

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia telah menciptakan konektivitas yang luar biasa, memungkinkan masyarakat untuk saling terhubung tanpa batas geografis maupun fisik. Transformasi ini memicu perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sosial, ekonomi, dan budaya, yang tidak hanya berkembang dengan sangat cepat tetapi juga menjadi semakin kompleks dalam penerapannya. Akan tetapi, seiring dengan kontribusi positif teknologi yang mendorong kemajuan ekonomi, peningkatan kesejahteraan, dan akselerasi peradaban, teknologi informasi juga memiliki sisi gelap yang tidak bisa diabaikan.

Dalam posisinya sebagai pisau bermata dua, teknologi ini tidak hanya menjadi pemicu perubahan yang progresif tetapi juga menjadi alat yang sangat efektif untuk mendukung terjadinya berbagai pelanggaran hukum (*onrechtmatige daad*). Kejahatan dunia maya, penyebaran informasi palsu, dan pelanggaran privasi adalah beberapa contoh implikasi negatif yang muncul seiring dengan penetrasi teknologi yang semakin mendalam ke dalam kehidupan bermasyarakat. meskipun teknologi informasi telah membuka peluang besar bagi pengembangan manusia dan masyarakat, namun teknologi informasi juga memerlukan pengelolaan dan regulasi yang hati-hati agar dampak negatifnya dapat diminimalkan.

Pada dasarnya, di Indonesia pemanfaatan terhadap teknologi informasi yang berkembang ini merupakan hak rakyat yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945. Hal ini dituangkan

dalam persyaratan Pasal 28 F UUD 1945, yang menjabarkan peraturan-peraturan yang:

“Setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia.”

Pasal 28 F menggambarkan bahwa kebebasan berekspresi dan berpendapat, bersama dengan hak untuk mengakses informasi melalui teknologi informasi dan komunikasi, bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, mendorong pendidikan nasional, dan menjamin keamanan, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan operator sistem elektronik.

Dalam konteks masyarakat, nasional, dan negara, pelaksanaan hak dan kebebasan melalui teknologi informasi dilakukan sesuai dengan batasan hukum, yang bertujuan semata-mata untuk memastikan pengakuan dan penghormatan terhadap hak dan kebebasan orang lain sambil memenuhi tuntutan yang sah sejalan dengan etika, standar, prinsip agama, keamanan, dan ketertiban umum.¹

Kemampuan mengakses sistem elektronik berdampak signifikan terhadap pesatnya pertumbuhan ekonomi Indonesia. Perbandingan dapat diamati antara prosedur perdagangan konvensional dan praktik perdagangan kontemporer seperti yang ada saat ini. Secara historis, entitas komersial tradisional mempromosikan produk mereka melalui iklan di majalah, surat kabar, dan papan reklame. Namun, dengan munculnya media elektronik,

¹ Penjelasan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

konsumen kurang memperhatikan iklan di media tradisional. Mereka sekarang lebih terlibat dengan iklan yang disajikan di platform elektronik seperti televisi, radio, dan internet. Perluasan media elektronik memaksa entitas komersial untuk secara konsisten mempertimbangkan permintaan konsumen akan produk mereka. Munculnya platform seperti Instagram, TikTok, dan YouTube memudahkan komunikasi pengguna tanpa perlu interaksi tatap muka. Kemudahan ini memungkinkan perusahaan untuk mengidentifikasi kemungkinan untuk mempromosikan produk mereka dengan menggunakan individu dengan pengikut media sosial yang substansial untuk pengesahan produk. Pendekatan promosi yang disebutkan di atas disebut sebagai promosi atau pengesahan berbayar.

Individu dengan banyak pengikut di media sosial biasanya menjalani kehidupan yang berbeda secara signifikan dari rata-rata orang, yang memikat orang lain untuk memantau aktivitas sehari-hari mereka secara online. Orang-orang seperti itu sering dianggap sebagai tokoh berpengaruh yang mampu mempengaruhi pengikutnya.

Seiring berjalannya waktu, media sosial mengalami perkembangan dengan adanya fitur *live streaming* telah menjadi salah satu alat yang sangat berpengaruh dalam dunia digital, terutama bagi para *influencer*. Melalui platform *live streaming*, *influencer* dapat berinteraksi secara langsung dengan pengikut mereka, membangun hubungan yang lebih personal dan otentik. Hal ini memberikan kesempatan untuk lebih mendekatkan diri kepada audiens, memperkuat kepercayaan, dan memperluas jangkauan pengaruh mereka. Adanya fitur *live streaming* memungkinkan *influencer* untuk menunjukkan sisi asli mereka, berkomunikasi secara langsung dengan pengikut, serta

mengoptimalkan potensi monetisasi melalui sponsor atau kolaborasi yang lebih interaktif.

Industri *live streaming* di Indonesia sedang mengalami pertumbuhan yang pesat. Jumlah *streamer*, penonton, dan pendapatan dalam industri ini terus meningkat. Platform-platform seperti Twitch, YouTube, Nimo TV dan Tiktok menjadi wadah bagi para *influencer* untuk unjuk gigi, membangun komunitas, dan bahkan meraup penghasilan. Namun, di balik gemerlap dunia *live streaming* ini, potensi bahaya mengintai seperti penyalahgunaan konten dan sebagainya.

Dalam dunia *live streaming* para *influencer* mendapatkan keuntungan berupa gift, saweria, dan donasi dari penonton maupun dari pihak yang ingin mempromosikan produknya melalui *Influencer*. Maraknya praktik donasi dari akun-akun judi *online* melalui platform seperti *Saweria* dan *Sociabuzz*.² *Saweria* adalah sebuah layanan yang membantu para kreator untuk mendapatkan dukungan finansial dari para penggemar mereka dengan berbagai mode pembayaran seperti Gopay, Ovo, Dana, Linkaja, dan Qris. *Saweria* bukan merupakan platform untuk *live streaming*, melainkan sebuah platform yang memungkinkan para kreator untuk mendapatkan dukungan finansial dari para penggemar mereka.³ Sedangkan *SoziaBuzz* adalah platform yang memfasilitasi transaksi antara pemberi dengan penerima, termasuk dukungan

² *Viral Streamer Mobile Legends Disawer Situs Judi Online*, Warganet Gempar, liputan6.com/read/2023/10/06/viral-streamer-mobile-legends-disawer-situs-judi-online warganetge mpar. diakses pada 6 Desember 2023, pukul 19.00 WIB

³ *Apa Itu Saweria, Cara Menggunakan dan Bagaimana Skema Donasinya*, deli.suara.com/read/2023/10/10/apa-itu-saweria-cara-menggunakan-dan-bagaimana-skema-donasinya, diakses 6 September 2024, Pukul 19.00 WIB

finansial untuk para kreator *SoziaBuzz* juga memiliki fitur-fitur seperti pasang *overlay*, terima dukungan, dan suara notifikasi dukungan.⁴

Donasi situs judi *online* kepada *streamer* menjadi sorotan yang tidak bisa diabaikan. Karena setiap donasi bisa menuliskan kata-kata atau kalimat yang mengajak penonton untuk bermain disitus mereka. *Streamer* yang menerima donasi dari situs judi *online* juga ikut mempromosikan dan mengajak penontonnya untuk bermain di situs judi *online* tersebut. Tindakan ini dapat memberikan dampak negatif bagi dirinya dan para penonton apalagi terlebih untuk *streamer game* yang mayoritas adalah anak-anak remaja anak-anak remaja masih labil dan mudah terpengaruh.

