

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Judi adalah suatu tindak pidana yang berbentuk pertarungan uang dalam bentuk jenis apapun yang sifatnya untung-untungan yang dapat juga diartikan mempertaruhkan beberapa hal yang sangat merugikan satu sama lainnya dengan mendapatkan uang tanpa harus melakukan usaha, hal ini seringkali memiliki dampak negatif dilingkungan pertemanan maupun masyarakat.

Perjudian adalah suatu tindak pidana yaitu pertarungan sejumlah uang dimana yang menang mendapat uang taruhan itu atau dengan kata lain adu nasib, sebagai bentuk permainan yang bersifat untung-untungan bagi yang turut main, dan juga meliputi segala macam taruhan dimana yang bertaruh tidak terlibat secara langsung dalam perlombaan tersebut, termasuk juga segala macam pertarungan lainnya. Masalah perjudian dapat merugikan masyarakat dan moral bangsa kita, pada dasarnya kejahatan ini mengakibatkan ketertiban, ketentraman, dan keamanan masyarakat menjadi terganggu. Selain itu pengaruh bagi anak - anak sangatlah besar, mereka akan ikut-ikutan melakukan tindak pidana perjudian yang mereka lihat terjadi di lingkungannya akan berpengaruh negatif terhadap psikologis anak serta menimbulkan kerugian materiil bagi mereka yang melakukannya.¹

Saat ini, realita dari pola hidup yang cenderung konsumtif, apalagi ditambah dengan semakin meningkatnya harga-harga kebutuhan pokok akibat laju inflasi perekonomian yang tidak stabil, membuat setiap orang ingin mencapai segala

¹ *Repository* Universitas Islam Sultan Agung Tirtayasa, Semarang, <http://repository.unissula.ac.id/12215/2/babI.pdf>, diakses pada tanggal 4 Desember 2023 pukul 20.39 WIB

sesuatunya dengan cara yang praktis atau menurutnya mudah untuk dilakukan termasuk berjudi. Ironisnya, para pelaku perjudian sering bermain judi tempat-tempat umum, seperti di pasar, warung atau membentuk kelompok ditempat-tempat tertentu, hal yang sebenarnya tidak layak untuk dipertontonkan karena akan berpengaruh negatif terhadap orang-orang disekitarnya.

Selain itu, masalah ekonomi juga memiliki andil yang dapat mempengaruhi pola kehidupan masyarakat, disamping itu juga cara-cara yang mampu mengubah kehidupan seseorang karena tekanan ekonomi, orang dapat menyimpang dari norma-norma yang ada di masyarakat, seperti melakukan pencurian, perjudian, dimana tindakan yang menyimpang itu merupakan suatu tanda kegagalan individu dalam menyesuaikan diri dengan keadaan dalam masyarakat, maka dari itu tidaklah mustahil apabila seseorang mendapat tekanan ekonomi akan berbuat kejahatan. Tidak sedikit masyarakat yang sangat terganggu dengan adanya permainan perjudian ini.

Meskipun masalah perjudian sudah diatur dalam Peraturan Perundang-Undangan, tetapi dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian ternyata masih mengandung beberapa kelemahan. Kelemahan ini yang memungkinkan masih adanya celah kepada pelaku perjudian untuk melakukan perjudian. Adapun beberapa kelemahannya adalah perundang-undangan hanya mengatur perjudian yang dijadikan mata pencaharian, sehingga kalau seseorang melakukan perjudian yang bukan sebagai mata pencaharian maka dapat dijadikan celah hukum yang memungkinkan perjudian tidak dikenakan hukuman pidana.

Perundang-Undangan hanya mengatur tentang batas maksimal hukuman, tetapi tidak mengatur tentang batas minimal hukuman, sehingga dalam Praktek

Peradilan, Majelis Hakim seringkali dalam putusannya sangat ringan hanya beberapa bulan saja atau malah dibebaskan. Pasal 303 bus Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang rumusannya sebagai berikut:

- (1) Diancam dengan kurungan paling lama 4 (empat) tahun atau denda paling banyak Rp10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah)
 - a. Barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi yang diadakan dengan melanggar ketentuan-ketentuan tersebut Pasal 303.
 - b. Barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau pinggirnya maupun ditempat yang dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.
- (2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat 2 (dua) tahun sejak ada pemidanaan yang menajdi tetap karena satu pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun atau pidana denda paling banyak Rp5.000.000,00 (lima juta rupiah).

