

Penulis menggunakan sumber data sekunder dalam penelitian ini. Data sekunder merujuk kepada informasi yang diperoleh dari berbagai sumber kepustakaan, seperti buku, jurnal hukum, perundang-undangan, dan internet yang terkait dengan bidang hukum yang sedang diteliti. Sumber data sekunder terdiri dari :

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah sumber hukum yang paling penting dan memiliki otoritas tertinggi dalam sistem hukum, karena bahan hukum ini bersifat autoritatif. Bahan hukum primer mencakup semua peraturan perundang-undangan serta dokumen resmi

¹³ Abdulkadir Muhammad, 2004, *Hukum dan Penelitian Hukum*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 52.

lainnya yang mengandung ketentuan hukum yang mengikat, meliputi :

- 1) Kitab Undang – Undang Hukum Pidana Nomor 1 Tahun 1946
- 2) Kitab Undang - Undang Hukum Pidana Nomor 1 Tahun 2023
- 3) Undang – Undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian
- 4) Undang-Undang Nomor Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- 5) Undang - Undang Nomor 1 Tahun 2024

b. Bahan Hukum Sekunder

Merupakan suatu bahan hukum yang bukan berdasarkan dokumen resmi dan menjelaskan tentang bahan hukum primer seperti buku – buku, jurnal – jurnal dan internet yang terkait dengan masalah yang sedang diteliti.¹⁴

c. Bahan Hukum Tersier

Merupakan suatu bahan hukum yang memberi penjelasan bahan hukum primer dan sekunder seperti ensiklopedia hukum.¹⁵

4. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan melalui penelitian kepustakaan. Metode pengumpulan kepustakaan ini melibatkan pencarian,

¹⁴ *Ibid*, hal 14.

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 52

penemuan, dan pengumpulan data yang relevan untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang dibahas. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan membaca dan menganalisis berbagai sumber termasuk jurnal, buku, kamus hukum, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), peraturan perundang-undangan, dan internet.

5. Metode Analisis Data

Metode analisis data ini bersifat kualitatif. Dalam teknik analisis data kualitatif, pendekatannya lebih mengedepankan deskripsi sebagai hasil analisis. Pendekatan ini tidak terfokus pada kuantitas, tetapi lebih pada penjelasan, penyebab, dan aspek-aspek yang mendasari topik tertentu. Seperti halnya dalam metode penelitian kualitatif, tujuan dari teknik analisis data ini adalah untuk mendalami dan memahami suatu fenomena tertentu.¹⁶ Analisis data adalah langkah pemrosesan data yang bertujuan sebagai landasan untuk mengatasi suatu permasalahan. Data yang terhimpun dari sumber data sekunder kemudian dianalisis untuk menyimpulkan hasil dari permasalahan yang tengah diselidiki. Data yang telah terkumpul diorganisir secara sistematis guna memberikan gambaran yang jelas dan akurat mengenai informasi yang sedang diteliti, sehingga dapat dipahami dengan baik.

¹⁶ Tia Aulia Lubis, “Teknik Analisis Data : Pengertian, Jenis, Dan Cara Memilihnya”, <https://uptjurnal.umsu.ac.id/teknik-analisis-data-pengertian-jenis-dan-cara-memilihnya/> diakses tanggal 30 November 2023 pk1.23.34

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini mengikuti struktur yang sesuai dengan panduan skripsi dari Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang terbagi menjadi empat bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini, diuraikan mengenai konteks dari judul penelitian yang akan dijelaskan lebih lanjut setelah pelaksanaan penelitian. Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, terminologi, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab tinjauan pustaka ini, terdapat penjelasan mengenai tinjauan umum tentang penerapan hukum, pengertian tentang promotor, tinjauan umum tentang judi online, pengertian artis dan streamer game, dan tinjauan umum tentang judi online dalam perspektif Islam.

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab hasil penelitian dan pembahasan ini penulis akan menjelaskan tentang jawaban dari rumusan masalah yang telah ditentukan yaitu penerapan hukum terhadap promotor judi online yang menyangkut artis hingga streamer game di Indonesia dan dampak yang ditimbulkan akibat permainan judi online

BAB IV PENUTUP

Dalam bab penutup ini berisikan tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan jawaban dari penelitian yang dibuat menjadi lebih singkat, kemudian saran dibuat berdasarkan temuan yang ditemukan selama penelitian..



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Tentang Penerapan Hukum

1. Pengertian Penerapan Hukum

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), penerapan diartikan sebagai tindakan menerapkan atau melaksanakan. Sementara itu, pandangan beberapa ahli berpendapat bahwa penerapan adalah pelaksanaan suatu teori, metode, dan aspek lainnya untuk mencapai tujuan tertentu dan memenuhi kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan. Tindakan tersebut telah direncanakan dan tersusun sebelumnya.¹⁷ Penerapan juga dapat diartikan sebagai pelaksanaan, implementasi atau penegakan suatu perjanjian dan/atau keputusan.¹⁸

Austin menjelaskan bahwa hukum adalah suatu aturan yang diciptakan untuk memberikan panduan kepada makhluk yang memiliki akal oleh makhluk yang berakal dan memiliki kekuasaan atasnya.¹⁹ Menurut pakar hukum, yaitu Muhammad Joni, penerapan hukum merujuk pada pelaksanaan norma-norma hukum dalam situasi atau keputusan konkret, yang mengubah hukum dari "law in book" menjadi "law in action". Dengan kata lain, efektivitas hukum terletak pada sejauh mana kesesuaian antara apa yang telah diatur dalam hukum dengan bagaimana

¹⁷ Andika Trisno, Marlien Lopian, dan Sofia Pangemanan, Penerapan Prinsip-Prinsip Good Governance dalam pelayanan Piublik di Kecamatan Wanea Kota Manado, *Jurnal Eksektuifi* Vol 1 No 1, 2017, hlm 2

¹⁸ Andi Hamzah, 1986, *Kamus Hukum*, Ghalia Indonesia, Jakarta, hlm 261.

¹⁹ Ishaq, 2018, *Dasar-Dasar Ilmu Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 3

pelaksanaannya dilakukan.²⁰ Penerapan hukum adalah fondasi masyarakat yang adil dan teratur. Dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, penerapan hukum memberikan perlindungan dan keadilan bagi semua warga. Dengan menghormati aturan, kita membangun harmoni sosial dan menciptakan lingkungan di mana setiap individu dapat berkembang secara adil dan aman.

Membahas penerapan hukum berarti membicarakan bagaimana hukum dijalankan, di mana hukum diciptakan untuk dilaksanakan. Hukum tidak lagi dapat dianggap sebagai hukum jika tidak pernah dilaksanakan. Pelaksanaan hukum selalu melibatkan peran manusia dan perilakunya. Lembaga kepolisian memiliki tugas untuk menangani pelanggaran hukum, sementara kejaksaan disusun dengan tujuan mempersiapkan pemeriksaan perkara di hadapan sidang pengadilan.

J. F. Glastra Van Loon menjelaskan tentang peran dan implementasi hukum dalam masyarakat, yang melibatkan beberapa aspek, seperti:²¹

- a. Membina keteraturan masyarakat dan mengatur pola hidup bersosialisasi;
- b. Menyelesaikan konflik;
- c. Menjaga dan mempertahankan disiplin serta peraturan yang diperlukan dengan menjaga dan mempertahankan hak-hak tersebut;
- d. Kekerasan

²⁰ Muhammad Joni, Efektifitas Penerapan Hukum (Online), <http://www.mjoni.com/opini/artikelhukum/efektifitas-penerapan-hukum.html> , diakses pada 16 Desember 2023 , pkl. 17.55.

²¹ Sajipto Rahardjo, 2009, *Masalah penegakan Hukum Suatu Tinjauan Sosiologis*, Sinar Baru, Bandung, hlm. 15

- e. Merubah peraturan dan aturan dalam rangka penyesuaian dengan kebutuhan masyarakat; dan
- f. Memenuhi tuntutan keadilan dan kepastian hukum dengan cara merealisasikan fungsi-fungsi di atas.

Sedangkan menurut Soerjono Soekanto, fungsi dari penerapan hukum dalam masyarakat meliputi:²²

- a) Alat untuk menjaga ketertiban dan ketenangan masyarakat;
- b) Sarana untuk mewujudkan keadilan sosial secara lahir dan batin; dan
- c) Alat penggerak pembangunan.

