

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah sebuah negara kepulauan yang besar seperti dikatakan oleh Presiden Prabowo Subianto digambarkan Indonesia adalah seluas Eropa barat, di mana luas Eropa barat yang memiliki 27 negara sedangkan Indonesia dijadikan satu menjadi sebuah kesatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia, di mana Indonesia adalah sebuah negara berkembang dan perkembangan Indonesia tidak hanya dari segi pembangunan melainkan dari segi teknologi, Indonesia termasuk sebuah negara yang penggunaan internetnya sangat besar, aspek internet ini sangat luas yaitu dari kegiatan jual beli, kegiatan permainan atau game online, kegiatan pemasaran atau iklan, kegiatan negara berbasis digital dll. Sosial media memiliki dampak ketergantungan terhadap penggunaannya, beberapa penelitian mengatakan sosial media berdampak adiktif terhadap penggunaannya, namun di sisi lain media sosial juga memiliki dampak positif dan juga negatif, dampak positifnya adalah kita bisa dengan sangat mudah untuk apapun dan menerima segala sesuatu, serta mengkonsumsi sesuatu hal atau topik dengan sangat masif dan mudah.²

Maju nya teknologi menjadi hal yang baik dan buruk, hal buruk terhadap kemajuan teknologi informasi adalah memberikan gambaran dunia yang negatif secara halus dan tanpa disadari, namun disisi lain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus menjadi teknologi yang sangat rawan dalam mengakomodasi perbuatan kriminal dan perbuatan melawan

² Desriwaty Sari "PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PELAKU PROMOSI JUDI ONLINE YANG DILAKUKAN MELALUI MEDIA SOSIAL DITINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM PIDANA : SKRIPSI PROGRAM STUDI ILMU HUKUM FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA UNIVERSITAS PUTERA BATAM 2023.

hukum yang dilakukan oleh orang-orang yang menguasai teknologi informasi. Dari sisi negatif pengaruh budaya luar yang dapat mempengaruhi budaya pengguna internet itu sendiri, selain itu kejahatan di dunia maya juga tidak terelakan lagi. Berbagai hal mengundang pihak - pihak jahat untuk melakukan kejahatan berbasis teknologi elektronik digital, dalam hal ini kejahatan dan kriminal melibatkan secara langsung maupun tidak langsung teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan komputer, telepon genggam (Smartphone), email, internet, website, dan lain-lain secara luas dan masih mengundang berbagai pihak jahat untuk melakukan kejahatan berbasis teknologi elektronik dan digital. Salah satunya kejahatan baru melalui internet yaitu perjudian melalui internet (Judi Online).³

Promosi judi online telah dilarang seturut dengan adanya Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik tepatnya pada Pasal 27 yang melarang tindakan atau perbuatan yang dilakukan dengan sengaja dan tanpa izin untuk mendistribusikan atau membuat data elektronik dapat diakses untuk kepentingan perjudian. Perbuatan pelanggaran pasal tersebut juga diancam dengan pidana penjara 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000 (satu milyar rupiah) yang diatur pada Pasal 45.⁴

"Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik bertujuan menjaga ruang digital Indonesia yang bersih, sehat, beretika, produktif, dan berkeadilan. Untuk mencapai tujuan ini, undang-undang ini mengatur pemanfaatan

³ Aries Agung Prabowo, Gambaran Hedon pada Mahasiswa pelaku Judi Online Bola, Sarjana thesis Universitas Brawijaya, 2017

⁴ Putu Trisna permana, Anak Agung Ngurah Yusa Darmadi, Sagung Putri M.E Purwani. Penegakan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online, Program Kekhususan Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Udayana, 2018

Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik yang memberikan kepastian hukum, keadilan, dan melindungi kepentingan umum dari gangguan akibat penyalahgunaan Informasi Elektronik, Dokumen Elektronik, Teknologi Informasi, dan/atau Transaksi Elektronik yang mengganggu ketertiban umum."