Dalam Pasal 303 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, ada 2 (dua) bentuk kejahatan yang perbuatan materiilnya berupa menawarkan kesempatan dan memberikan kesempatan, yakni:²

1. Perbuatan menawarkan kesempatan dan memberikan kesempatan untuk bermain judi sebagai mata pencaharian.
2. Perbuatan menawarkan kesempatan dan memberikan kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi.

² Adami Chazawi, 2005, *Tindak Pidana Mengenai Kesopanan*, Rajawali Pers, Jakarta, hlm. 169

Di era globalisasi ini, penggunaan internet semakin berkembang dari hari ke hari. Dengan berkembangnya teknologi internet, banyak berkemunculan media sosial, dan pengaruhnya yaitu banyaknya media sosial seolah membuat orang ketagihan bermain media sosial. Media sosial juga sudah mulai menggantikan peran media elektronik dan media massa konvensional, karena masyarakat beranggapan bahwa media sosial sangat cepat dalam menyebarkan berita atau informasi. Media sosial menyediakan dunia baru bagi masyarakat, dan media sosial digunakan sebagai dunia bisnis masyarakat. Dalam hal ini dunia bisnis adalah bisnis *online*.³

Pesatnya perkembangan teknologi informasi yang melanda berbagai negara di seluruh dunia saat ini memang tidak dapat dipungkiri lagi, seiring berkembangnya teknologi informasi membuat berbagai kemudahan terhadap aktivitas konvensional yang dilakukan oleh masyarakat, diantaranya dengan kemunculan situs judi *online* yang sudah tidak dilakukan secara konvensional lagi.⁴

Munculnya beragam media sosial hari ini seperti Instagram, Twitter, Facebook, Tiktok, bahkan YouTube (yang biasa disebut Youtuber) yang mana membuat para individu terkenal yang memiliki banyak follower dan penggemar biasanya disebut selebriti media sosial menjadikan hal ini untuk peluang bisnis, akan tetapi banyak juga menjadikan para individu pemilik akun tersebut menjadikan media sosial dengan jumlah pengikut yang banyak dan penggemar sebagai peluang bisnis promosi judi *online*.

³ Ignasius Yosanda Nono, (2021), *Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online*. Jurnal Analogi Hukum, Volume 3, Nomor 2, CC-BY-SA 4.0 License, Denpasar, hlm. 235

⁴ Mansur, D. M. A., & Gultom, E. 2005, *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*, PT. Refika Aditama, Bandung.

Pada sebelumnya pelaku usaha dapat memasang iklan baik melalui media elektronik (televisi, radio, internet), maupun media elektronik (majalah, surat kabar, *billboard*)⁵, tapi di era sekarang ini, efek menggunakan benda-benda ini untuk promosi tidak baik, dan orang tidak peduli. Seiring dengan berkembangnya teknologi serta informasi serta laju pertumbuhan internet membuat internet menjadi salah satu media yang efektif bagi pelaku usaha untuk mempromosikan situs judi *online* kepada masyarakat dari seluruh dunia yang kita kenal sebagai transaksi tanpa kertas (*paperless*) dan tidak bertemu secara langsung (*face to face*).⁶



Melalui internet jasa *Influencer* seperti selebgram dan *paid promote* untuk promosi, istilah populer yang dikenal saat ini yang berkaitan dengan promosi yang dilakukan melalui media sosial Instagram, Twitter, Facebook, Youtube adalah bentuk *endorse* dan/atau *endorsement*. Pelaku usaha dapat memanfaatkan jasa *Influencer* yang memiliki banyak pengikut di akun media sosial guna mengembangkan usaha yang dimilikinya, termasuk juga situs judi *online* yang marak beredar belakangan ini, kemunculan judi *online* saat ini sangat signifikan dari beberapa tahun sebelumnya, hal tersebut tidak lepas dari jasa para *Influencer* yang membuka jasa *endorse/paid promote* yang mana hal ini dimanfaatkan oleh situs judi online untuk mempromosikan situs mereka dengan bayaran yang fantastis pada setiap bulannya.

Tindak pidana perjudian telah diatur di dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang berbunyi:

⁵ Harianto, 2010, *Perlindungan Hukum Bagi Konsumen terhadap Iklan Yang Menyesatkan*, Ghalia Indonesia, Jakarta.

⁶ Bakatullah, 2009, *Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Dalam Transaksi E-Commerce Lintas Negara Indonesia*, FH UII Press, Yogyakarta.