2. Bentuk Penerapan Hukum

Penerapan hukum adalah kunci keadilan dalam masyarakat. Dari peradilan hingga penegakan aturan, sistem hukum mendefinisikan norma dan sanksi. Penerapan yang adil dan konsisten memberikan kepastian hukum, memastikan perlindungan hak asasi, dan membangun fondasi untuk masyarakat yang teratur dan adil. Terdapat beberapa bentuk penerapan hukum di antaranya :

- a. Sesuai dengan Undang-Undang

Tentang implementasi hukum dalam konteks ini, prinsip positivisme hukum oleh John Austin menegaskan bahwa kesesuaian dengan undang-undang atau peraturan adalah landasan utamanya. Ini memberikan identifikasi hukum yang jelas, di mana penerapannya didasarkan pada undang-undang untuk memastikan bahwa setiap

²² *Ibid*, hlm. 16

individu dapat dengan jelas mengetahui tindakan yang diperbolehkan dan yang dilarang. Bahkan, negara sendiri akan bertindak tegas dan konsisten sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan, menjalankan keadilan sesuai dengan norma-norma negara. Demikian pula, penerapan hukum melalui ketentuan dan peraturan yang telah dibuat harus dilaksanakan sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan.²³

b. Tidak sesuai dengan Undang-Undang

Dalam implementasinya, konsep hukum progresif oleh Satjipto Rahardjo menyatakan bahwa "tidak sesuai dengan Undang-Undang/Peraturan" adalah suatu bentuk di mana hukum tidak dapat beroperasi secara mandiri. Hukum memerlukan keterlibatan institusi atau manusia untuk menjalankannya.²⁴ Satjipto Rahardjo mengungkapkan bahwa hukum progresif melibatkan perubahan yang cepat, mendasar dalam teori dan praktik hukum, serta penciptaan berbagai terobosan.²⁵

3. Teori Penerapan Hukum

Penerepan hukum adalah upaya untuk mengubah ide-ide dan konsep hukum yang diinginkan oleh masyarakat menjadi kenyataan. Pelaksanaan hukum adalah suatu proses yang melibatkan berbagai elemen.²⁶ Teori

²³ Marcellino Lessil, Elsa Rina Maya Toule, dan Denny Latumaerissa, Pemalsuan Bukti C1 Rekapan Pada Proses pemilihan legislative, *TATCHI : Jurnal Ilmu Hukum Vol 1 No 11*, 2022, hlm 1134

²⁴ Satjipto Rahardjo, 2006, *Membedah Hukum progresif*, PT : Kompas, Jakarta, hlm. 6

²⁵ *Ibid*, hlm. 7

²⁶ *Ibid*, hlm 37

penegakan hukum dari pakar hukum yang terkenal dan banyak diikuti adalah teori yang diajukan oleh Lawrence M. Friedman dengan konsep "sistem hukum" yang terdiri dari tiga komponen utama, yaitu:²⁷

a. Substansi Hukum

Substansi hukum merujuk pada aturan, norma, dan pola perilaku manusia yang terdapat dalam suatu sistem. Ini mencakup produk hukum materil atau isi dari sebuah undang-undang yang mewajibkan penerapan atau pelaksanaan norma-norma yang terkandung dalam peraturan hukum tersebut.

b. Struktur Hukum

Struktur hukum adalah penanaman ke dalam entitas hukum, seperti pengadilan tingkat pertama, pengadilan tingkat banding, dan pengadilan tingkat kasasi. Menurut Friedman, unsur pokok dari suatu sistem hukum melibatkan struktur hukum, organisasi kelembagaan, dan kinerja lembaga.

c. Kultur Hukum

Kultur hukum atau budaya hukum merujuk pada sikap dan nilai-nilai yang terkait dengan hukum, serta perilaku yang berkaitan dengan sistem hukum dan lembaga-lembaganya, baik dalam konteks positif maupun negatif.

²⁷ Lili Rasjidi dan Ira Thania Rasjidi, 2010, *Pengantar Filsafat Hukum*, Mandar Maju, Bandung, hlm 295.

4. Pengertian Tentang Promotor Judi *Online*

Promotor merupakan orang yang bertanggungjawab melakukan penyebaran informasi atau dengan kata lain seseorang yang mempromosikan kepada masyarakat tentang suatu acara, event, atau produk. Promotor dapat berupa individu, agensi, maupun perangkat lunak yang dipakai untuk mempromosikan atau mengiklankan suatu barang, produk, maupun layanan kepada konsumen. Promotor memiliki tugas untuk menunjukkan cara kerja suatu produk dan membujuk seseorang untuk membeli produk mereka (*marketing*), di Indonesia lebih dikenal dengan sebutan *sales*.²⁸ Promotor judi online merupakan seseorang yang mempromosikan terkait perjudian online.

Promosi bertujuan untuk :

1. Menginformasikan mengenai suatu produk
2. Menjelaskan cara kerja suatu produk
3. Membujuk pelanggan untuk membeli suatu produk

Di zaman modern ini, banyak individu yang memiliki pemahaman mendalam mengenai teknologi, sehingga upaya promosi cenderung dilakukan secara daring melalui media sosial dan situs *online* yang dipegang oleh para promotor. Promosi terkait perjudian kini semakin umum terjadi di platform-platform seperti Instagram, game, WhatsApp, dan media sosial lainnya. Bahkan, promosi perjudian sering kali melibatkan tokoh-tokoh dengan jumlah pengikut yang besar di media

²⁸ <https://medium.com/@komangjaya/menjadi-promotor-judi-online-terpercaya-di-indonesia-8a988d5a9394> , diakses pada tanggal 9 Januari 2024, pkl. 01.57.

sosial, di mana agen judi online memanfaatkan *influencer*, artis, bahkan *streamer game* untuk mempromosikan situs judi online dengan memberikan imbalan yang menarik. Pemberian bonus kepada anggota baru yang mendaftar juga menjadi daya tarik utama dalam promosi ini.

Promosi perjudian *online* dilakukan melalui berbagai cara, termasuk pembuatan konten video dengan tujuan menarik perhatian calon pelanggan. Keberadaan promosi perjudian *online* melalui media sosial dianggap sebagai tindakan kejahatan di ranah maya. Dengan teknologi yang terus berkembang dan meningkatnya *prevalensi* perjudian *online*, upaya untuk memberantas praktik ini menjadi semakin sulit dilakukan.

B. Tinjauan Umum Tentang Judi *Online*

1. Pengertian Judi *Online*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu)²⁹. Sedangkan Judi *Online* merupakan bentuk permainan judi yang dilakukan melalui platform elektronik dengan menggunakan akses internet sebagai perantara. Kartini Kartono mendefinisikan judi sebagai tindakan sengaja mempertaruhkan nilai atau sesuatu yang dianggap berharga dengan menyadari adanya risiko dan harapan tertentu terkait dengan peristiwa, pertandingan, perlombaan, dan kejadian yang hasilnya tidak atau belum pasti.³⁰

²⁹ <https://kbbi.web.id/>, diakses 7 januari 2024

³⁰ Kartini Kartono, 1992, *Patologi Sosial*, jilid I, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 56.

Menurut Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP), yang dimaksud perjudian adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Menurut KUHP tidak ada pembahasan tentang perjudian *online* sendiri tetapi di dalam KUHP hanya membahas tentang perjudian saja. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.³¹ Undang – Undang Informasi dan Transaksi elektronik (ITE) Pasal 27 Ayat (2) mengartikan judi adalah Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Perjudian *online* merujuk pada praktik perjudian yang dilakukan melalui penggunaan berbagai situs atau platform web yang saling terhubung dalam suatu sistem aplikasi terintegrasi. Dengan kata lain, perjudian *online* ini melibatkan suatu proses yang terjadi dalam konteks sebuah jaringan yang saling terkait satu sama lain, di mana berbagai situs atau platform tersebut bersinergi untuk menyediakan pengalaman perjudian secara terkoordinasi. Menurut R. Soesilo, judi dapat dijelaskan sebagai suatu permainan di mana hasilnya tidak hanya bergantung pada keberuntungan atau ketidakberuntungan semata, melainkan juga

³¹ Moeljatno, 2002, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Bumi Aksara, Jakarta , hlm 11.

dipengaruhi oleh keterampilan atau kecakapan bermain yang dimiliki oleh pemain tersebut.³² Sedangkan menurut Dali Mutiara, dalam tafsiran KUHP menyatakan sebagai berikut:³³

“Permainan judi ini harus diartikan dengan arti yang luas, juga termasuk segala pertarungan tentang kalah dan menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain pertandingan atau segala pertarungan dalam perlombaan-perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator dan lain-lain.”