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa iklan, termasuk iklan judi online, diakses melalui media sosial oleh masyarakat. Iklan judi online sering kali dikaitkan atau digabungkan dengan postingan lain atau melalui link yang dicantumkan dalam postingan. Dalam proses periklanan, pengiklan memilih akun atau laman yang mudah diakses dan memiliki traffic tinggi, artinya akun tersebut sering dilihat oleh banyak orang. Selain itu, bandar judi juga membeli promosi laman untuk memperluas jangkauan iklan mereka. Beberapa aplikasi media sosial yang memiliki fitur laman bisnis antara lain Instagram, WhatsApp, dan Facebook.⁵

Dalam realita di lapangan masyarakat cenderung mengikuti sebuah akun di media sosial khususnya Instagram di mana akun tersebut yang memiliki pengaruh atau dapat memberikan informasi yang menarik ataupun memberikan informasi yang menyenangkan hati. Salah satu bentuk pengiklanan judi online adalah melalui beberapa akun media sosial. Akun-akun media tersebut pada dasarnya juga dipegang oleh anak-anak muda. Kebanyakan adalah mahasiswa. Karena mahasiswa dianggap cakap dalam menggunakan media sosial. Contoh tautan media adalah khususnya Instagram berapa akun mengisi bio Instagram mereka dengan link judi online.⁶

Seseorang dapat dengan mudah mengakses perjudian online hanya dengan mengakses sebuah link yang tercantum dalam bio Instagram sebuah akun pengiklan, Di sisi lain untuk menarik lebih dalam konsumen atau calon penjudi biasanya mereka yang

⁵ Renald Kasali, Manajemen Periklanan, (Jakarta: Pustaka Utama, Grafiti, 1995), h.13

⁶ Tempo.co. Promosikan Judi Online Lewat Instagram, Empat Selebgram Ditangkap Polisi di Batam 24 Okt 2024, diakses pada 18 januari 2025| 15.05 WIB

memiliki akun dan memberikan informasi atau periklanan judi dengan cara-cara yang menarik. Biasanya melalui beberapa postingan yang mengindikasikan hal pornografi. Selain itu mereka memberikan sebuah postingan yang menarik dengan caption yang dapat menarik seseorang untuk membacanya lalu oleh pemilik akun tersebut iklan judi atau link disisipkan di dalam caption sebuah postingan tersebut. Serta ada sebuah akun Instagram yang terang-terangan hanya memposting iklan judi tersebut tanpa ada embel-embel apapun.⁷

Dengan adanya hal ini bagaimana peran pemerintah dalam membatasi dan memberantas iklan judi yang saat ini berkembang pesat melalui media sosial, karena beberapa orang belum memahami serta belum mengerti dan merasakan apa yang telah dilakukan pemerintah terhadap masalah ini, utamanya dalam mencegah dan mengurangi jumlah seseorang dalam melakukan perjudian serta membatasi iklan-iklan judi yang memberikan dampak negatif atau memberikan pandangan negatif terhadap seseorang.

UU ITE dapat disebutkan sebagai suatu wujud perkembangan terhadap pengaturan hukum di Indonesia, dikarenakan sebelumnya dalam aturan hukum di Indonesia tidak ada yang mengatur terkait aktivitas kejahatan secara digital. UU ITE ini juga telah mengalami perubahan hingga yang kedua kali, perubahan pertama pada tahun 2016 dan perubahan kedua pada tahun 2024. Perubahan kedua UU ITE menjadi Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 ini dilatarbelakangi dengan adanya kebutuhan hukum dalam menjaga ruang digital di Indonesia yang sesuai dengan hukum. Gaya hidup seseorang akan dipengaruhi oleh apa yang mereka lihat dan apa yang mereka lakukan, dampak negatif sangat terasa ketika beberapa orang tersebut sudah berada di

⁷ Wahfidz Addiyansyah, "Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor" 1, no. 1 (2023)

usia dewasa, oleh sebab itu kita harus memberikan pencegahan dan cara apapun untuk mencegah dan mengurangi jumlah seseorang yang melakukan perjudian selain melakukan perjudian pun juga kita harus melakukan pemberantasan iklan-iklan judi yang memberikan dampak negatif atau memberikan pandangan negatif terhadap seseorang.⁸

Untuk menganalisis dan menemukan jawaban atas fenomena yang dijelaskan, maka dibuatlah penelitian hukum empiris yang dituangkan dalam skripsi dengan judul Analisis Undang – Undang No 1 Tahun 2024 Perubahan Kedua Atas Undang – Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Elektronik Terhadap Penyalahgunaan Iklan Dalam Pengiklanan Judi Online. Judi online adalah salah satu dampak dari kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini. Pada awalnya, teknologi hanya memungkinkan adanya permainan atau game online yang bisa diakses melalui smartphone.