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* terhubung internet. Namun, seiring berjalannya waktu, fenomena ini telah berkembang menjadi bentuk perjudian yang menguntungkan bagi para pemain, yang dikenal sebagai judi *online*. Perjudian adalah kegiatan taruhan yang melibatkan penggunaan uang, di mana pemenang berhak mendapatkan seluruh jumlah taruhan yang ditempatkan. Keberuntungan memegang peranan penting dalam perjudian, dan mereka yang mengalami kekalahan harus menerima kerugian finansial yang telah mereka pertaruhkan.⁵

Konsekuensi merugikan dari kemajuan teknologi yang pesat adalah streamer atau influencer tidak dapat mengelola donasi atau hadiah yang mereka terima secara selektif, termasuk saat banyak streamer menerima kontribusi dari

⁴ <https://sociabuzz.com/tribelive>, diakses 6 September 2024, Pukul 19.00 WIB

⁵ Wahfidz Addiyansyah, 2023, *Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor*, Vol.1, no. 1.

platform perjudian online. Namun, pada kenyataannya, banyak influencer dan penyedia konten yang kurang memahami aturan yang berlaku di Indonesia. Banyak influencer mendukung hal-hal yang terlarang dan berbahaya untuk penggunaan umum. Influencer di Indonesia seringkali tidak menyadari ilegalitas mempromosikan situs web dan aplikasi perjudian online. Dalam hukum positif Indonesia, prinsip ignorantia juris non excusat diakui, menandakan bahwa semua individu dianggap mengetahui hukum tersebut. Prinsip ini menegaskan bahwa suatu peraturan, setelah disahkan oleh badan yang berwenang, menyiratkan bahwa semua individu menyadarinya.⁶ Dengan demikian, tidak ada pembenaran bagi pelanggar hukum untuk menolak dilakukannya tindakan tersebut atas dasar ketidaktahuan mengenai ilegalitasnya.

Namun telah terjadi beberapa kasus di Indonesia yang mana *influencer* menerima dari akun situs judi *online* yaitu para *streamer* game Mobile Legends Bang Bang (MLBB) yang diduga promosikan Judi *Online* berkedok saweran atau donasi. Setelah sebelumnya sejumlah artis yang diperiksa kepolisian karena diduga promosikan judi *online*, kali ini giliran streamer atau YouTuber game Mobile Legends yang diduga melakukan hal serupa. Ketika melakukan streaming game tersebut di platform YouTube, para streamer tersebut membuka donasi atau menerima saweran dari situs judi *online* dan konten disaksikan anak-anak yang merupakan kebanyakan pemain game. Dalam video yang beredar di dunia maya dan dibagikan oleh akun Twitter atau X @krpko, banyak potongan video streamer yang disawer oleh admin judi *online*. Bahkan, jumlah saweran yang diberikan bisa mencapai puluhan juta rupiah. Setelah

⁶ Barda Nawawi Arif, 2007, *Penegakan Hukum Pidana dalam Konteks Hukum dan Pembangunan Nasional*, UII, Yogyakarta, hal. 90.

menerima saweran tersebut, sang streamer biasanya meneriakkan kata-kata seperti "gacor" hingga "depo" yang sudah melekat dengan judi *online*. Beberapa nama *pro player* dan *streamer Mobile Legends* pun terseret, sebut saja Marsha Ozawa, Luminaire, RRQ Xinnn, Antimage, R7, dan Donkey.⁷

Adapun kasus lain yaitu Gunawan Sador, seorang kreator konten TikTok asal Sukabumi, dikenal melalui siaran langsung yang menampilkan dirinya dan warga sekitar berjoget setelah menerima "gift" dari penonton dan setiap siapapun yang memberi gift para anggota Gunawan Sador akan menyebutkan namanya. Namun pada sesi *live streaming*-nya Gunawan Sador mendapat gift dari akun atau situs judi *online*, Pada Oktober 2024, ia ditangkap oleh Polres Sukabumi karena diduga mempromosikan judi *online* melalui aktivitas *live streaming*-nya.⁸

Penyidik mencurigai Gunawan Sador melanggar Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016, yang mengubah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE). Selain ketentuan statuta ite Gunawan Sador, Pasal 303 Ayat (1) KUHP juga berlaku. Undang-undang khusus yang dilakukan Gunawan Sador dalam Pasal 27 tersebut dituangkan dalam Ayat (2) karena terpenuhinya unsur " pungutan judi."Hukuman pidana yang ditetapkan Undang-Undang ITE bagi pelanggar Pasal 27 dijabarkan dalam Pasal 45 ayat (3), yang menyatakan bahwa setiap orang yang memenuhi kriteria yang digariskan dalam Pasal 27 ayat (3), yang menyatakan bahwa

⁷<https://www.kompas.tv/lifestyle/449958/tanggapan-para-streamer-mobile-legends-yang-disawer-dari-judi-online-sudah-akui-kesalahan?page=all> diakses 15 Oktober 2024, Pukul 20.30 WIB

⁸https://online.merdeka.com/peristiwa/perjalanan-kasus-gunawan-sador-joget-joget-berujung-tersangka-sempat-ditahan-kini-jadi-duta-anti-judi-online-234442mvk.html?utm_source=chatgpt.com diakses 10 Desember 2024, Pukul 20.00 WIB

setiap orang yang memenuhi kriteria yang digariskan dalam Pasal 27 ayat (1), (2), (3), atau (4), dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun dan / atau denda tidak lebih dari Rp. 1.000.000.000 (satu miliar rupiah).

Meskipun Gunawan Sadbor sempat diperiksa dan ditetapkan sebagai tersangka, aparat penegak hukum lebih memilih pendekatan *restorative justice* dengan menjadikannya duta anti-judi online. Hal ini menegaskan pendekatan penegakan hukum yang dominan saat ini lebih ke pada preventif dibandingkan pendekatan represif. Dalam praktiknya, belum ada influencer yang telah divonis pidana karena melakukan promosi judi online saat live streaming, termasuk kasus Gunawan Sadbor yang hanya berujung pada tindakan preventif. Hal ini menandakan adanya tantangan khusus dalam penerapan pidana secara nyata di lapangan.