Judi atau perjudian, seperti yang dinyatakan dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, dianggap sebagai suatu bentuk tindak pidana dan seringkali diidentifikasi dengan kejahatan. Meskipun demikian, definisi yang tepat mengenai tindak pidana perjudian tidak secara *eksplisit* diuraikan baik dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) maupun dalam Undang-Undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, sehingga menimbulkan ketidakjelasan mengenai substansi hukum perjudian di Indonesia.

2. Dasar Hukum Judi Online

Teknologi Informasi yang ada pada zaman ini memiliki efek dwifungsi, karena tidak hanya memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, melainkan juga dapat digunakan sebagai sarana yang efektif untuk melakukan tindakan yang bertentangan dengan hukum. Penggunaan Teknologi Informasi, media, dan komunikasi telah mengalami transformasi yang

³² R. Soesilo, 1984, *Pokok - pokok Hukum Pidana Peratur an Umum dan Delik - delik Khusus*, Politeia, Bogor, hlm. 185.

³³ Dali Mutiara, 1962, *Tafsir KUHP*, Bintang Indonesia, Jakarta, hlm. 203.

signifikan, mengubah tidak hanya perilaku masyarakat tetapi juga dinamika peradaban manusia secara global.

Dengan diberlakukannya Undang – Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, maka pengelolaan, penggunaan, dan pemanfaatan informasi serta transaksi elektronik perlu terus dikembangkan dengan memperhatikan infrastruktur hukum yang berlaku. Hal ini dilakukan agar penggunaan teknologi tersebut dapat dilakukan dengan aman, menghindari potensi penyalahgunaan, dan memperhatikan nilai-nilai agama, sosial, dan budaya masyarakat Indonesia. Selain itu, pengembangan tersebut juga bertujuan untuk menjaga, memelihara, dan memperkuat persatuan dan kesatuan nasional, sejalan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang ada, demi kepentingan nasional.³⁴

Di Indonesia ada beberapa regulasi yang mengatur tentang perjudian, seperti yang diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 *bis* KUHP, Perjudian Menurut KUHP Ketentuan Pasal 303 ayat (1) KUHP menjelaskan hal sebagai berikut:

Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

³⁴ Niniek suparni, 2009, *Cyberspace problematika dan antisipasi pengaturannya*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 112.

- a. dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
- b. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;
- c. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.

Penjelasan dari pasal mengenai perjudian tersebut, yang diancam hukuman dalam pasal tersebut adalah :

- a. Seseorang yang dengan sengaja menyelenggarakan atau memberikan peluang untuk berjudi sebagai sumber penghasilan, seperti contohnya seorang Bandar atau individu lain yang mendirikan perusahaan perjudian tanpa izin dari pihak berwajib.
- b. Orang yang dengan sengaja menyelenggarakan atau memberikan kesempatan untuk berjudi kepada masyarakat atau terlibat secara langsung dalam kegiatan perjudian, baik dengan syarat maupun tanpa syarat apapun semuanya dilakukan tanpa izin yang sah.
- c. Seseorang yang menggunakan perjudian sebagai sarana mata pencaharian.

Kemudian, ketentuan Pasal 303 *bis* ayat (1) KUHP, berbunyi:

Diancam dengan hukuman penjara paling lama 4 tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

1. barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar peraturan pasal 303;
2. barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.

Penjelasan terkait Pasal 303 (bis) mengenai tindak pidana perjudian ini dapat diuraikan dengan mencatat bahwa sebelum diberlakukannya Undang-Undang Penertiban Perjudian pada tanggal 6 November 1974, individu yang memanfaatkan kesempatan untuk berjudi yang diselenggarakan secara melanggar Pasal 303, akan dikenai sanksi sesuai dengan Pasal 542 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Namun, seiring dengan kehadiran Undang-Undang Penertiban Perjudian ini, individu yang menggunakan peluang untuk berjudi yang melanggar Pasal 303 kini dikenai sanksi berdasarkan Pasal 303 bis. Di sisi lain, untuk mereka yang membuka perusahaan perjudian, tindakan tersebut dapat dipidanai sesuai dengan ketentuan yang terdapat dalam Pasal 303 KUHP.³⁵

Pasal 303 ayat (3) KUHP :

³⁵ R. Sugandhi, 1981, *K.U.H.P. Kitab Undang Undang Hukum Pidana Dengan Penjelasan*, Usaha Nasional, Surabaya, hlm. 324.

“Judi adalah tiap-tiap permainan yang umumnya terdapat kemungkinan untuk untung karena adanya peruntungan atau karena pemainnya mahir dan sudah terlatih. Yang juga termasuk main judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertarungan yang lain-lain”.

Pengaturan terkait dengan tindak pidana judi online diatur dalam Undang – Undang nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Peraturan mengenai judi online terdapat pada:

1. Pasal 27 ayat (2): setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.
2. Pasal 45 ayat (1): setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara selama 6 (enam) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
3. Pasal 52 ayat (4): dalam hal tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 sampai dengan pasal 37 dilakukan oleh korporasi dipidana dengan pidana pokok ditambah dua pertiga.

3. Jenis - Jenis Judi Online

Dalam penjelasan atas Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, pasal 1 ayat (1), disebutkan beberapa macam perjudian yaitu :

Bentuk dan jenis perjudian yang dimaksud pasal ini meliputi:

1. Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari :
 - a. Roulette
 - b. Blackjack
 - c. Bacarat
 - d. Creps
 - e. Keno
 - f. Tombala
 - g. Super Ping-Pong
 - h. Lotto Fair
 - i. Satan
 - j. Paykyu
 - k. Slot Machine (Jackpot)
 - l. Ji Si Kie
 - m. Big Six Wheel
 - n. Chuc a Cluck
 - o. Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan
 - p. Yang berputar (Paseran)
 - q. Pachinko
 - r. Poker
 - s. Twenty One
 - t. Hwa-Hwe
 - u. Kiu-Kiu

2. Perjudian ditempat-tempat keramaian, antara lain terdiri dari perjudian dengan:
 - a. Lempar pasir atau bulu ayam pada papan atau sasaran yang tidak bergerak
 - b. Lempar gelang
 - c. Lempar uang (coin)
 - d. Koin
 - e. Pancingan
 - f. Menembak sasaran yang tidak berputar
 - g. Lempar bola
 - h. Adu ayam
 - i. Adu kerbau
 - j. Adu kambing atau domba
 - k. Pacu kuda
 - l. Kerapan sapi
 - m. Pacu anjing
 - n. Hailai
 - o. Mayong/Macak
 - p. Erek-Erek
3. Perjudian yang dikaitkan dengan alaan-alasan lain diantaranya perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan-kebiasaan:
 - a. Adu ayam
 - b. Adu sapi



- c. Adu kerbau
- d. Pacu kuda
- e. Karapan sapi
- f. Adu domba atau kambing
- g. Adu burung merpati

Selain itu terdapat beberapa jenis judi yang ruang lingkungannya perjudian online seperti :

1. *Sportbook* (Judi Bola)

Permainan ini merupakan suatu bentuk aktivitas dimana peserta dapat menempatkan taruhan pada berbagai kompetisi atau pertandingan olahraga yang diselenggarakan oleh Bandar. Ragam olahraga yang tersedia melibatkan disiplin seperti sepak bola, basket, tenis, golf, dan berbagai jenis olahraga lainnya. Dalam permainan ini, variasi taruhan sangat beragam, mencakup berbagai opsi dan skenario yang dapat diambil oleh para pemain. Dengan adanya berbagai jenis taruhan, peluang kemenangan menjadi sangat beragam, memberikan pengalaman berjudi yang lebih kaya dan menarik bagi mereka yang terlibat dalam permainan ini.

2. Domino QQ

Permainan ini menggunakan set kartu domino yang terdiri dari 28 kartu, masing-masing dilengkapi dengan bulatan-bulatan jumlah yang beragam. Partisipasi dalam permainan dapat dilakukan oleh 2-6 orang pada setiap putaran. Pada tahap awal, setiap peserta akan

menerima tiga kartu, di mana selanjutnya mereka harus mencocokkan dan menghitung bulatan pada dua kartu, hanya mempertimbangkan angka belakangnya. Setelah itu, para pemain memiliki kesempatan untuk saling beradu taruhan dan meningkatkan jumlah taruhan mereka guna mendapatkan kartu keempat. Penentuan pemenangnya dilakukan berdasarkan total nilai bulatan kartu yang mencapai angka 9 (kiu).

