

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

Menurut Sugiarto hukum adalah keseluruhan asas-asas dan kaidah-kaidah yang mengatur hubungan manusia dalam masyarakat. Pada panel diskusi V Majelis Hukum Indonesia, beliau mengatakan bahwa hukum adalah keseluruhan asas-asas dan kaidah-kaidah yang mengatur kehidupan manusia dalam masyarakat dan juga meliputi lembaga-lembaga institusi, dan proses-proses yang mewujudkan berlakunya kaidah itu dalam masyarakat sebagai suatu kenyataan.¹

Penegakan hukum adalah suatu proses atau tindakan yang dimana hukum harus ditegakkan, tentu saja ini berkaitan dengan lembaga-lembaga terkait serta instansi yang memiliki wewenang dalam hal menegakkan hukum seperti polisi, jaksa atau hakim. Ini menandakan bahwa hukum yang telah di buat bukan hanya sebuah produk tulisan semata yang di rumuskan lalu di cetak semata. Agar suatu hukum dapat dinilai berhasil maka di butuhkan kejujuran dan kehati-hatian dalam proses tersebut. Tidak bisa di pungkiri bahwa perubahan zaman dan perkembangan zaman pada era saat ini sangatlah pesat. Perubahan perubahan yang ada membuat manusia di paksa untuk mau tidak mau mengikuti perkembangan yang ada, baik dari budaya, perilaku serta perkembangan teknologi yang ada.

Cyber Gambling merupakan permainan yang sudah lama ada di muka bumi, permainan jaman kuno tersebut hingga saat ini masih saja menjadi salah satu

¹ Umar Said Sugiarto, 2018, Pengantar Hukum Indonesia, Jakarta: Sinar Grafika, h. 8.

permainan populer dikalangan masyarakat. *Cyber Gambling* merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat dan masuk dalam kualifikasi kejahatan. Parahnya *Cyber Gambling* dapat merusak sistem sosial masyarakat itu sendiri, seperti halnya dalam agama islam juga melarang *Cyber Gambling*, perbuatan judi dan pertaruhan yang di anggap sebagai dosa atau perbuatan haram.² *Cyber Gambling* meluas melalui jaringan internet yang sangat sulit untuk ditekan, apa lagi hadirnya berbagai macam jenis *Cyber Gambling* yang tersebar melalui *website* yang muncul sebagai iklan di *website* tersebut.

Di zaman yang milenial seperti sekarang ini promosi ataupun ajakan-ajakan di media online seperti itu tentu bukan merupakan hal yang tabu dan justru menjadi salah satu strategi yang banyak digunakan produk barang maupun jasa. Strategi ini dikenal dengan nama strategi *Endorsement*. *Endorsement* biasanya dilakukan oleh orang yang memiliki pendukung dan pengikut yang banyak dilingkungan maupun di media sosialnya dan juga oleh situs-situs yang banyak dikunjungi masyarakat. Pada dasarnya kata *endorsement* berasal dari kata *endorse* yang artinya adalah sebuah tindakan mendukung (*support*) atau setuju terhadap sesuatu. Fenomena *Endorsement* ini tak lain dan tidak bukan adalah salah satu bentuk promosi yang dilakukan pihak *online shop* untuk mendapatkan konsumen baru.³ Faktanya, Jika kita melakukan pencarian dengan tanda pagar (tagar) #judionline di media sosial Instagram saja, terdapat 1 juta unggahan foto maupun video yang berkaitan dengan muatan *cybergambling* (*Cyber Gambling online*) atau *cybergambling endorsement* yang

² Achmad Zurohman, (2016), *Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja*, JESS 5, h. 2.

³ Jessica Michele, *Pengertian endorse, endorse adalah*, <https://kumparan.com/sociabuzz-blog/pengertian-endorse-endorse-adalah/full>, Diakses pada 23 November 2023 pukul 19.10

hampir semuanya berisi ajakan untuk mengakses situs-situs *cyber gambling* (*Cyber Gambling online*) tersebut.