Untuk memastikan dan mengidentifikasi seseorang yang melakukan tindak pidana, sangat penting untuk menjatuhkan kesalahan pidana, karena tindak pidana (*actus reus*) saja tidak cukup untuk menetapkan kesalahan. Kesalahan pidana adalah pembebanan tanggung jawab pada individu atas tindakan yang telah mereka lakukan secara pribadi, dengan kesadaran akan potensi dampak dari tindakan tersebut. Asas yang diartikulasikan sebelumnya, "*actus non facit reum nisi mens sit rea*", meliputi unsur *actus reus* (tindak pidana) diikuti dengan unsur *mens rea* (tanggung jawab pidana). Tanggung jawab pidana terdiri dari unsur-unsur pelaku, termasuk interpretasi luas atas kesalahan, baik disengaja maupun lalai, kapasitas untuk bertanggung jawab, dan tidak adanya dasar untuk pembebasan. Penulis bermaksud untuk menyelidiki dan mengajukan judul " Tanggung Jawab Pidana terhadap

Influencer yang Mempromosikan Situs Perjudian Online Selama Live Streaming di Media Sosial.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut maka penelitian ini akan mengacu pada permasalahan dalam bentuk pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pertanggungjawaban pidana terhadap *influencer* yang melakukan promosi situs judi *online* saat *live streaming* di media sosial?
2. Bagaimanakah penegakan hukum terhadap *influencer* yang melakukan promosi situs judi *online* saat *live streaming* di media sosial?

C. Tujuan Penelitian

Dalam pelaksanaan suatu kegiatan penelitian pasti terdapat suatu tujuan yang hendak jelas ingin dicapai. Adapun tujuan penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pertanggungjawaban pidana terhadap orang yang melakukan promosi judi *online* saat *live streaming* di akun media sosialnya.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis penegakan hukum terhadap orang yang melakukan promosi judi *online* saat *live streaming* di akun media sosialnya.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan nantinya dapat memberi manfaat yang baik bagi penulis, maupun orang lain. Maka, manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk meningkatkan pengetahuan dan ketajaman keilmuan, serta menumbuhkan kemampuan penelitian para penulis, khususnya di kalangan mahasiswa, dosen, dan masyarakat yang tertarik dengan isu-isu hukum yang diteliti.
- b. b. Memanfaatkan pengetahuan yang diperoleh penulis secara efektif selama perkuliahan untuk melakukan penelitian secara mahir.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi masyarakat, diharapkan dapat memberikan manfaat terkait pemahaman mengenai pertanggungjawaban pidana terhadap orang yang melakukan promosi judi *online* saat *live streaming* di akun media sosialnya.
- b. Bagi pemerintah dan aparat penegak hukum, diharapkan dapat memberikan manfaat dan masukan terkait pertanggungjawaban pidana terhadap orang yang melakukan promosi judi *online* saat *live streaming* di akun media sosialnya.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian hukum dengan judul “pertanggungjawaban pidana terhadap orang yang melakukan promosi judi *online* saat *live streaming* di akun media sosialnya” merupakan hasil karya penulis. Karya ini bukan duplikasi atau plagiasi dari berbagai penelitian lain. Berikut penulis sertakan dua penulisan hukum sebagai pembanding untuk menunjukkan perbedaan dengan penelitian hukum ini, antara lain :

1. Edi Suryanto, (2021) dengan judul Tesis “Penegakan Hukum Terhadap Pasal 27 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016”, dengan rumusan masalah yaitu:⁹ 1) Bagaimana faktor hukum yang mempengaruhi penegakan dalam penerrapan Pasal 27 ayat (3) UURI Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektriik sebagaimana diubah dengan UURI Nomor 19 Tahun 2016, 2) Bagaimana faktor penegak hukum memengaruhi penegakan hukum dalam penerapan Pasal 27 Ayat (3) UURI Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan UURI Nomor 19 Tahun 2016?.

Hasil penelitian yang didapatkan adalah Unsur *lex certa* atau kejelasan frasa dalam rumusan Pasal 27 ayat (3) masih belum terpenuhi. Penjelasan “mentransmisikan” (ke satu pihak) tidak sejalan dengan Pasal 310 dan 311 KUHP (harus diketahui umum). Hal ini menghambat terwujudnya penegakan hukum yang ideal terhadap Pasal 27 ayat (3) UU ITE karena belum memenuhi prinsip asas legalitas. Peranan dari Polisi dalam melakukan penyidikan, Jaksa dalam melakukan penuntutan, dan Hakim yang bertugas untuk mengadili masih belum maksimal dikarenakan masih terdapat kendala-kendala seperti kualitas, kuantitas, dan koordinasi yang menghambat terwujudnya penegakan hukum yang ideal terhadap Pasal 27 ayat (3).

⁹ Edi Suryanto, 2021, *Penegakan Hukum Terhadap Pasal 27 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016*, Tesis, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, Makassar, hal. 30.

2. Philemon Ginting, 2008, dengan judul Tesis “Kebijakan Penanggulangan Tindak Pidana Teknologi Informasi Melalui Hukum Pidana”, dengan rumusan masalah yaitu:¹⁰ 1) Bagaimana kebijakan formulasi hukum pidana terhadap tindak pidana teknologi pada saat ini? 2) Bagaimana kebijakan aplikatif yang dilakukan oleh aparat penegak hukum dalam upaya penanggulangan tindak pidana teknologi informasi? 3) Bagaimana sebaiknya kebijakan formulasi dan kebijakan aplikatif hukum pidana dalam penanggulangan tindak pidana teknologi informasi di masa yang akan datang?.

Hasil penelitian yang didapatkan adalah Sebelum penerapan UU ITE, terdapat berbagai ketentuan hukum tentang Pencegahan tindak pidana Teknologi Informasi; namun, rumusan kebijakannya berbeda, terutama terkait kebijakan kriminalisasi, yang tidak memiliki definisi yang eksplisit dan jelas untuk Tindak Pidana Teknologi Informasi. Perumusan kebijakan dalam UU ITE memerlukan harmonisasi dan sinkronisasi baik secara internal maupun eksternal, terutama dengan instrumen hukum internasional yang berkaitan dengan Teknologi Informasi. Inisiatif penegakan hukum tidak hanya mencakup peningkatan kapasitas, fasilitas, dan infrastruktur petugas, tetapi juga peningkatan kesadaran hukum publik, yang difasilitasi melalui kerja sama dengan penyedia layanan internet. Perumusan kebijakan masa depan mengenai Kejahatan Teknologi Informasi harus sejalan dengan sistem hukum pidana saat ini dan didukung oleh komitmen yang ditingkatkan terhadap strategi dan

¹⁰ Philemon Ginting, 2008, Tesis, *Kebijakan Penanggulangan Tindak Pidana Teknologi Informasi Melalui Hukum Pidana*, Fakultas Hukum Universitas Diponegoro, Semarang, hal. 28.

prioritas nasional, khususnya di kalangan aparat penegak hukum dalam memberantas Kejahatan Teknologi Informasi.