3. *Togel Online*

Togel merupakan sebuah permainan prediksi angka yang populer, terutama dalam bentuk daring. Keberhasilan permainan togel online dikaitkan dengan imbalan hadiah yang sangat besar. Pada taruhan 2 angka, kemenangan akan menghasilkan bayaran sebanyak 70 kali lipat dari jumlah uang taruhan. Untuk taruhan 3 angka, hadiah yang diberikan mencapai 400 kali lipat dari jumlah uang taruhan. Sementara itu, pada taruhan 4 angka, pemenang akan menerima hadiah sebanyak 1000 kali lipat dari jumlah uang taruhan yang telah dipertaruhkan.

4. *Live Casino Online*

Merupakan Permainan yang sangatlah seru di mainkan dan memiliki perputaran yang cepat. Sehingga para penjudi bisa meraih keuntungan dengan cara yang kilat pula. Akan tetapi juga harus di sertai cara bermain yang benar agar tidak mendapatkan kekalahan yang merugikan diri sendiri. Dalam Live Casino juga terdapat banyak

sekali jenis permainan seperti Baccarat, Roulette, Sicbo Dadu, Blackjack, Dragon Tiger, Fantan dan lainnya.

5. *Poker Online*

Poker online adalah varian permainan poker yang dimainkan secara daring melalui internet. Dalam poker online, pemain menggunakan platform digital untuk berpartisipasi dalam permainan yang melibatkan strategi, keberuntungan, dan keterampilan membaca lawan. Pemain dapat memainkannya dari mana saja dan kapan saja, mengakses berbagai jenis permainan poker seperti Texas Hold'em atau Omaha. Serunya, poker online memungkinkan interaksi antar pemain melalui chat atau fitur live, menciptakan pengalaman sosial virtual. Melalui platform ini, pemain juga dapat mengambil bagian dalam turnamen besar dengan hadiah yang menggiurkan. Poker online menggabungkan unsur keahlian dan ketegangan untuk menciptakan pengalaman berjudi yang dinamis.

C. Pengertian Artis dan *Streamer Game*

Kata artis berasal dari bahasa Prancis kuno “*Artiste*” yang berarti ahli seni. Sedangkan artinya adalah orang yang memiliki bakat atau keahlian tinggi, ataupun mereka yang mampu menghasilkan karya yang hebat. Dalam masyarakat, definisi artis menurut KBBI adalah “ahli seni; seniman, seniwati (seperti penyanyi, pemain film, pelukis, pemain

drama).³⁶ Artis merupakan *public figure* yang memiliki pengikut atau penggemar yang banyak, dalam instagram pengikut disebut dengan *followers*. Para pengikut tersebut biasanya meniru dan mengikuti gaya hidup idolanya, membeli dan memakai barang – barang yang dipakai oleh idolanya, seperti tas, pakaian, sepatu, dan aksesoris – aksesoris yang dipakai.

Streamer game adalah orang yang melakukan siaran konten digital secara langsung melalui kanal media sosial atau platform khusus untuk melakukan streaming game. Umumnya, mereka melakukan interaksi secara real time dengan para penonton ketika live *streaming* dengan bermain game bersama.³⁷ Perkembangan teknologi yang membuat setiap orang bisa menjadi kreator membawa live *streaming* merambah hampir semua bidang, termasuk pemain game. *Streaming* adalah jenis hiburan yang sempurna bagi para penggemar video game yang kekurangan waktu atau uang.

D. Tinjauan Umum Tentang Judi *Online* Dalam Perspektif Islam

Judi dalam bahasa Arab adalah maisir atau qimar.³⁸ Kata maisir artinya keharusan, maksudnya adalah keharusan bagi siapa saja yang kalah dalam permainan maisir untuk menyerahkan sesuatu yang dipertaruhkan kepada pihak yang menang.³⁹ Dalam konteks istilah, maisir merujuk pada

³⁶ <https://www.gramedia.com/literasi/arti-seleb/> , diakses pada tanggal 10 Januari 2024, pkl. 02.38.

³⁷ <https://mediaindonesia.com/teknologi/532785/profesi-games-streamer-makin-diminati-ini-rekomendasi-perangkat-pendukung-dari-jbl> , diakses pada tanggal 10 Januari 2024, pkl. 02.46.

³⁸ Atabik Ali dan A. Zuhdi Muhdlor, 2003, *Kamus Kontemporer Arab Indonesia*, Mulu Karya Grafika, Yogyakarta, hlm. 1870.

³⁹ Ibrahim Hosen, 1987, *Apakah Itu Judi*, Lembaga Kajian Ilmiah Institut Ilmu AlQur'an, Jakarta, hlm. 24-25

aktivitas permainan di mana aturannya menetapkan bahwa pihak yang kalah harus memberikan sesuatu kepada pihak yang menang, baik dalam bentuk uang maupun barang berharga lain yang dipertaruhkan.⁴⁰

Islam secara tegas melarang segala bentuk perjudian karena dampak negatif yang ditimbulkannya, baik bagi individu yang terlibat maupun masyarakat secara luas. Konsekuensi dari praktik perjudian dapat sangat merugikan, baik bagi para pelakunya maupun lingkungan sekitarnya, sehingga menimbulkan ketidakstabilan dan kegelisahan. Hal ini sesuai dengan ajaran Al-Qur'an, seperti yang dinyatakan dalam Surat Al-Baqarah ayat 219 :

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِن نَّفْعِهِمَا
وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya :

“Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: "Yang lebih dari keperluan". Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir”

⁴⁰ A. Djazuli, 2000, *Fiqh Jinayah*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 26.

Pada ayat tersebut sudah dijelaskan bahwa meminum khamr dan judi merupakan perbuatan dosa besar bagi yang berbuat dan mempunyai bahaya yang lebih besar dari manfaatnya.⁴¹ Lalu turunlah ayat yang lebih tegas tentang larangan meminum khamr dan bermain judi, yaitu Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 90 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya :

“Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan”.

Dan Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 91 :

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ
ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Artinya :

“Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat

⁴¹ Ahmad Mustafa Al-Maragi, 1993, *Terjemahan Tafsir Al-Maragi-juz 2*, PT Karya Toha Putra, Semarang, hlm. 239-240.

Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu) ”.



BAB III

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penerapan Hukum Terhadap Promotor Judi *Online* yang Merambah Dunia Artis Hingga *Streamer Game* di Indonesia

Di era digital yang terus berkembang, promosi perjudian online telah menjadi bagian tak terpisahkan dari lanskap hiburan *Online*. Salah satu hal menarik dari promosi ini adalah partisipasi artis dan *streamer game*. Dengan basis penggemar yang besar dan pengaruh yang luas di platform-platform media sosial, mereka sering kali menjadi representasi dari merek-merek perjudian, mengenalkan ribuan penggemar mereka pada dunia perjudian *online*. Tetapi di balik gemerlap dan kesenangan yang terlihat, terdapat berbagai pertanyaan etika yang perlu diperhatikan. Pertama-tama, perlu disadari bahwa artis dan *streamer game* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggemar mereka, terutama generasi muda yang seringkali menjadi target utama promosi perjudian online.

Dengan memasukkan perjudian ke dalam konten mereka, pesan yang mereka sampaikan adalah bahwa perjudian adalah aktivitas yang menarik dan menghibur. Selanjutnya, ada pertanyaan tentang transparansi dan kejujuran dalam promosi semacam itu. Artis dan *streamer game* tidak memberikan informasi yang jelas tentang sifat berbayar dari konten mereka yang berhubungan dengan perjudian. Terkadang promosi semacam itu disamarkan sebagai konten organik, menyebabkan pemirsa tidak menyadari bahwa mereka sedang menayangkan iklan terkait perjudian *online*.

Selain itu, ada keprihatinan tentang bagaimana partisipasi artis dan *streamer game* dalam promosi perjudian *online* dapat memengaruhi citra mereka sebagai figur publik dan seharusnya mereka memberikan contoh yang baik kepada masyarakat sebagai figur publik. Mereka tidak menyadari dampak jangka panjang dari asosiasi mereka dengan industri perjudian, dan mereka tidak mempertimbangkan bagaimana hal ini bisa memengaruhi reputasi mereka di mata penggemar mereka dan masyarakat umum.

Namun, di tengah-tengah semua pertanyaan etika ini, perlu diakui bahwa artis dan *streamer game* adalah individu dengan kebebasan untuk membuat pilihan yang sesuai dengan kepentingan mereka sendiri. Mereka memiliki hak untuk menjalankan bisnis mereka dan memilih merek apa yang ingin mereka dukung. Namun demikian, mereka juga harus mempertimbangkan tanggung jawab mereka sebagai figur publik yang memiliki pengaruh besar.