Di Jawa Timur angka kasus *Cyber Gambling online* sendiri sepanjang tahun 2022 hingga hingga 30 Agustus 2023 sebanyak 612 kasus dan 103 kasus diantaranya merupakan kasus promosi *Cyber Gambling*⁴ belakangan tim *cyberpatrol* Polresta Ngawi yang bekerja sama dengan tim *Cyberpatrol* Polda Jatim berhasil menangkap 7 *influencer* Instagram yang terlibat promosi *Cyber Gambling*, Tim *cyber patrol* Polda Jatim melakukan metode *Scientific crime investigation* diantaranya dengan melacak IMEI para pelaku. Berdasarkan data di atas bahwa jumlah tindak pidana *cybergambling endorsement* yang dilaporkan jumlahnya jauh lebih sedikit dibandingkan yang terekspos di dunia maya, bagi penulis hal tersebut juga membuktikan lemahnya penegakan hukum *cybergambling endorsement* di Indonesia. Padahal *Cybergambling endorsement* telah diatur atau dapat dikaitkan dengan 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 mana berbunyi, Setiap Orang yang dengan sengaja mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik yang memiliki muatan *Cyber Gambling* sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).⁵ Dengan cukup jelasnya pengaturan mengenai *Cybergambling endorsement* di Indonesia ditambah dengan maraknya tindak pidana *Cybergambling endorsement* yang pada akhirnya menjadi hal yang

⁴ “Statistik kejahatan siber”, <https://patrolisiber.id/statistic>, diakses pada tanggal 23 November 2023 Pukul 22.30 WIB

⁵ Maskun, *Kejahatan Siber (CYBER CRIME): Suatu Pengantar*, Kencana, Jakarta, 2013, hlm. 46

biasa di mata masyarakat menurut penulis merupakan bukti lemahnya penegakan hukum mengenai *cybergambling endorsement* di Indonesia.

Kegiatan endorse *Cyber Gambling* sekarang marak terjadi, bukan melalui *website* terselubung, bahkan sekarang para pelakunya secara terang-terangan melakukan endorse terhadap situs *Cyber Gambling* melalui aplikasi *youtube*. padahal hukum di indonesia sendiri mengatur tentang hukum judi yang terdapat pada Pasal 303 dalam Kitab undang-Undang Hukum Pidana dan Judi yang dilakukan secara Online baik dalam bentuk apapun termasuk *endorse Cyber Gambling* di atur dalam Undang-Undang ITE.

Youtube merupakan salah satu *platform* yang paling banyak di gunakan, tentu saja dengan hadirnya *youtube* seseorang bisa mendapatkan sebuah informasi yang di buat oleh seseorang bahkan oleh konten kreator sekaligus. *Youtube* sendiri menghadirkan ruang yang sangat terbuka bagi para penggunanya agar dapat mengekspresikan diri mereka, tidak perlu tampil di suatu televisi ternama untuk dapat dikenal oleh orang banyak. Dampak hadirnya *youtube* sendiri bagi masyarakat sangat besar, akan tetapi di satu sisi *Youtube* bisa menjadi sebuah tempat dimana terjadinya tindak pidana, salah satunya Youtuber Kimi Hime yang kontennya di anggap melakukan perbuatan asusila secara visual di depan umum pada *platform youtube* dan di anggap melanggar pasal 27 Ayat 1 UU ITE.⁶ Di samping itu promosi (*endorse*) *Cyber Gambling* melalui *platform youtube* juga dilakukan oleh beberapa youtuber contohnya Youtuber Steven Kurniawan, Donkey Yurino dan banyak lagi Youtuber yang secara terang-terangan mempeomosiskan situs *Cyber Gambling* dengan cara di

⁶ Muhammad Furqon, (2022), *Upaya Perlindungan Hukum Terhadap Konten Kreator Pada Platform Youtube*, *Philosophia Law Review*, Vol. 1(2) h. 157.

sawer melalui *live streaming* dan banuak lagi konten terkait,⁷ dengan hal ini peneliti mempertanyakan bagaimana status para Youtuber dan Influencer yang mempromosikan *Cyber Gambling* di mata hukum indonesia khususnya ditinjau dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 dan juga bagaimana penerapan hukum Undan-Undang tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis memberi judul penelitian ini, yaitu “**PENEGAKAN HUKUM TERHADAP *ENDORSE CYBER GAMBLING* MELALUI APLIKASI YOUTUBE**”

1.2 Rumusan Masalah.

1. Bagaimana penegakan hukum terhadap *endorse Cyber Gambling* melalui aplikasi youtube di Kepolisian Daerah Jawa Timur, ditinjau dari Undang-Undang No.19 tahun 2016?
2. Bagaimana upaya Kepolisian Daerah Jawa Timur dalam memberantas penyebaran *Cyber Gambling* melalui aplikasi youtube?