3. Julianus Mangampa, Tesis, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar Tahun 2020 dengan judul “Analisis Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Ujaran Kebencian Melalui Media Elektronik di Wilayah Hukum Polrestabes Makassar”, dengan rumusan masalah yaitu¹¹ 1) Bagaimanakah penegakan hukum terhadap tindak pidana ujaran kebencian melalui media elektronik di wilayah hukum Polrestabes Makassar? 2) Bagaimanakah seyogianya penegakan hukum terhadap tindak pidana ujaran kebencian melalui media elektronik?

Temuan tersebut menunjukkan bahwa tindakan penegakan hukum terkait tindak pidana ujaran kebencian, seperti yang digambarkan dalam Pasal 45A ayat (2) dalam kaitan dengan Pasal 28 ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016, yang mengamandemen UU No. 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, mengakibatkan hanya kasus-kasus tertentu yang diteruskan ke pengadilan oleh penyidik Polresta Makassar. Sebaliknya, kasus-kasus di mana pihak-pihak yang terlibat mencapai kesepakatan bersama ditangani melalui kerangka keadilan restoratif oleh penyidik. Penegakan hukum atas pelanggaran ujaran kebencian harus dilakukan melalui metode non-litigasi dengan menggunakan pendekatan keadilan restoratif, serta melalui proses pengadilan di pengadilan.

Tesis di atas sejajar dengan penelitian penulis dalam pemeriksaannya terhadap kegiatan kriminal yang terkait dengan Teknologi Informasi dan

¹¹ Julianus Mangampa, 2020, *Analisis Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Ujaran Kebencian Melalui Media Elektronik di Wilayah Hukum Polrestabes Makassar*, Tesis, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, Makassar, hal. 32

kerangka hukum yang digunakan. Perbedaan antara tesis dan penelitian penulis sangat jelas, dengan setiap studi menekankan titik fokus yang berbeda. Edi Suryanto berkonsentrasi pada penafsiran Pasal 27 ayat (3) UU ITE. Penelitian penulis adalah pada ketentuan perjudian yang diuraikan dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Filemon Ginting berkonsentrasi pada penggambaran kebijakan pembentukan undang-undang pidana yang berkaitan dengan Kejahatan Teknologi Informasi. Perbedaan penelitian yang diteliti adalah perhatiannya pada penetapan kebijakan hukum pidana yang berkaitan dengan kejahatan Teknologi Informasi, di samping pertanggungjawaban pidana terhadap pemberi pengaruh yang melanggar Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Julianus Mangampa berkonsentrasi pada penegakan hukum yang berkaitan dengan tindak pidana ujaran kebencian yang dilakukan melalui media elektronik sesuai dengan UU ITE. Pusat penelitian penulis tentang kejahatan mempromosikan produk perjudian online melalui media sosial, menggunakan Undang-Undang ITE sebagai landasan hukumnya.

Isu-isu yang dibahas dalam penelitian tersebut jelas berbeda dengan isu-isu yang akan diteliti dalam penelitian ini. Tesis ini unik dan tidak mengandung plagiarisme, berpegang pada norma-norma ilmiah, oleh karena itu memastikan kebenaran penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan menerima kritik yang membangun mengenai masalah penelitian.

F. Kerangka Teoritis dan Konseptual

1. Kerangka Teoritis

Berdasarkan penelitian yang akan dibahas adapun teori yang digunakan sebagai pisau analisis untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah yang ada yaitu :

a. Teori Pertanggungjawaban Pidana

Untuk memastikan dan mengidentifikasi seseorang yang melakukan tindak pidana, sangat penting untuk menjatuhkan kesalahan pidana, karena hanya melakukan tindak pidana (*actus reus*) tidak cukup untuk menetapkan kesalahan. Kesalahan pidana adalah pembebanan tanggung jawab pada individu atas tindakan yang telah mereka lakukan secara pribadi, dengan kesadaran akan potensi dampak dari tindakan tersebut. Menurut asas yang telah dijelaskan sebelumnya, "*actus non facit reum nisi mens sit rea*," yang meliputi unsur *actus reus* (tindak pidana) diikuti dengan unsur *mens rea* (tanggung jawab pidana), tanggung jawab pidana mencakup unsur-unsur yang berkaitan dengan pelaku, termasuk kesalahan dalam arti luas, baik disengaja maupun lalai.¹²

Tanggung jawab pidana terkait erat dengan kesalahan dalam hukum pidana dan kapasitas untuk bertanggung jawab. Tanggung jawab dapat digambarkan sebagai kondisi intrinsik dari individu yang normal dan sehat. Moeljatno menegaskan bahwa untuk memiliki kapasitas tanggung jawab, seorang individu membutuhkan :¹³

- 1) Mampu membedakan antara perbuatan yang baik dan yang buruk; yang sesuai hukum dan yang melawan hukum.
- 2) Kemampuan untuk menentukan kehendaknya menurut keinsafan tentang baik dan buruknya perbuatan tersebut.

Faktor awalnya adalah nalar (faktor intelektual), yang membedakan antara perbuatan yang diperbolehkan dan yang dilarang dalam hukum

¹² Zainal Abidin Farid, 2014, *Hukum Pidana I*, PT. Sinar Grafika, Jakarta . hal. 57.

¹³ Moeljatno, 2008, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Rineka Cipta, cet. Ke-8, Jakarta hal. 178-179.

pidana. Aspek kedua berkaitan dengan emosi atau kemauan, yaitu kemampuan untuk mengubah perilaku sesuai dengan perbedaan antara tindakan yang diperbolehkan dan yang tidak diperbolehkan menurut hukum pidana.¹⁴

Tanggung jawab pidana merupakan komponen penting dalam pengadilan pidana, karena pelanggar harus dimintai pertanggungjawaban atas perilakunya. Pasal 44 KUHP (selanjutnya disebut KUHPidana) menjabarkan dasar-dasar pembatalan pertanggungjawaban pidana, termasuk ketidakmampuan untuk memikul tanggung jawab. Ini menyiratkan bahwa pelaku kegiatan kriminal yang tidak dapat membenarkan perilakunya dibebaskan dari hukuman. Dalam hukum pidana, ini disebut sebagai prinsip "Keine Strafe ohne Schuld", yang menandakan bahwa tidak ada kejahatan tanpa kesalahan. Prinsip ini, meskipun tidak tertulis, digunakan oleh banyak negara, termasuk Inggris, Amerika Serikat, dan Indonesia.¹⁵

Rasa bersalah adalah kondisi psikologis tertentu dari penjahat dan korelasi antara kondisi mental ini dan tindakan mereka. Kesalahan secara konsisten selaras dengan kondisi internal seseorang, perilaku, dan dampak dari perilaku tersebut.¹⁶ Menurut Andi Hamzah, kesalahan dalam arti luas meliputi :¹⁷

1. Sengaja (*dolus*)
2. Kelalaian (*culpa*)

¹⁴ *Ibid.*,

¹⁵ *Ibid*, hal. 35

¹⁶ Tadjuddin, 2020, *Pleeidoi*, Tadjuddin Rachman Law Firm, Makassar, hal. 29

¹⁷ Andi Hamzah, 2014, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Rineka Cipta, Jakarta, hal. 101.