Di berbagai negara, undang-undang yang mengatur perjudian *online* dapat bervariasi. Namun, umumnya banyak negara memiliki pasal-pasal khusus yang mengatur kegiatan perjudian *online* dalam undang-undang atau regulasi mereka. Di bawah ini adalah contoh pasal yang umumnya dapat ditemukan dalam undang-undang atau regulasi yang mengatur perjudian *online*:

1. Pembatasan Akses dan Penyaluran Lisensi

Pasal-pasal ini mengatur siapa yang diizinkan untuk berpartisipasi dalam perjudian online dan bagaimana lisensi perjudian *online* dapat diberikan kepada operator atau penyedia layanan perjudian.

2. Penegakan Hukum dan Sanksi

Pasal-pasal ini menetapkan konsekuensi hukum bagi individu atau entitas yang melanggar hukum perjudian *online*, termasuk sanksi pidana atau administratif yang mungkin diberlakukan.

3. Perlindungan Konsumen dan Pencegahan Kecanduan

Pasal-pasal ini dapat mengatur langkah-langkah yang harus diambil oleh operator perjudian *online* untuk melindungi konsumen, seperti menawarkan alat pengaturan diri atau pembatasan akses bagi mereka yang berisiko kecanduan.

4. Pajak dan Pendapatan

Pasal-pasal ini mengatur pajak yang dikenakan pada pendapatan dari perjudian *online*, serta bagaimana pendapatan tersebut akan dikelola atau didistribusikan oleh pemerintah.

5. Perlindungan Data dan Keamanan

Pasal-pasal ini mungkin menetapkan persyaratan terkait dengan perlindungan data pribadi pemain dan langkah-langkah keamanan teknis yang harus diambil oleh operator perjudian *online*.

6. Kolaborasi Internasional dan Perjanjian

Dalam beberapa kasus, undang-undang perjudian *online* juga dapat mencakup ketentuan tentang kerjasama internasional dalam penegakan hukum perjudian lintas batas atau perjanjian antarnegara tentang pengaturan perjudian online.

Di Indonesia, perjudian dilarang secara ketat berdasarkan Pasal 303 KUHP (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana). Meskipun demikian, undang-undang yang secara khusus mengatur perjudian *online* di Indonesia adalah Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, khususnya Pasal 27 Ayat (2) yang menyatakan bahwa:

" Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian".

Pasal yang disebutkan di atas mengacu pada tindak pidana perjudian yang mencakup judi *online*. Dengan demikian, undang-undang ITE digunakan sebagai landasan hukum untuk melarang penyediaan fasilitas perjudian *online* di Indonesia.

Selain ketentuan hukum tersebut, pemerintah Indonesia juga telah mengeluarkan berbagai kebijakan dan peraturan tambahan untuk mengontrol perjudian *online*. Selain larangan, langkah-langkah penegakan hukum juga sering dilakukan untuk menindak aktivitas perjudian online. Penting untuk dicatat bahwa peraturan di Indonesia terkait dengan perjudian online sangat

ketat, dan pelanggaran terhadap undang-undang tersebut dapat dikenakan sanksi pidana yang serius. Karena itu, warga Indonesia diharapkan untuk mematuhi undang-undang yang berlaku dan tidak terlibat dalam kegiatan perjudian online yang ilegal.

Promosi judi online diatur oleh beberapa pasal dalam beberapa undang-undang yang relevan. Beberapa pasal yang mengatur promosi judi *online* di Indonesia antara lain :

1. Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi : “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Berdasarkan dari rumusan Pasal 27 Ayat (2) di atas, pasal tersebut memiliki unsur – unsur yakni sebagai berikut⁴²

- a. Unsur subjektif

Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak. Unsur tersebut merupakan satu kesatuan yang harus dibuktikan oleh penegak hukum. Unsur tersebut berarti dilakukan oleh pelaku secara sadar bahwa tindakannya dilakukan tanpa hak. Tanpa hak merupakan unsur dari melawan hukum.

⁴² <https://www.hukumonline.com/klinik/a/bunyi-pasal-27-ayat-2-uu-ite-2024-tentang-ijudi-online-i-lt65afa86471ccc#> ,diakses pada tanggal 11 Februari 2024, pkl. 17.59.

b. Unsur objektif

Mendistribusikan, Mentransmisikan, Membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Berdasarkan unsur objektif tersebut maka pelaku dapat dijerat hukuman sebagaimana yang telah diatur oleh undang – undang.

Dalam pasal di atas menjelaskan bahwa ketentuan ini merujuk pada larangan terkait perjudian, termasuk kegiatan menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi, menggunakan perjudian sebagai sumber penghasilan, memberikan kesempatan bagi masyarakat umum untuk berjudi, dan terlibat dalam perusahaan yang memfasilitasi aktivitas tersebut.

2. Pasal 45 ayat (2) Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi :

“Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

Dalam pasal ini menjelaskan mengenai penerapan sanksi yang telah ditetapkan apabila terjadi pelanggaran terhadap ketentuan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan

atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

3. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

a. Pasal 303 ayat (3) yang berbunyi :

“Tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain - lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.”

Artinya Setiap permainan di mana hasilnya sepenuhnya bergantung pada keberuntungan semata, termasuk segala bentuk taruhan di mana hasilnya tidak dipengaruhi oleh tindakan para pemainnya, dapat dikategorikan sebagai perjudian.

b. Pasal 303 ayat (1)

Diancam dengan pidana penjara paling lama 10 tahun atau pidana denda paling banyak Rp. 25.000.000,00 (dua puluh lima juta) barang siapa tanpa mendapat izin:

- 1) dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
- 2) dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah

untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;

3) menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.

c. Pasal 303 bis ayat (1)

Diancam dengan hukuman penjara paling lama 4 tahun atau denda paling banyak Rp. 10.000.000,00 (sepuluh juta):

1) Barang siapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303;

2) barang siapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.

Penting untuk dicatat bahwa promosi judi *online* di Indonesia dilarang keras dan melanggar hukum. Oleh karena itu, siapa pun yang terlibat dalam promosi judi *online* dapat dikenai sanksi pidana sesuai dengan penerapan hukum yang berlaku.

Penerapan hukum merupakan pondasi yang kokoh dalam sebuah masyarakat yang beradab. Dengan mengatur perilaku dan interaksi antarindividu serta entitas, hukum memastikan bahwa nilai-nilai keadilan, keamanan, dan ketertiban dipertahankan. Proses penerapan hukum melibatkan berbagai lembaga, prosedur, dan prinsip-prinsip yang bekerja bersama untuk menegakkan aturan yang telah ditetapkan.

Di Indonesia, penerapan hukum melibatkan berbagai lembaga dan proses yang bertujuan untuk menegakkan aturan yang ditetapkan dalam undang-undang dan peraturan yang berlaku. Berikut adalah beberapa aspek penting dari penerapan hukum di Indonesia:

1. Badan Penegak Hukum

Di Indonesia, badan-badan penegak hukum utama termasuk Kepolisian Negara Republik Indonesia (POLRI), Kejaksaan Agung, dan Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). Setiap lembaga memiliki peran dan kewenangan tersendiri dalam menangani kasus-kasus kriminal dan melaksanakan penegakan hukum.

2. Pengadilan

Sistem peradilan di Indonesia terdiri dari pengadilan umum, pengadilan agama, dan pengadilan tata usaha negara. Pengadilan umum memutuskan perkara-perkara pidana dan perdata, sementara pengadilan agama menangani perkara-perkara yang berkaitan dengan hukum keluarga dan agama Islam. Pengadilan tata usaha negara memutuskan perkara-perkara yang terkait dengan sengketa administratif.

3. Penyelidikan dan Penuntutan

Proses penegakan hukum dimulai dengan penyelidikan yang dilakukan oleh kepolisian atau jaksa untuk mengumpulkan bukti-bukti terkait dugaan pelanggaran hukum. Setelah penyelidikan selesai, jaksa dapat memutuskan untuk menuntut pelaku ke pengadilan berdasarkan bukti-bukti yang telah dikumpulkan.

4. Putusan Pengadilan

Pengadilan akan memeriksa bukti-bukti yang disajikan oleh kedua belah pihak dalam persidangan dan membuat keputusan berdasarkan hukum yang berlaku. Putusan pengadilan memiliki kekuatan hukum yang mengikat dan harus dilaksanakan oleh para pihak yang terlibat.

5. Penyelidikan oleh Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK)

KPK memiliki wewenang untuk menyelidiki, menuntut, dan memeriksa kasus-kasus korupsi di Indonesia. KPK memiliki peran penting dalam pemberantasan korupsi dan menegakkan integritas dalam penyelenggaraan pemerintahan.