⁸ Davin Gerald dkk, ” Pengaturan Hukum Positif Di Indonesia Terkait Promosi Judi Online Di Media Sosial”, Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora 1, 2, (maret 2024), h. 32

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas. Maka tujuan penelitian tentang Analisis Yuridis Undang – Undang No 1 Tahun 2024 Terhadap Penyalah Gunaan Iklan Judi Online Dalam Peningkatan Judi Online adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Bentuk Penyalahgunaan Iklan Dalam Pengiklanan Judi Online Pada Akun Instagram XXX?
2. Bagaimana Implementasi UU No 1 Tahun 2024 Perubahan Kedua Atas UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Elektronik Terhadap Penyalahgunaan Iklan Dalam Pengiklanan Judi Online (Studi Kasus Akun Instagram XXX)

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas. Maka tujuan penelitian tentang Analisis Yuridis Undang – Undang No 1 Tahun 2024 Terhadap Penyalah Gunaan Iklan Judi Online Dalam Peningkatan Judi Online adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana implikasi atau implementasi UU No 1 Tahun 2024.
2. Untuk mengetahui bagaimana dampak negatif yang diakibatkan dari adanya isi iklan/promosi terhadap ketertarikan seseorang dalam bermain judi.
3. Untuk mempelajari dan menganalisis regulasi hukum yang mengatur iklan judi online di Indonesia.

D. Manfaat Penelitian.

Manfaat dari penelitian diharapkan dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak?

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak pemikiran dan pemahaman yang baik serta berkembang dalam peningkatan atauantisipasi meluas nya dampak negat dari iklan judi ataupun judi oline tersebut.

2. Secara Praktis

Secara Praktis dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada pihak pemerintah untuk dapat menimbang dan memberikan kebijakan yang adil terhadap penyalahgunaan iklan atau promosi yang memberikan dampak negatif ke masyarakat.

E. Penegasan Istilah

1. Iklan

Iklan dapat diartikan sebagai berita atau sebuah pesanan (untuk mendorong, membujuk) kepada khalayak atau orang ramai tentang benda atau jasa yang ditawarkan. Iklan dapat pula diartikan sebagai pemberitahuan kepada khalayak/orang ramai mengenai barang atau jasa yang dijual dan dipasang di dalam media masa, seperti surat kabar/koran, majalah dan media elektronik seperti radio, televisi dan internet. Iklan dibuat dengan tujuan untuk menarik perhatian dan mendorong atau membujuk pembaca iklan agar memiliki atau memenuhi permintaan pemasang iklan.⁹

Iklan dapat digunakan untuk membangun citra jangka panjang untuk suatu produk atau sebagai pemicu penjualan-penjualan cepat. Disadari atau tidak, iklan dapat berpengaruh tetapi juga dapat berlalu begitu cepat. Iklan sangat unik karena iklan dapat mencapai tujuan meskipun disampaikan dengan panjang lebar dan terkadang membingungkan. Karena kita membayar iklan maka kita dapat memilih media yang sesuai untuk pemasangan atau penayangan iklan, sehingga pesan didalamnya dapat sampai pada kelompok sasaran yang dituju untuk mendapatkan informasi tersebut.¹⁰

2. Judi

⁹ Seruni Laras Sekar, "Pengertian, Ciri-Ciri, Jenis, Fungsi, dan Contohnya "Agust 12, 2024

¹⁰ sketsasketsa-adv.com/pengertian-iklan-menurut-para-ahli, Diakses 4 Desember

Kata judi dalam bahasa Indonesia memiliki arti “permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan” (seperti main dadu,kartu). Sedangkan berjudi memiliki arti mempertaruhkan uang atau harta di permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula. Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir.¹¹

Perjudian merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat, merupakan satu bentuk patologi sosial. Sejarah perjudian sudah ada sejak beribu-ribu tahun yang lalu, sejak dikenalnya sejarah manusia. Pada mulanya perjudian itu berwujud permainan atau kesibukan pengisi waktu senggang guna menghibur hati, jadi sifatnya rekreatif atau netral. Pada sifat yang netral ini, lambat laun ditambahkan unsur baru untuk merangsang kegairahan bermain dan menaikkan ketegangan serta pengharapan untuk menang, yaitu barang taruhan berupa uang, benda atau tindakan yang bernilai¹²

3. Penyalahgunaan

Penyalahgunaan adalah penggunaan sesuatu hal secara salah atau tidak tepat yang mana hal tersebut dapat memberikan sesuatu dampak negatif atau dampak buruk terhadap apapun, misalnya penyalahgunaan wewenang, penyalahgunaan jabatan, penyalahgunaan keuangan, penyalahgunaan identitas, penyalahgunaan iklan atau yang lain-lain.