3. Dapat dipertanggungjawabkan.

Moeljatno menyebutkan bahwa untuk adanya kesalahan, terdakwa harus:

1. Melakukan perbuatan pidana (melawan hukum)
2. Di atas umur tertentu mampu bertanggung jawab
3. Mempunyai suatu bentuk kesalahan yang berupa kesengajaan atau kealpaan
4. Tidak adanya alasan pemaaf.

b. Teori Penegakan Hukum

Penegakan hukum berupaya menegakkan standar hukum dan prinsip-prinsip dasar yang terkait dengan standar tersebut. Penegakan hukum dapat digambarkan sebagai upaya untuk mengaktualisasikan prinsip-prinsip keadilan, kepastian hukum, dan kemasyarakatan. Penegakan hukum pidana pada dasarnya mencakup tiga variabel yang saling terkait: faktor legislatif, peralatan penegakan, dan faktor kesadaran hukum. Unsur-unsur perundang-undangan dalam hal ini berkaitan dengan perundang-undangan pidana, baik hukum pidana substantif maupun hukum pidana prosedural.¹⁸

Isu utama dalam penegakan hukum berkaitan dengan unsur-unsur yang mempengaruhinya, yang berkonotasi netral; jadi, dampaknya bisa positif atau negatif. Faktor-faktornya adalah sebagai berikut:¹⁹

1. Faktor hukumnya sendiri, yaitu perundang-undangan.

¹⁸ Muladi dan Barda Nawawi Arief, 2010, *Teori dan Kebijakan Pidana*, Alumni Bandung, hal. 6

¹⁹ Soerjono Soekanto, 2019, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Rajawali Pers, Jakarta, hal. 8

2. Faktor penegakan hukum, yaitu pihak-pihak yang membentuk maupun menerapkan hukum.
3. Faktor sarana atau fasilitas yang mendukung penegakan hukum.
4. Faktor Masyarakat, yakni lingkungan di mana hukum tersebut berlaku dan diterapkan.
5. Faktor Kebudayaan, yakni sebagai hasil karya, cipta, dan rasa yang didasarkan pada karsa manusia dalam pergaulan hidup.

Kelima faktor tersebut saling terkait; dengan demikian, esensi penegakan hukum menjadi indikator kemanjurannya.

Moeljatno mendefinisikan hukum pidana sebagai kerangka hukum yang merupakan komponen dari sistem hukum yang komprehensif dalam suatu bangsa, yang mencakup aspek dan peraturan tertentu :²⁰

- a. Menentukan perbuatan-perbuatan yang tidak boleh dilakukan dengan disertai ancaman atau sanksi berupa pidana tertentu bagi barangsiapa yang melanggar larangan tersebut.
- b. Menentukan dan dalam hal apa kepada mereka yang melanggar larangan larangan itu dapat dikenakan atau dijatuhi pidana sebagaimana yang telah diancamkan.
- c. Menentukan dengan cara bagaimana pengenaan pidana itu dapat dilaksanakan apabila orang yang disangkakan telah melanggar larangan tersebut.

Undang-undang berfungsi sebagai sistem aturan yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu; dengan demikian, efektivitas

²⁰ Moeljatno, *Op.cit*, hal. 23.

penegakan hukum mengharuskan pengoperasian semua komponennya.

Menurut Lawrence M. Friedman, setiap sistem hukum terdiri dari tiga sub-sistem, yaitu:²¹

1. Sistem substansi hukum (*legal substance*), meliputi materi hukum yang di antaranya dituangkan dalam peraturan perundang-undangan.
2. Sistem struktur hukum (*legal structur*), menyangkut kelembagaan (Institusi) pelaksana hukum, kewenangan lembaga dan personil (aparatus penegak hukum).
3. Subsistem budaya hukum (*legal culture*), menyangkut perilaku (hukum) masyarakat.

Ketiga variabel yang berdampak pada efektifitas penegakan hukum dalam suatu masyarakat (negara) secara sinergis berkolaborasi untuk memenuhi tujuan penegakan hukum, yaitu Keadilan.

Josep Goldstein membedakan penegakan hukum pidana menjadi 3 bagian, yaitu :²²

1. *Total Enforcement.*

Luasnya penegakan hukum pidana sebagaimana didefinisikan oleh hukum pidana substantif. Pelaksanaan hukum pidana yang lengkap tidak dapat dicapai karena kendala-kendala yang diberlakukan oleh Undang-Undang Acara Pidana, yang meliputi peraturan penangkapan, pemenjaraan, penggeledahan, penyitaan, dan pemeriksaan pendahuluan. Lebih jauh, hukum pidana substantif

²¹ Lawrence M Friedman, 2001, *Hukum Amerika : Sebuah Pengantar, Terjemahan dari American Law An Introduction, 2nd Edition*, Alih Bahasa : Wisnu Basuki, Tatanusa. Jakarta, hal. 6.

²² Shanty Dellyana, 1988, *Konsep Penegakan Hukum*, Yogyakarta, Liberty, hal. 39.

dapat memberikan kendala, seperti mewajibkan pengaduan sebagai prasyarat untuk penuntutan tindak pidana (klacht delicten). Ruang lingkup terbatas ini ditetapkan sebagai wilayah non-penegakan hukum.

2. *Full Enforcement.*

Luasnya penegakan hukum pidana telah berkurang, mengakibatkan daerah-daerah yang kurang penegakannya. Oleh karena itu, harapannya adalah penegakan hukum yang maksimal terhadap undang-undang ini.

3. *Actual Enforcement.*

Realitas batasan seperti waktu, personel, alat investigasi, dan pendanaan membuat ekspektasi menjadi tidak realistis, memerlukan kebijaksanaan, yang disebut sebagai Penegakan Aktual.