6. Pemantauan dan Evaluasi

Setelah putusan pengadilan diberikan, pemerintah dan lembaga terkait bertanggung jawab untuk memantau pelaksanaan putusan tersebut dan memastikan kepatuhan terhadap aturan yang telah ditetapkan.

Di Indonesia, fenomena promosi judi *online* oleh artis dan *streamer game* telah menjadi isu yang menarik perhatian banyak pihak. Namun, lemahnya penerapan hukum terhadap praktik ini menyoroti tantangan dalam menegakkan keadilan dalam ranah hukum di negeri ini. Artis dan *streamer game* sebagai figur publik yang memiliki pengaruh besar terhadap penggemar mereka, sering kali terlibat dalam promosi judi *online*. Mereka memanfaatkan basis penggemar yang luas di platform media sosial untuk memperkenalkan dunia perjudian *online* kepada khalayak mereka.

Namun, di balik gemerlapnya promosi semacam itu, terdapat ketidakpastian dalam penerapan hukum terhadap pelanggaran ini. Bahkan beberapa dari Artis dan *Streamer Game* yang terbukti telah mempromosikan judi *online* jarang mendapat penangangan khusus dari pihak penegak hukum. Namun, ketika perbuatan mereka diketahui oleh segelintir orang dan menjadi ramai di dunia maya, para oknum tersebut hanya menyampaikan video permohonan maaf kepada publik tanpa adanya proses hukum terkait pelanggaran yang mereka perbuat. Para penegak hukum dalam hal ini cenderung menyepelekan dan tidak tanggap terhadap permasalahan ini, terkadang mereka hanya tanggap terhadap Artis dan *Streamer Game* kecil yang tidak mempunyai nama besar di industri hiburan.

Salah satu penyebab lemahnya penerapan hukum adalah karena adanya celah dalam regulasi yang mengatur promosi judi *online* oleh artis dan *streamer game*. Sementara ada undang-undang yang melarang perjudian, namun kejelasan dalam mengatur promosi perjudian *online* masih dirasa kurang. Hal ini memberikan ruang bagi praktik-praktik promosi yang tidak etis untuk berkembang tanpa ada sanksi yang tegas.

Selain itu, faktor lain yang mempengaruhi lemahnya penerapan hukum adalah adanya pertimbangan politik dan ekonomi. Beberapa artis dan streamer game memiliki hubungan yang erat dengan pihak-pihak berpengaruh dalam industri hiburan dan perjudian. Interferensi politik atau campur tangan dari pihak-pihak berkepentingan ini dapat menghambat

proses penegakan hukum yang adil dan objektif. Ketidaksetaraan akses keadilan juga menjadi masalah serius dalam penerapan hukum terhadap artis dan streamer game. Terkadang, mereka yang memiliki kekayaan atau hubungan yang kuat dapat menghindari sanksi hukum dengan mudah, sementara mereka yang kurang beruntung harus menghadapi konsekuensi yang lebih berat atas tindakan serupa.

Lemahnya penerapan hukum terhadap artis dan streamer game juga menciptakan budaya impunitas di kalangan masyarakat. Ketika pelanggaran hukum tidak ditindak dengan tegas, hal ini dapat memberikan sinyal bahwa pelanggaran serupa dapat dilakukan tanpa takut akan konsekuensinya. Akibatnya, praktik-promosi yang tidak etis terus berlanjut tanpa ada upaya nyata untuk menegakkan keadilan.

B. Kendala dalam Penerapan Hukum Terhadap Promotor Judi *Online*

Penerapan hukum terhadap promotor judi online merupakan isu yang semakin mendesak untuk diselesaikan dalam era digital ini. Dengan maraknya platform judi online, muncul tantangan baru bagi penegak hukum dalam menangani pelanggaran di ranah virtual.⁴³ Pentingnya penerapan hukum terhadap promotor judi online tidak hanya terkait dengan kepatuhan terhadap peraturan, tetapi juga melibatkan aspek perlindungan masyarakat dari risiko perjudian yang merugikan. Namun, dalam menerapkan hukum terhadap promotor judi online, juga perlu memperhatikan aspek keadilan dan

⁴³ <https://news.detik.com/berita/d-6871560/penegakan-hukum-adalah-arti-contoh-dan-alasan-pentingnya-dilakukan>, diakses pada tanggal 27 Februari 2024, pkl. 17.35.

keseimbangan. Penegakan hukum harus dilakukan secara proporsional dan tidak diskriminatif.⁴⁴ Selain itu, diperlukan kerja sama antarnegara untuk mengatasi perjudian online yang lintas batas.

Penerapan hukum adalah tahapan penting dalam menjaga ketertiban dan keadilan dalam suatu masyarakat.⁴⁵ Hal ini mencakup proses penegakan aturan dan regulasi yang telah ditetapkan oleh pemerintah untuk mengatur perilaku individu dan entitas dalam suatu negara. Penerapan hukum melibatkan berbagai langkah, mulai dari penyusunan peraturan hingga penegakan dan penindakan terhadap pelanggaran hukum. Proses ini memerlukan kerja sama antara berbagai lembaga, seperti kepolisian, kejaksaan, dan pengadilan, serta keterlibatan masyarakat dalam mematuhi aturan yang ada. Dengan penerapan hukum yang efektif, diharapkan dapat tercipta lingkungan yang aman, adil, dan teratur bagi semua warga.

Dalam penerapan hukum terhadap promotor judi online,seringkali terkendala oleh berbagai faktor,seperti :

1. Ambiguitas dan Keleluasan Regulasi

Banyak aturan yang diterapkan untuk mengatur promosi judi online memiliki cakupan yang luas dan seringkali rentan terhadap interpretasi yang beragam. Ketidakkonsistenan dalam interpretasi aturan ini seringkali menjadi sumber kebingungan dan ketidakpastian dalam penerapan hukum

⁴⁴ *Ibid.*

⁴⁵ *Ibid.*

terhadap promosi judi online.⁴⁶ Misalnya, beberapa aturan mungkin menetapkan larangan langsung terhadap segala bentuk promosi judi online, sementara aturan lain mungkin lebih ambigu dalam menentukan batasan-batasan yang jelas terkait promosi tersebut. Selain itu, karena sifat yang terus berkembang dari teknologi dan platform online, seringkali aturan-aturan yang ada belum sepenuhnya mampu mengakomodasi tantangan baru yang muncul dalam praktik promosi judi online. Ini menciptakan kebingungan bagi lembaga penegak hukum, pelaku usaha, dan masyarakat umum tentang bagaimana tepatnya aturan tersebut harus diterapkan dan ditaati. Dengan begitu, perlunya klarifikasi dan penyempurnaan aturan serta kerjasama yang erat antara pemerintah, lembaga penegak hukum, dan pemangku kepentingan lainnya menjadi semakin penting untuk mengatasi masalah kebingungan ini dalam penerapan hukum terhadap promosi judi online.

2. Penyebrangan Yuridiksi

Platform judi online yang sering dihosting dan dioperasikan dari luar negeri menimbulkan tantangan serius dalam penegakan hukum di Indonesia. Karena hukum Indonesia tidak memiliki yurisdiksi di luar batas negaranya, lembaga penegak hukum sulit untuk melakukan tindakan langsung terhadap entitas tersebut.⁴⁷ Hal ini memungkinkan para pelaku

⁴⁶ Mela Meiliawati, 2023, *Application of Law Based on the Principle of Lex Specialis Derogat Legi Lex Generalis in the Crime of Online Gambling (Decision Number 232/PID.B/2022/PN.CBD)* Vol.1, No.4.

⁴⁷ Suzanalisa, Ibrahim & Nuraini Zachman, 2021, *Efektifitas Penegakan Hukum Tindak Pidana Perdagangan Orang Melalui Prostitusi Online Di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Jambi*, Jurnal Hukum Universitas Batanghari, Vol.16, no 1. hlm.215.

judi online untuk beroperasi dengan relatif bebas tanpa takut akan konsekuensi hukum di Indonesia. Kendala semacam ini mempersulit dalam menyelidiki dan menindak para pelanggar, serta menciptakan celah bagi kegiatan ilegal untuk terus berlangsung tanpa pengawasan yang memadai. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan kerja sama internasional yang kuat antara negara-negara untuk memperkuat penegakan hukum lintas batas dan mengembangkan mekanisme hukum yang lebih efektif untuk mengatasi masalah judi online yang berbasis di luar negeri.