- (1) Diancam dengan pidana paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapatkan izin:
 - a. Dengan sengaja menwarkan 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 suatu syarat atau dipenuhinya suatu tata cara;
- (2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.
- (3) Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung bergantung kepada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Dalam hal tindak pidana yang dilakukan melalui media *online* atau media elektronik, maka terkait dengan perbuatan tersebut sudah diatur dalam Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi: “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau

mentransmisikan dan/atau membuat dapat diakses Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Berdasarkan Pasal 27 Ayat (2) UU ITE sangat jelas bahwasanya perbuatan promosi situs judi *online* adalah perbuatan yang dilarang dan sudah diatur di dalam sebuah aturan. Titik berat penerapan Pasal 27 Ayat (2) UU ITE adalah perbuatan seseorang mentransmisikan, mendistribusikan, dan membuat dapat diaksesnya konten atau muatan perjudian yang dilarang atau tidak memiliki izin berdasarkan Peraturan Perundang-Undangan. Adapun yang dimaksud sebagai berikut:

1. Mendistribusikan adalah mengirimkan dan/atau menyebarkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik kepada banyak orang atau berbagai pihak melalui sistem elektronik;
2. Mentransmisikan adalah mengirimkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang ditujukan kepada satu pihak melalui sistem elektronik;
3. Membuat dapat diakses adalah semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui sistem elektronik yang menyebabkan informasi elektronik dan/atau dokumen dapat diketahui pihak lain atau publik.

Jenis-jenis konten atau muatan perjudian (informasi elektronik/dokumen elektronik) dapat berupa aplikasi, akun, iklan, situs, dan/atau sistem *billing* operator bandar. Sedangkan bentuk informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat yang didistribusikan, ditransmisikan, dan/atau dapat diakses bisa berupa gambar, video, suara, dan/atau tulisan.⁷

⁷ *Ibid*, hlm. 8-9

Endorse judi online dapat dikategorikan sebagai iklan karena bermuatan promosi. Biasanya influencer mengajak *followers*-nya melalui video singkat atau foto, baik melalui *insta-story* maupun melalui *feed* akun media sosial masing-masing untuk menggunakan/mengakses produk atau jasa yang ditawarkan, termasuk judi *online*. Dengan demikian, *Influencer* yang meng-*endorse* atau mempromosikan judi *online* dapat dikenai pidana berdasarkan Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik *jo.* Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.⁸

Berdasarkan banyaknya pada saat ini para *Influencer* yang mempromosikan situs judi online diantaranya banyak sekali yang berasal dari para *Influencer*, salah satu contohnya Kepolisian Daerah (Polda) Sumatera Barat menangkap seorang perempuan dengan nama akun tiktok Canoy mempromosikan situs judi *online* pada akun tiktoknya melalui pakaian yang digunakannya dengan tulisan sponsor atau dengan sengaja mempromosikan situs judi *online* dengan melampirkan juga situsnya, agar para *viewer* dia tersebut dapat mengakses situs tersebut. Diberitahukan bahwa pada hari Rabu tanggal 24 April 2024, telah dimulai penyidikan dalam perkara dugaan tindak pidana setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian dengan cara memposting video menggunakan baju tangtop berwarna hitam logo situs judi *online* “MATAHARI BET 88” pada akun Tiktok

⁸ Nafiatul Munawaroh, 2023, *Jerat Hukum Selebgram Endorse Judi Online*, Hukum Online, <https://www.hukumonline.com/klinik/a/jerat-hukum-selebgram-iendorse-i-judi-ionline-i-lt5a66e8c34b535>, diakses pada tanggal 10 Desember 2023 pukul 18.57 WIB

Cece.chanoyy dengan Url <https://www.tiktok.com/@cece.chanoyy> yang diketahui terjadi pada Rabu tanggal 24 April 2024 sekira pukul 18.30 WIB yang bertempat di Jl. Batang Gadis 7 A Kel. Rimbo Kaluang Kec Padang Barat Kota Padang. Sebagaimana dimaksud dalam Pasal 45 Ayat (30) jo Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sehubungan dengan Laporan Polisi Nomor: LP/A/13/IV/2024/KT.DITRESKRIMSUS/POLDA SUMBAR, Tanggal 24 April 2024 dengan identitas tersangka yang bernama Zadika Seprina Binti Burhannudin Pgl Canoy, berjenis kelamin perempuan, beragama Islam, beralamat pada Inderapura, Pesisir Selatan sesuai dengan KTP, akan tetapi berdomisili di Padang.