2. Kerangka Konseptual

Landasan konseptual atau definisi operasional adalah kerangka kerja yang menggambarkan hubungan antara definisi atau gagasan spesifik yang sedang diselidiki. Definisi yang dipertimbangkan adalah sebagai berikut:

a. Pengertian Pertanggungjawaban Pidana

Tanggung jawab pidana dalam terminologi asing mengacu pada teorekenbaardheid atau tanggung jawab pidana, yang berkaitan dengan putusan apakah terdakwa atau tersangka bersalah atas tindak pidana.

Pasal 34 rancangan undang-undang pidana yang baru menetapkan bahwa kesalahan pidana merupakan pengenaan celaan obyektif atas tindak pidana sesuai dengan peraturan hukum yang relevan. Secara

subyektif kepada pencipta yang memenuhi kriteria hukum untuk pertanggungjawaban pidana atas perilakunya. Bersamaan dengan itu, prasyarat untuk adanya pertanggungjawaban pidana atau pengenaan kejahatan memerlukan unsur kesalahan yang ditunjukkan sebagai niat atau kelalaian.²³ Pasal 27 konsep KUHP 1982/1983 mengatakan pertanggungjawaban pidana adalah diteruskannya celaan yang objektif ada pada tindakan berdasarkan hukum yang berlaku, secara subjektif kepada pembuat yang memenuhi syarat-syarat undang-undang yang dapat dikenai pidana karena perbuatannya itu.²⁴

b. Pengertian *Influencer*

Influencer adalah individu yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi keputusan orang lain karena otoritas, pengetahuan, posisi, atau hubungan mereka dengan *audiens*. Mereka biasanya memiliki pengikut yang signifikan di platform media sosial dan dapat mempengaruhi opini atau perilaku pengikutnya. Secara umum, *influencer* merupakan orang yang memiliki pengaruh yang sangat besar di media sosial. *Influencer* memiliki pengaruh yang besar karena sudah memiliki kepercayaan dari pengikut *online*-nya dan pendapat *influencer* terkait suatu produk dapat mempunyai pengaruh luar biasa untuk reputasi *online*, termasuk bagi produk serta brand. *Influencer* secara operasional ialah pengarus pada cara dalam berperilaku *online*. Era modernisasi sekarang ini kebanyakan orang melakukan beragam cara untuk meningkatkan reputasinya di internet dengan memanfaatkan

²³ Hamzah Hatrik, 1996, *Asas Pertanggungjawaban Korporasi Dalam Hukum Pidana Indonesia*, Raja Grafindo, Jakarta, hal 11

²⁴ Djoko Prakoso, 1987, *Pembaharuan Hukum Pidana Di Indonesia*, Liberty, Yogyakarta, Hal

teknologi dan informasi seperti video, blog, dan situs jejaring sosial lainnya.²⁵

Influencer dapat dijadikan sorotan atau contoh untuk ditiru bagi khalayak umum. Berdasarkan hal tersebut, para pelaku usaha memanfaatkan media promosi oleh *influencer* untuk menunjang bisnisnya. Secara sederhana, *influencer* merupakan seseorang yang dapat mempengaruhi pengguna media sosial baik seorang artis, youtuber, blogger, vlogger, ataupun orang yang berpengaruh lainnya terutama yang aktif pada media sosial. *Streaming* adalah proses transfer data atau informasi dari satu pengguna ke pengguna lain, baik secara langsung atau melalui aplikasi tertentu, yang sifatnya tidak perlu melakukan pengunduhan dan akan secara langsung ditampilkan untuk data yang sudah berhasil dipindahkan.²⁶

c. Pengertian Promosi

Promosi berperan dalam menghasilkan penyampaian informasi yang baik kepada konsumen akan manfaat dan kelebihan suatu produk atau jasa sehingga dapat mempengaruhi benak konsumen tersebut. Adapun beberapa pengertian menurut para ahli yaitu :

- Rangkuti

Promosi adalah suatu unsur dalam bauran pemasaran perusahaan yang didayagunakan untuk memberitahukan, membujuk, dan mengingatkan tentang produk perusahaan.²⁷

²⁵ Detta Rahmawan et al., 2017, “Peran Vlogger Sebagai Online Influencer dalam Industri Media Digital di Indonesia”, Promedia Vol. 3 No.2, hal. 22.

²⁶<https://online.baktikominfo.id/id/detail-berita/pengertian-streaming-serta-jenis-dan-penerapannya>, diakses pada tanggal 23 Desember 2024 pukul 21.00 Wib.

²⁷ Rangkuti, Freddy., 2009., *Strategi Promosi Yang Kreatif Dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication.*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. Hal 49

- Tjiptono

Promosi adalah salah satu penentu keberhasilan suatu program pemasaran untuk memberikan informasi mengenai adanya suatu produk.²⁸

- Kotler dan Amstrong

Promosi adalah aktivitas yang mengkomunikasikan keunggulan produk dan membujuk pelanggan untuk membeli suatu produk.²⁹

Dari pengertian promosi diatas maka penulis menarik pengertian bahwa promosi merupakan komunikasi yang dilakukan antara penjual dan pembeli yang bertujuan untuk mengenalkan produk kita dengan menyampaikan informasi, berkomunikasi, dan meyakinkan masyarakat terhadap suatu barang.

d. Pengertian Situs

Situs atau *website* adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet dengan menggunakan domain atau alamat tertentu. Menurut Laudon & Traver, situs web adalah sebuah platform digital yang digunakan untuk menyajikan informasi, layanan, atau produk kepada pengguna secara online.

Situs *web* adalah sekumpulan halaman ruang *web* yang dibuat untuk tujuan tertentu dan saling berhubungan dan pada umumnya tersedia melalui titik kedatangan menggunakan program URL situs.

Keuntungan dari situs secara keseluruhan adalah penyebaran data yang

²⁸ Tjiptono, Fandy., 2008., *Strategi Pemasaran.*, Edisi Ketiga., Andi., Yogyakarta. Hal 179

²⁹ Kotler, Philip & Garry Amstrong., 2012., *Prinsip-Prinsip Pemasaran.*, Edisi ke 13 Jilid 1. Penerbit Erlangga., Jakarta hal 77

lebih luas. *Web* dan situs mengambil bagian penting selama waktu yang dihabiskan untuk data perdagangan, baik secara lokal maupun universal. Situs *web* dibuat dengan berbagai fungsi dan berbagai kebutuhan sesuai kepentingan. Alasan utama dalam pembuatan situs *web* adalah menyebarkan informasi, oleh karena itu sebuah situs *web* harus memiliki pilihan untuk menyampaikan informasi yang ada di situs *web* kepada pengunjung situs.³⁰

e. Pengertian Perjudian Online

Perjudian atau permainan judi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (selanjutnya disingkat KBBI) adalah suatu permainan dengan memakai uang sebagai taruhan.³¹ Perjudian merupakan sebuah permainan dimana pemain bertaruh untuk mendapatkan keuntungan, baik itu dalam skala kecil maupun sampai keuntungan berskala besar. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum permainan dimulai. Sebagai bentuk permainan yang bersifat untung-untungan bagi pemain, dan juga meliputi segala macam taruhan dimana yang bertaruh tidak terlibat secara langsung dalam perlombaan tersebut, termasuk juga segala macam pertaruhan lainnya.