3. Identifikasi pelaku

Dalam konteks anonimitas internet, mengidentifikasi pelaku yang sebenarnya bertanggung jawab atas promosi judi online menjadi tantangan yang signifikan. Sebagian besar promosi dilakukan melalui artis atau influencer, yang mungkin hanya sebagai wajah publikasi.⁴⁸ Sementara itu, operator sebenarnya yang mengendalikan dan memfasilitasi promosi beroperasi di balik layar, seringkali sulit diidentifikasi. Ketidakjelasan ini membuat penegakan hukum menjadi sulit, karena seringkali hanya wajah publik yang mudah ditangkap, sementara pelaku sebenarnya tetap tersembunyi. Diperlukan upaya tambahan dan kerja sama antarlembaga penegak hukum untuk mengatasi tantangan ini dan mengungkap pelaku sebenarnya di balik promosi judi online.

⁴⁸ Mela Meiliawati, 2023, *Application of Law Based on the Principle of Lex Specialis Derogat Legi Lex Generalis in the Crime of Online Gambling (Decision Number 232/PID.B/2022/PN.CBD)* Vol.2, No.5

4. Tantangan pembuktian

Tantangan pembuktian dalam penegakan hukum terhadap promosi judi online menjadi kritis karena memerlukan pengumpulan bukti yang memadai untuk mendukung tuduhan hukum.⁴⁹ Proses ini melibatkan keahlian teknis dan sumber daya yang tidak selalu tersedia bagi aparat hukum. Misalnya, untuk melacak jejak digital dan mengumpulkan data elektronik yang diperlukan, diperlukan keahlian khusus dalam bidang forensik digital. Namun, tidak semua lembaga penegak hukum memiliki akses atau kemampuan untuk melakukannya. Kendala ini dapat menyulitkan proses penyelidikan dan memperlambat penanganan kasus, sehingga membuat penegakan hukum terhadap promosi judi online menjadi lebih rumit dan sering kali memerlukan kerja sama dengan pihak lain yang memiliki keahlian teknis yang diperlukan.

5. Tekanan sosial dan ekonomi

Tekanan sosial dan ekonomi merupakan faktor penting yang memengaruhi promosi judi online melalui artis dan influencer. Banyak dari mereka mungkin menghadapi tekanan ekonomi yang membuat mereka rentan terhadap tawaran dari operator judi online.⁵⁰ Terlebih lagi, tekanan sosial dari lingkungan sekitar, termasuk industri hiburan yang kompetitif, dapat mendorong mereka untuk mengejar kesempatan pendapatan tambahan. Di sisi lain, hukuman yang diberlakukan mungkin

⁴⁹ Edwar A.Morse,2007,*The Internet gambling conundrum: Extraterritorial impacts of U.S. laws on Internet businesses*,Jurnal Computer Law and Security Review,Vol.23,hlm.529.

⁵⁰ Muhammad Fajrul Falah,2017,*Perjudian Online: Kajian Pidana atas Putusan Nomor 1033/PID.B/2014/PN.BDG*

tidak cukup dissuasif untuk menghentikan praktik ini. Denda atau hukuman lain yang diterapkan oleh pemerintah mungkin tidak sebanding dengan keuntungan yang diperoleh dari promosi judi online. Oleh karena itu, untuk mengatasi tantangan ini, perlu adanya penegakan hukum yang lebih tegas dan efektif serta kampanye penyuluhan yang lebih luas untuk meningkatkan kesadaran akan risiko yang terkait dengan promosi judi online.

6. Sumber daya penegak hukum

Sumber daya penegak hukum, seperti kekurangan personel yang terlatih dan pendanaan yang tidak mencukupi, menjadi kendala utama dalam penegakan hukum terhadap promosi judi online.⁵¹ Keterbatasan ini menghambat kemampuan lembaga penegak hukum untuk melakukan penyelidikan yang komprehensif dan operasi penindakan yang efektif. Kurangnya sumber daya juga mengakibatkan penanganan kasus menjadi lambat dan kurangnya deteksi terhadap pelanggaran hukum. Diperlukan investasi yang lebih besar dalam sumber daya manusia dan dana untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum terhadap promosi judi online.

Banyaknya kendala dalam penerapan hukum terhadap promotor judi online mengakibatkan kurang efektifnya hukum berjalan sebagaimana mestinya, oleh sebab itu Untuk mengatasi kendala penerapan hukum terhadap

⁵¹ Edwar A.Morse,2007,*The Internet gambling conundrum: Extraterritorial impacts of U.S. laws on Internet businesses*,Jurnal Computer Law and Security Review,Vol.23,hlm.534

promotor judi online, pemerintah dan penegak hukum dapat mempertimbangkan beberapa solusi strategis berikut ini:

1. Revisi Regulasi

Pemerintah harus secara cermat meninjau kembali dan memperbarui regulasi yang mengatur promosi judi online untuk menghadapi tantangan dalam era digital.⁵² Penting untuk memperjelas dan memperkuat regulasi tersebut, termasuk dengan menetapkan larangan yang tegas terhadap promosi perjudian online oleh artis dan streamer game. Langkah ini diperlukan untuk melindungi masyarakat dari dampak negatif perjudian online yang dapat merugikan. Dengan regulasi yang lebih jelas dan kuat, diharapkan akan lebih sulit bagi promotor judi online untuk memanfaatkan artis dan streamer game dalam upaya promosi mereka. Selain itu, regulasi yang diperbarui dapat memberikan dasar hukum yang lebih kokoh bagi aparat penegak hukum dalam menindak pelanggaran promosi judi online. Dengan demikian, perbaruan regulasi ini diharapkan dapat memberikan perlindungan yang lebih baik bagi masyarakat dari risiko perjudian online yang tidak diinginkan.

2. Penguatan penegakan hukum

Penting bagi lembaga penegak hukum untuk diberikan sumber daya yang memadai dan diarahkan untuk menegakkan regulasi yang ada terkait promosi judi online. Ini melibatkan alokasi sumber daya yang cukup untuk melakukan penyelidikan yang cermat terhadap pelanggaran

⁵² <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230912142755-37-471771/judi-ilegal-kominfo-pakai-segala-cara-berantas-slot-online>, diakses pada tanggal 21 Februari 2024, pk1. 09.00.

hukum yang terkait dengan promosi judi online. Selain itu, lembaga penegak hukum juga perlu mengambil tindakan hukum yang sesuai terhadap pelaku pelanggaran, baik itu berupa denda, tuntutan pidana, atau langkah lainnya sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. Dengan memberikan dukungan yang kuat kepada lembaga penegak hukum, pemerintah dapat menunjukkan komitmennya untuk menangani masalah promosi judi online dengan serius. Ini juga akan memberikan dorongan bagi lembaga penegak hukum untuk menjalankan tugas mereka dengan lebih efektif dan meningkatkan kepatuhan terhadap regulasi yang ada dalam upaya melindungi masyarakat dari risiko perjudian online.

3. Kerjasama dengan industri

Pemerintah dapat membangun kolaborasi dengan industri hiburan dan platform media sosial untuk mengawasi dan mengatur promosi judi online dengan lebih efektif. Melalui kemitraan dan kerjasama, pemerintah bisa bekerja sama dengan pihak industri untuk memantau konten yang dipromosikan secara online. Langkah ini dapat melibatkan pembentukan peraturan yang lebih ketat terkait promosi judi online dan penegakan hukum yang tegas terhadap pelanggaran. Selain itu, platform media sosial juga dapat diminta untuk secara aktif menghapus konten yang melanggar regulasi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, kolaborasi antara pemerintah, industri hiburan, dan platform media sosial dapat menciptakan lingkungan online yang lebih aman dan terkendali, serta meminimalkan dampak negatif dari promosi judi online terhadap masyarakat.

4. Kampanya kesadaran publik

Kampanye pendidikan dan kesadaran publik tentang bahaya perjudian online serta pentingnya mematuhi regulasi hukum dapat menjadi solusi efektif dalam mengurangi permintaan terhadap promosi judi online. Dengan meningkatkan pemahaman masyarakat tentang risiko yang terlibat, mereka mungkin lebih waspada terhadap promosi semacam itu. Kampanye ini dapat mencakup penyuluhan mengenai dampak negatif perjudian online pada kesehatan mental, keuangan, dan hubungan personal. Selain itu, penting juga untuk menyosialisasikan regulasi hukum yang mengatur promosi judi online, sehingga masyarakat memahami bahwa partisipasi dalam promosi tersebut dapat melanggar hukum dan berisiko. Dengan peningkatan kesadaran ini, diharapkan akan terjadi perubahan perilaku di masyarakat, yang pada akhirnya dapat mengurangi permintaan terhadap promosi judi online dan membantu melindungi masyarakat dari dampak negatif perjudian online.