4. Judi Online

¹¹ Aini Ega Nur “PENGARUH JUDI TERHADAP PERILAKU KEBERAGAMAAN DI DESA JAMBAI MAKMUR KEC. KANDIS KAB. SIAK RIAU” IAIN Bukit Tinggi 2019

¹² Kartini Kartono, Patologi Sosial Jilid 1, (Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2001), h.

Seiring berkembangnya zaman permainan judi tidak hanya melalui permainanpermainan klasik yaitu berupa sebuah sekumpulan orang yang memperlmainkan sesuatu hal dengan memberikan taruhan sebuah uang. Namun sekarang judi dapat dilakukan dengan cara onlinemelalui gadget atau barang elektronik yang mana sistem dari duit tersebut adalah bermain judi melalui gadget dengan beberapa orang yang mana orang tersebut juga berasal dari tempat atau kota lain ke dikumpulkan dalam sebuah permainan judi dalam satu aplikasi tersebut dan dengan mempertaruhkan uang yang dibelikan sebuah chip/ koin " biasa orang menyebutnya " lalu hasilnya akan langsung masuk ke dalam akun pemain judi tersebut.¹³

5. Implementasi

Implementasi adalah proses penerapan suatu rencana, konsep, ide, strategi, keputusan ke dalam tindakan nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks manajemen, teknologi, atau proyek, implementasi berarti mengubah ide atau rancangan dan menetapkan sesuatu untuk dijalankan agar tujuan atau hasil yang diharapkan bisa tercapai.

6. Peningkatan

Peningkatan adalah sebuah proses atau suatu tindakan yang mana memiliki dampak kepada sesuatu hal menjadi lebih baik, lebih, ataupun lebih optimal. Dalam konteksnya peningkatan biasanya diartikan atau dapat dipahami seperti peningkatan kualitas, peningkatan kapasitas, peningkatan kinerja dll.¹⁴

F. Sistematika Penulisan

¹³ Munawaroh Nafiatul “Perbedaan Game Online dengan Judi Online “ 27 Okt 2023.

¹⁴ Aprianto A, Universitas Islam Riau, 2018.

Adapun sistematika penyusunan skripsi pada penelitian ini agar lebih sistematis dan terfokus, maka penulis menyajikan sistematika sebagai gambaran terhadap penulisan penelitian, yaitu:

BAB I Pendahuluan. Bab satu pendahuluan berisikan latar belakang permasalahan yang menjelaskan isu hukum, batasan masalah, rumusan masalah, dan memaparkan beberapa tujuan dan manfaat dari penelitian, serta definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka. Pada bab dua ini merupakan kajian pustaka dimana memuat penelitian terdahulu sebagai bahan perbandingan dari penelitian yang diteliti dengan penelitian yang sebelumnya dan kajian pustaka yang mana di dalamnya memuat teori-teori atau kerangka teori yang akan menjelaskan secara umum tentang penyalahgunaan iklan dan pengaruh buruk iklan judi online terhadap seseorang.

BAB III Metode Penelitian. Bab tiga ini merupakan metode penelitian yang akan digunakan berisi jenis penelitian, pendekatan penelitian, lokasi penelitian, jenis dan sumber data penelitian, metode pengumpulan data, dan metode pengolahan data.

BAB IV Hasil Penelitian. Bab empat ini akan menjelaskan hasil-hasil penelitian yang diperoleh peneliti dari lokasi penelitian, melalui metode wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi wawancara.

BAB V Pembahasan. Bab lima ini Pembahasan tersebut berpedoman pada Bab I, II, dan III, dengan fokus permasalahan terkait Analisis Yuridis Empiris Terhadap penyalahgunaan dan dampak negatif dengan adanya iklan judi online terhadap seseorang, khusus nya kaum muda dan mahasiswa.

Bab VI penutup, dalam bab ini nantinya akan berisi seluruh penjelasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya yang akan disajikan secara rinci pada.serta

saran yang merupakan pesan yang berarti berikan berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan di lapangan.