Pengertian perjudian dalam Bahasa Belanda dapat dilihat pada kamus istilah hukum Fockema Andreae yang menyebutkan perjudian sebagai *Hazardspel* (*Kansspel*), dengan artian bahwa perjudian adalah

³⁰ Megawaty, dan Huda, N. 2021. *Analisis Kinerja Website Dinas Komunikasi dan Informatika Menggunakan Metode Piece*. Jurnal, Sispokom, No.10, Hal.157.

³¹ Poerwadarminta, 1995, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, hal. 419

permainan untung-untungan yang dapat dihukum berdasarkan peraturan yang ada.³² M. Sudrajat Bassar menjelaskan bahwa :

Perjudian merupakan suatu permainan dimana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang, pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada sipemenang, pertaruhan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.³³

Kemudian Kartini Kartono menyatakan bahwa :

Perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa- peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian- kejadian yang tidak atau belum diketahui hasilnya.³⁴

Pengaturan hukum mengenai perjudian secara umum diatur dalam Pasal 303 KUHPidana jo Pasal 303 bis yang memuat aturan tentang perjudian atau permainan judi adalah perbuatan yang dilarang. Kemudian pengaturan lebih khusus mengenai perjudian yang dilakukan dengan sistem elektronik termuat dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disingkat UU ITE). Kemudian terkait ancaman pidana bagi pelanggar Pasal 27 Ayat (2) UU ITE disebutkan dalam Pasal 45 ayat (3) UU ITE.

³² Mr. N.E. algra dan Mr. RR.ONLINE. Gokkel, 1983, *Kamus Istilah Hukum Fockema Andreae*, diterjemahkan oleh Saleh Adiwinata et al, Bina Cipta, Jakarta, hal. 186.

³³ M. Sudradjat Bassar, 1986, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu*, Remadja Karya, Bandung, hal. 179.

³⁴ Kartini Kartono, 2007, *Patologi Sosial Jilid I*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, hal. 56.

f. Pengertian *Live streaming*

Live streaming merupakan media yang dapat merekam dan menyiarkan baik suara maupun gambar secara real-time dari suatu program melalui internet, sehingga membuat penonton merasa hadir secara langsung.³⁵ *Live streaming* juga dapat dikatakan sebagai sebuah siaran langsung audio dan video melalui internet". *Live streaming* dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pemasaran, hiburan, dan Pendidikan.³⁶ *Live streaming* juga dapat dikatakan sebagai sebuah pertunjukan yang disiarkan bersamaan dengan kejadian aslinya.³⁷ Adapun *live streaming* adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk menyiarkan video secara langsung melalui internet tanpa perlu mengunduhnya terlebih dahulu. Konten ini bisa berupa siaran langsung acara, permainan video, seminar, konser, atau bahkan aktivitas sehari-hari.

g. Pengertian Media Sosial

Media sosial terdiri dari dua kata, yaitu media dan sosial. Media adalah alat, sarana komunikasi, perantara, atau penghubung. Sosial artinya berkenaan dengan masyarakat atau suka memperhatikan kepentingan umum (suka menolong, menderma, dsb).³⁸ Dari sisi bahasa tersebut, media sosial dimaknai sebagai sarana berkomunikasi dan berbagi.

³⁵ Chen, C. C., & Lin, ONLINE. C. (2018). *What drives live-stream usage intention? The perspectives of flow, entertainment, social interaction, and endorsement. Telematics and Informatics*, 35(1), 293–303. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.12.003>

³⁶ Philip Kotler, K. K. (2012). *Marketing Management (14th ed.)*. Pearson Education.

³⁷ Sarah, & Sobari, N, 2022, *the Effect of Live streaming on Purchase Intention of E-Commerce Customers. The 6th International Conference on Family Business and Entrepreneurship*, hal 283.

³⁸ KBBI Daring: Pencarian dalam <http://kbbi.kemdibud.go.id>, Diunduh pada tanggal 25 Februari 2025.

Media sosial adalah sebuah media *online* dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling sering digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.³⁹ Media sosial ialah fitur berbasis website yang dapat membentuk jaringan serta memungkinkan orang untuk berinteraksi dalam sebuah komunitas. Pada media sosial kita dapat melakukan berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi, dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan visual maupun audiovisual. Contohnya seperti twittwer, facebook, blog, forsquare, dan lainnya.⁴⁰

h. Pengertian Kejahatan Dunia Maya (*Cybercrime*)

Kejahatan merupakan suatu perbuatan yang buruk, berasal dari kata jahat yang memiliki arti sangat tidak baik, sangat buruk, sangat jelek. Secara yuridis kejahatan ditafsirkan sebagai suatu perbuatan melanggar hukum atau yang dilarang oleh undang-undang. Kejahatan merupakan suatu perbuatan suatu tindakan yang secara umum memiliki arti perbuatan yang tidak sesuai dengan hukum positif yang berlaku di suatu negara. Adapun ilmu yang mempelajari tentang kejahatan dikenal dengan nama kriminologi.⁴¹

Sue Titus Reid menyebutkan bahwa :

Kejahatan merupakan suatu perbuatan yang disengaja (*intentional act*) maupun kelalaian (*oomission*), dimana perbuatan tersebut melanggar hukum pidana tertulis seperti undang-undang maupun hukum pidana adat yang dilakukan oleh

³⁹ Media Sosial – Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia bebas dalam http://id.m.wikipedia.org/wiki/Media_sosial, Diunduh Pada tanggal 25 Februari 2025.

⁴⁰ Danis Puntodi, 2011, *Menciptakan Penjualan Melalui Media Sosial*, PT Elex Komputindo, Jakarta, hal.1

⁴¹ M.Ali Zaidan, 2016, *Kebijakan Kriminal*, Sinar Grafika, Jakarta, hal. 11.

seorang yang tidak memiliki alasan pembeda dan alasan pembenar serta diancam dengan sanksi oleh negara sebagai kejahatan maupun pelanggaran.⁴²

Cybercrime merupakan suatu perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer sebagai sarana maupun sebagai objek, baik untuk memperoleh keuntungan ataupun tidak, dengan merugikan pihak lain.⁴³ *Cybercrime* yang dimaksud disini tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknologi dan komunikasi di dalam pengoperasiannya melainkan pula dengan adanya rekayasa komputer yang merugikan pihak lain.