Pada kenyataan, adapun peraturan yang sudah berjalan di Indonesia yang mana seakan-akan *Influencer* tetap mempromosikan situs judi *online* dan mengabaikan aturan yang telah tertulis dan berlaku. Maka dari itu, penulis merasa tertarik untuk mengkaji dan menganalisis mengenai aturan larangan promosi situs judi *online* lebih mendalam. Judul dari penelitian ini adalah **“PENEGAKAN HUKUM TERHADAP *INFLUENCER* YANG MEMPROMOSIKAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN *ONLINE* DITINJAU DARI PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG ITE (INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK) DI INDONESIA PADA WILAYAH SUMATERA BARAT”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian mengenai *Influencer* yang mempromosikan perjudian *online* yang ditinjau dari perspektif Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), maka dari itu penulis ingin mencari tahu lebih dalam akan

penegakan hukum tindak pidana kepada pelaku yang mempromosikan judi *online*, adapun rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana penegakan hukum oleh pihak Kepolisian Daerah (Polda) Sumatera Barat terhadap *Influencer* yang mempromosikan tindak pidana perjudian *online* dalam perspektif UU ITE?
2. Bagaimana kendala yang dihadapi Kepolisian Daerah (Polda) Sumatera Barat dalam melakukan penegakan hukum terhadap *Influencer* yang mempromosikan tindak pidana perjudian *online*??

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis fokuskan untuk diteliti, penulis memiliki tujuan agar mengetahui tindak pidana kepada pelaku promosi judi *online*, maka dari itu tujuan penelitiannya, yaitu:

1. Untuk menganalisis penegakan hukum oleh pihak Kepolisian Daerah (Polda) Sumatera Barat terhadap *Influencer* yang mempromosikan tindak pidana perjudian *online* dalam perspektif UU ITE.
2. Untuk menganalisis kendala yang dihadapi Kepolisian Daerah (Polda) Sumatera Barat dalam melakukan penegakan hukum terhadap *Influencer* yang mempromosikan tindak pidana perjudian *online*.

D. Manfaat Penulisan

Dalam melakukan penelitian ini, penulis mengharapkan pihak yang mendapatkan manfaat tidak hanya dari diri penulis sendiri, tetapi juga mengharapkan untuk dapat memberi informasi bagi pihak-pihak terkait yang membutuhkan sehingga penelitian ini bermanfaat. Maka dari itu, manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

1. Teoritis

Penelitian ini merupakan sebuah upaya untuk memperluas keilmuan hukum pidana, yang diharapkan bermanfaat untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan dan wawasan serta sebagai bahan referensi tambahan bagi program studi Sarjana Ilmu Hukum Universitas Andalas.

2. Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis bagi penulis sebagai pedoman yang memberikan informasi yang jelas bagi para aparat penegak hukum dalam menyikapi banyaknya *Influencer* yang mempromosikan situs judi *online* di Indonesia.

E. Metode Penelitian

Menurut Soerjono Soekanto, penelitian hukum merupakan usaha untuk menganalisa serta mengadakan kontruksi, secara metodologi, sistematis, dan konsisten. Penelitian merupakan sarana yang digunakan untuk memperkuat, membina serta mengembangkan ilmu pengetahuan.⁹ Metode penelitian pada dasarnya merupakan suatu proses untuk mengadakan analisis dan kontruksi terhadap bahan hukum yang telah dikumpulkan dan diolah.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian yuridis empiris, penelitian hukum empiris ini menurut Ronny Hanitijo yaitu penelitian hukum yang memperoleh datanya dari data primer atau data yang diperoleh langsung dari masyarakat.¹⁰ Penelitian empiris didasarkan pada kenyataan di lapangan atau melalui observasi langsung.

⁹ Soerjono Soekanto, 1986, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta, hlm. 3

¹⁰ Mukti Fajar dan Yulianto Ahmad, 2010, *Dualisme Penelitian Hukum: Normative dan Empiris*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, hlm. 154

2. Sifat Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan penelitian yang bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif artinya penelitian yang menggambarkan objek tertentu dan menjelaskan hal-hal yang terkait dengan atau melukiskan secara sistematis fakta-fakta atau karakteristik populasi tertentu dalam bidang tertentu secara *factual* dan cermat.¹¹ Penelitian ini bersifat deskriptif karena penelitian ini semata-mata menggambarkan suatu objek untuk mengambil kesimpulan-kesimpulan yang berlaku secara umum.¹²

Maka dari itu, penelitian deskriptif ini membahas mengenai gambaran bagaimana analisis yuridis terhadap para *influencer* yang mempromosikan perjudian secara *online* dilihat dari perspektif Undang-Undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik).

3. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer adalah jenis data yang diperoleh langsung oleh peneliti dengan melakukan pengumpulan informasi menggunakan kuesioner, survey, wawancara, atau observasi di Provinsi Sumatera Barat. Data ini merupakan sumber informasi yang dikumpulkan secara khusus untuk penelitian tertentu dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya. Pengumpulan data primer dilakukan oleh peneliti sendiri oleh karena itu data ini dapat memberikan informasi yang lebih rinci dan kontekstual.¹³

b. Data Sekunder

¹¹ Sarifuddin Azwar, 1998, *Metode Penelitian*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, hlm. 7

¹² Sunaryati Hartono, 2006, *Penelitian Hukum di Indonesia pada Akhir Abad Ke 20*, PT. Alumni, Bandung, hlm. 3

¹³ Nisa Mutia Sari, 2023, *Perbedaan Data Primer dan Sekunder dalam Penelitian, Perlu Diketahui*, Merdeka, <https://www.merdeka.com/jateng/perbedaan-data-primer-dan-sekunder-dalam-penelitian-perlu-diketahui-47122-mvk.html?screen=1> diakses pada tanggal 11 Desember 2023 pukul 17.56 WIB

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada.¹⁴ Data sekunder berupa buku-buku, jurnal, ensiklopedia, majalah, makalah, artikel dan lain-lain yang relevan dengan permasalahan mengenai promosi judi online dilihat dari perspektif Undang-Undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik). Dimana data tersebut adalah tulisan ilmiah yang diakui kevalidannya secara akademis.

1) Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang memiliki kekuatan mengikat, seperti peraturan perundang-undangan dan putusan Hakim.

- a) Undang-Undang Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- b) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.
- c) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- d) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- e) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- f) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

2) Bahan Hukum Sekunder

¹⁴ Iqbal Hasan, 2004, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, Bumi Aksara, Jakarta, hlm. 19

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer, seperti data yang diperoleh dari bahan Pustaka yang berisikan informasi tentang bahan primer.¹⁵ Dalam penelitian ini bahan hukum sekunder adalah buku-buku, jurnal, artikel, serta hasil penelitian sebelumnya.

3) Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, misalnya kamus hukum.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Dokumen

Studi dokumentasi atau yang biasa disebut dengan kajian dokumen merupakan Teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian dalam rangka memperoleh informasi terkait objek penelitian.

b. Mengakses Situs Internet (*Website*)

Metode ini dilakukan dengan menelusuri *website*/situs yang menyediakan berbagai data dan informasi yang berhubungan dengan penelitian, yaitu situs mengenai jurnal-jurnal penelitian tentang kesejahteraan masyarakat dan berbagai situs lainnya yang dijadikan sebagai landasan dasar atau referensi untuk mempelajari berbagai teori dan praktek yang sedang penulis teliti.

c. Wawancara

Studi wawancara adalah tanya jawab antara dua pihak yaitu pewawancara dan narasumber untuk memperoleh data, keterangan atau

¹⁵ Sunaryati Hartono, 2006, *Penelitian Hukum di Indonesia pada Akhir Abad Ke 20*, PT. Alumni, Bandung, hlm. 134

pendapat tentang suatu hal. Peneliti melakukan wawancara kepada POLDA (Polisi Daerah) Sumatera Barat.

5. Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh, maka dilakukan analisa terhadap data tersebut dengan menggunakan metode kualitatif, metode kualitatif adalah suatu tata cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif analitis, yaitu data yang telah diperoleh dikelompokkan berdasarkan permasalahan yang diteliti, kemudian ditarik kesimpulan dan diuraikan secara deskriptif dalam bentuk kalimat.¹⁶

F. Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini terdiri dari 4 bab, antara lain:

1. Bab I Pendahuluan

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Kepustakaan

Menjelaskan mengenai defenisi media sosial, manfaat media sosial, dampak media sosial, *influencer*, judi, bahaya judi, judi *online*, UU ITE dan asas-asas UU ITE.

3. Bab III Hasil Penelitian dan Pembahasan

Memaparkan dan menganalisis data-data yang didapatkan dari hasil *research*, wawancara, dan observasi langsung.

¹⁶ *Loc Cit*, Soerjono Soekanto, hlm. 75

4. Bab IV Penutup

Menjelaskan mengenai kesimpulan akhir penelitian dan saran-saran yang direkomendasikan berdasarkan pengalaman di lapangan untuk perbaikan proses pengujian selanjutnya.