5. Sanksi yang tegas

Untuk memperkuat kepatuhan terhadap regulasi, pemerintah perlu menerapkan sanksi yang tegas dan efektif terhadap pelaku pelanggaran. Sanksi ini dapat mencakup denda besar, pembekuan akun atau lisensi, atau bahkan sanksi pidana bagi pelanggar hukum yang serius. Langkah ini akan memberikan tekanan yang lebih besar kepada promotor judi online untuk mematuhi regulasi yang ada, karena mereka akan menyadari konsekuensi serius yang mungkin mereka hadapi jika melanggar hukum. Dengan

memberlakukan sanksi yang tegas dan konsisten, diharapkan akan tercipta lingkungan yang lebih berintegritas dan terkendali dalam praktik promosi judi online, serta memperkuat perlindungan terhadap masyarakat dari dampak negatif perjudian online.

6. Pengawasan evaluasi berkala

Regulasi dan penegakan hukum terhadap promosi judi online perlu terus diawasi dan dievaluasi secara berkala untuk memastikan keefektifannya. Dengan mengidentifikasi dan menanggapi perubahan dalam praktik promosi dan perilaku konsumen, langkah-langkah dapat disesuaikan untuk tetap relevan dan efektif. Evaluasi berkala ini menjadi penting untuk memastikan bahwa regulasi yang ada tetap efektif dalam mengatasi tantangan baru yang muncul dalam lingkungan digital yang terus berubah, sehingga dapat menjaga keamanan dan kesejahteraan masyarakat dari dampak negatif perjudian online.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas dan diuraikan dalam penulisan skripsi ini maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan hukum terhadap promotor judi online yang merambah artis hingga streamer game di Indonesia. Penerapan hukum terhadap promotor judi online yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan dan mempromosikan judi online secara khusus diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, karena perjudian tersebut dilakukan dengan cara melalui sarana teknologi yang dilakukan secara online menggunakan akses internet. Kemudian, dijelaskan dalam Pasal 45 ayat (2) Undang – Undang tersebut terkait ketentuan penerapan hukum sanksi pidana bagi promotor judi online yang diancam dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
2. Penerapan hukum terhadap promotor judi online merupakan tantangan serius dalam era digital ini, karena melibatkan banyak faktor kompleks. Kendala-kendala seperti ambiguitas regulasi, penyeberangan yurisdiksi, kesulitan identifikasi pelaku, tantangan pembuktian, tekanan sosial dan ekonomi, serta keterbatasan sumber

daya penegak hukum menjadi hambatan utama. Untuk mengatasi hal ini, pemerintah dan penegak hukum perlu mempertimbangkan solusi strategis, termasuk revisi regulasi, penguatan penegakan hukum, kerjasama dengan industri, kampanye kesadaran publik, penerapan sanksi yang tegas, dan pengawasan evaluasi berkala. Dengan upaya bersama ini, diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang lebih aman dan terkendali dalam praktik promosi judi online serta melindungi masyarakat dari risiko perjudian online yang merugikan.

B. Saran

1. Pemerintah perlu meningkatkan penegakan hukum terhadap praktik promosi judi online, terutama terhadap artis dan streamer game yang terlibat, tanpa memandang status atau popularitas mereka. Hal ini harus dilakukan dengan tegas dan konsisten agar dapat memberikan efek jera.
2. Perlu dilakukan revisi terhadap regulasi yang mengatur promosi judi online oleh artis dan streamer game agar lebih jelas dan tegas. Hal ini dapat dilakukan dengan memperkuat ketentuan-ketentuan yang melarang promosi perjudian online dan memberikan sanksi yang lebih berat bagi pelanggar. Penting bagi pemerintah dan lembaga penegak hukum untuk beroperasi secara transparan dan akuntabel dalam menangani kasus-kasus promosi judi online. Masyarakat perlu melihat bahwa pelanggaran hukum dihukum dengan adil dan proporsional, tanpa pandang bulu

DAFTAR PUSTAKA

A. Al – Qur'an

QS. Al – Baqarah ayat 219

QS. Al – Maidah ayat 90 – 91

B. Buku

Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.

A. Djazuli, 2000, *Fiqh Jinayah*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Ahmad Mustafa Al-Maragi, 1993, *Terjemahan Tafsir Al-Maragi-juz 2*, PT Karya Toha Putra, Semarang.

Andi Hamzah, 1986, *Kamus Hukum*, Ghalia Indonesia, Jakarta.

Atabik Ali dan A. Zuhi Muhdlor, 2003, *Kamus Kontemporer Arab Indonesia*, Mulu Karya Grafika, Yogyakarta.

Dali Mutiara, 1962, *Tafsir KUHP*, Bintang Indonesia, Jakarta.

Ibrahim Hosen, 1987, *Apakah Itu Judi*, Lembaga Kajian Ilmiah Institut Ilmu AlQur'an, Jakarta

Ishaq, 2018, *Dasar-Dasar Ilmu Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta.

Kartini Kartono, 1992, *Patologi Sosial: Kenakalan Remaja*, Rajawali Press, Jakarta.

-----, 1992, *Patologi Sosial jilid I*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Lili Rasjidi dan Ira Thania Rasjidi, 2010, *Pengantar Filsafat Hukum*, Mandar Maju, Bandung.

Moeljatno, 2002, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Bumi Aksara, Jakarta.

Ninieki suparni, 2009, *Cyberspace problematika dan antisipasi pengaturannya*, Sinar Grafika, Jakarta.

Rambat Lupiyoadi, 2006, *“Manajemen Pemasaran”*, Salemba Empat, Jakarta.

R. Soesilo, 1984, *Pokok - pokok Hukum Pidana Peratur an Umum dan Delik - delik Khusus*, Politeia, Bogor.

R. Sugandhi, 1981, *K.U.H.P. Kitab Undang Undang Hukum Pidana Dengan Penjelasannya*, Usaha Nasional, Surabaya.

Satjipto Rahardjo, 2006, *Membedah Hukum progresif*, PT. Kompas, Jakarta.

-----, 2009, *Masalah penegakan Hukum Suatu Tinjauan Sosiologis*, Sinar Baru, Bandung.

Surayin, 2013, *Analisis Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Yrama Widya, Bandung.

C. Peraturan Perundang – Undangan

Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945

Kitab Undang – Undang Hukum Pidana Nomor 1 Tahun 1946

Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang – Undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

D. Jurnal Dan Karya Tulis Ilmiah

Andika Trisno, Marlien Lopian, dan Sofia Pangemanan, Penerapan Prinsip- Prinsip Good Goverance dalam pelayanan Piublik di Kecamatan Wanea Kota Manado, Jurnal Eksektufi Vol 1 No 1, 2017.

Marcellino Lessil, Elsa Rina Maya Toule, dan Denny Latumaerissa, Pemalsuan Bukti C1 Rekapan Pada Proses pemilihan legislative, TATCHI : Jurnal Ilmu Hukum Vol 1 No 11, 2022.

Salmen Jaindu Purba, 2023, Analisis Penegakan Hukum Terhadap Promosi dan Penawaran Situs Perjudian Slot Online di Media Sosial, *Skripsi Fakultas Hukum Universitas Kristen Indonesia*.

Raviq Suhendara, 2018, Pembuktian Tindak Pidana Judi Online Berdasarkan Undang – Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, *Skripsi Fakultas Hukum Universitas Atma Jaya*, Yogyakarta.

E. Internet

<https://kbbi.web.id/>

<http://www.pengertianartidefinisi.com/2015/10/pengertian-hukum-yuridis>

<https://uptjurnal.umsu.ac.id/teknik-analisis-data-pengertian-jenis-dan-cara-memilihnya/>

<https://koran.tempo.co/read/gaya-hidup/484780/4-faktor-penyebab-kecanduan-judi-online>

<https://www.bizhare.id/media/keuangan/dampak-judi-online>

<https://www.hukumonline.com/klinik/a/bunyi-pasal-27-ayat-2-uu-ite-2024-tentang-ijudi-online-i-lt65afa86471ccc#>

<https://mediaindonesia.com/teknologi/532785/profesi-games-streamer-makin-diminati-ini-rekomendasi-perangkat-pendukung-dari-jbl>

<https://www.gramedia.com/literasi/arti-seleb/>

<https://medium.com/@komangjaya/menjadi-promotor-judi-online-terpercaya-di-indonesia-8a988d5a9394>

<http://www.mjoni.com/opini/artikelhukum/efektifitas-penerapan-hukum.html>