Berdasarkan uraian di atas, perjudian *online* dapat digolongkan sebagai *cybercrime* karena perjudian yang dilakukan secara *online* termasuk dalam *illegal contents* di dunia maya. Hal tersebut dikarenakan perjudian yang dilakukan secara *online* merupakan suatu hal yang tidak etis, dan dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum.

Perjudian *online* dikatakan sebagai *illegal contents* karena banyak dampak negatif yang ditimbulkan oleh hadirnya perjudian *online* di dunia maya. Salah satu contohnya adalah perjudian yang dilakukan dengan sistem *online* dapat diakses oleh semua kalangan tanpa melihat usia, bahkan anak-anak yang masih berada di bawah umur dapat mengakses situs perjudian *online* tersebut. Disisi lain, dapat pula berdampak pada bentuk tindak pidana yang lain seperti pencurian maupun pemerasan yang dilakukan karena tidak memiliki uang untuk

⁴² *Ibid.*

⁴³ *Ibid.*, hal. 47.

bermain judi *online* sehingga hal tersebut sangat meresahkan masyarakat dan mengganggu ketertiban umum.

Perlu diketahui bahwa tidak semua kejahatan yang dilakukan dengan sistem komputerisasi termasuk dalam *cyber crime*. Bisa saja komputer hanya dijadikan sebagai sasaran atau komputer sebagai ketidaksengajaan atas suatu kejahatan, atau komputer sebagai sarana untuk melakukan tindak kejahatan.

G. Metode Penelitian

1. Pendekatan Masalah

Pendekatan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah yuridis normatif. Pendekatan yuridis normatif adalah penelitian hukum yang menggunakan metode atau cara meneliti bahan pustaka, asas-asas hukum, sistematika hukum, sejarah hukum, dan perbandingan hukum.⁴⁴ Penelitian yuridis normatif juga mengacu pada norma hukum yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan dan putusan/penetapan pengadilan. Dengan pendekatan ini, peneliti akan mendapatkan informasi dari isu yang sedang dicoba untuk dicari jawabannya dengan melakukan studi pustaka dan mempelajari buku- buku, Peraturan perundang-undangan, dan naskah akademis lainnya yang berkaitan dengan yang akan penulis teliti yakni mengenai pertanggungjawaban pidana terhadap *influencer* yang melakukan promosi situs judi *online* saat *live streaming* di media sosial.

2. Sifat Penelitian

⁴⁴ Soerjono Soekanto, 1973, *Pengantar Sosiologi Hukum*, Bhratara, Jakarta, hal. 5

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini, maka penelitian yang dilakukan bersifat deskriptif analitis. Penelitian deskriptif analitis artinya hasil penelitian ini berusaha memberikan gambaran secara menyeluruh, mendalam tentang suatu keadaan atau gejala yang diteliti.⁴⁵ Dalam penelitian ini peneliti ingin menggambarkan secara tepat tentang pertanggungjawaban pidana terhadap *influencer* yang melakukan promosi situs judi *online* saat *live streaming* di media sosial.

3. Jenis dan Sumber Data

Pada penelitian hukum normatif, data yang digunakan adalah data sekunder, yaitu bahan pustaka berupa peraturan perundang-undangan, buku, karya ilmiah, artikel dan dokumen yang berkaitan dengan penelitian.⁴⁶ Adapun data sekunder dalam penelitian ini didapatkan melalui sumbernya yaitu:

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang mengikat berupa regulasi. Adapun bahan hukum primer yang mengikat berhubungan langsung dengan penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
2. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP);
3. Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP);
4. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE);

⁴⁵ Soerjono Soekanto, 1986, *Pengantar Penulisan Hukum*, UI Press, Jakarta, hal.10.

⁴⁶ Salim HS dan Erlies Septiana Nurbani, 2017, *Penerapan Teori Hukum pada Penelitian Tesis dan Disertasi*, Rajawali Pers, Jakarta, hal. 25

5. Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran;
6. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen;
7. Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2009 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PTSE);
8. Peraturan Menteri komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder, merupakan bahan yang membahas dan memberi penjelasan mengenai bahan hukum primer.⁴⁷ Bahan hukum sekunder dalam penelitian ini yaitu buku-buku yang ditulis para sarjana, literatur-literatur, hasil penelitian yang dipublikasikan, jurnal-jurnal hukum, dan lain-lain.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier, yaitu bahan hukum yang bersifat menunjang bahan hukum primer dan sekunder.⁴⁸ Adapun bahan hukum tersier dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Kamus Hukum;
- 2) Ensiklopedia;
- 3) Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

4. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Mukti Fajar, teknik pengumpulan data dalam penelitian hukum normatif atau kepustakaan dilakukan dengan cara studi pustaka

⁴⁷ *Ibid.*

⁴⁸ *Ibid*, hal 104

terhadap bahan-bahan hukum, yakni bidang kepustakaan, Peraturan Perundang-undangan yang berkaitan langsung terhadap putusan.⁴⁹ Penelusuran bahan hukum bisa dengan menggunakan studi dokumen dengan pengumpulan data yang dilakukan melalui data tertulis dengan menganalisis data tersebut. Dalam studi dokumen atau bahan pustaka penulis menggunakan buku, peraturan perundang-undangan, dan sumber tertulis lain yang berhubungan dengan penelitian penulis.

5. Pengolahan dan Analisis Data

a. Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan dengan cara menelaah, membaca, bahan-bahan pustaka yang erat kaitannya dengan penelitian, serta mencatat data yang diperoleh dan kemudian dijadikan dasar dalam menganalisis.⁵⁰

b. Analisis Data

Analisis data sebagai tindak lanjut proses setelah dilakukannya pengolahan data, untuk dapat memecahkan dan menguraikan masalah yang akan diteliti berdasarkan bahan hukum yang diperoleh, maka diperlukan adanya teknik analisa bahan hukum.⁵¹ Setelah mendapatkan data kemudian dikumpulkan dengan baik secara primer dan sekunder, maka dilakukan analisis secara kualitatif, yakni menghubungkan permasalahan yang dikemukakan dengan teori yang relevan sehingga data yang tersusun sistematis dalam bentuk kalimat sesuai gambaran

⁴⁹ Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, 2010, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris, Pustaka Pelajar*, Yogyakarta, hal. 34

⁵⁰ Amiruddin dan Zainal Asikin, *Op. cit*, hal. 150

⁵¹ Peter Mahmud Marzuki, 2016, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta, hal. 221

dari apa yang telah diteliti, menemukan yang penting dan telah dibahas untuk mendapatkan suatu kesimpulan.