1.3 Tujuan Penelitian.

Sesuai dengan permasalahan diatas, maka tujuan dari penulisan ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan mengkaji tentang penegakan hukum terhadap *endorse Cyber Gambling* melalui aplikasi youtube di Kepolisian Daerah Jawa Timur, ditinjau dari Undang-Undang No.19 tahun 2016.
2. Untuk mengetahui dan mengkaji tentang upaya Kepolisian Daerah Jawa Timur dalam memberantas penyebaran *Cyber Gambling* melalui aplikasi youtube.

⁷ Achmad Zurohman, (2016), *Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja*, JESS 5, h. 2

1.4 Manfaat Penelitian.

Atas dasar maksud, tujuan, dan alasan sebagaimana penulis uraikan diatas maka dengan ini penulis mempunyai harapan ke depannya nanti akan memiliki manfaat sebagaimana berikut:

1. Bagi penulis

Penulisan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan, serta sebagai referensi informasi bagi penulis untuk mentransformasikan pengetahuan tentang penegakan hukum terhadap *endorse Cyber Gambling* melalui aplikasi youtube di Kepolisian Daerah Jawa Timur, disamping itu manfaat penulisan ini secara subyektif yakni sebagai syarat untuk menyelesaikan studi Strara-1 di Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Malang.

2. Bagi Kepolisian

Penulisan ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi dan informasi bagi instansi Kepolisian untuk memberikan kontribusi ilmiah dalam pembentukan peraturan perundang-undangan dengan menyesuaikan nilai fundamental yang ada dalam masyarakat.

3. Bagi Masyarakat

Karya tulis ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan serta membangun kesadaran hukum bagi masyarakat tentang penegakan hukum terhadap *endorse Cyber Gambling* melalui aplikasi youtube di Kepolisian Daerah Jawa Timur. Sehingga nantinya masyarakat bisa menjadi *Political control* atas suatu kebijakan yang lahir nantinya.

1.5 Kegunaan Penelitian.

- a. Penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta sebagai bahan masukan bagi pengembangan ilmu hukum khususnya hukum pidana dengan mengkaji secara obyektif tentang penegakan hukum terhadap *endorse Cyber Gambling* melalui aplikasi youtube di Kepolisian Daerah Jawa Timur.
- b. Sebagai sumbangan pemikiran terhadap Kepolisian Republik Indonesia agar meningkatkan penerapan penegakan hukum terhadap *endorse Cyber Gambling* melalui aplikasi youtube di Kepolisian Daerah Jawa Timur.
- c. Sebagai materi pengembangan dalam keilmuan hukum.

1.6 Metode Penelitian

1. Metode Pendekatan

Dalam penulisan penelitian ini penulis menggunakan metodologi pendekatan yuridis empiris, yaitu penelitian yang menggunakan fakta-fakta empiris baik perilaku, verbal yang di dapat melalui wawancara dengan beberapa responden yang dianggap dapat memberikan informasi maupun perilaku yang nyata melalui pengamatan langsung.⁸ Dalam hal ini membawa konsekuensi logis yaitu dipergunakannya pendekatan ilmu sosial dalam menerangkan permasalahan hukum yang diteliti. Metode pendekatan Yuridis Empiris adalah salah satu jenis metodologi hukum yang pemberlakuan ketentuan hukum pada setiap peristiwa hukum tertentu yang terjadi pada masyarakat dan menjelaskan permasalahan hukum yang diteliti.⁹ Kemudian untuk proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif dan kualitatif. Menurut peneliti pendekatan jni sangat relevan digunakan

⁸ Kornelius Benuf dan Muhamad Azhar. 2020. Metodologi Penelitian Hukum sebagai Instrumen Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer. Semarang. Jurnal Gema Keadilan. Vol. 7 Edisi I. Fakultas Hukum. Universitas Diponegoro. Hlm. 29

⁹ Ibid. Hlm 30

dalam penelitian ini dikarenakan untuk mengetahui secara langsung bagaimana penegakan hukum terhadap *endorsement Cyber Gambling* oleh Polda Jatim.

2. Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan metodologi pendekatan yuridis empiris, yaitu penelitian yang menggunakan fakta-fakta empiris baik perilaku, verbal yang di dapat melalui wawancara dengan beberapa responden yang dianggap dapat memberikan informasi maupun perilaku yang nyata melalui pengamatan langsung.¹⁰

1) Data Primer

Data primer yaitu data yang didapat langsung dari sumber pertama yang terkait dengan permasalahan yang akan dibahas dengan melakukan wawancara terstruktur dengan informan yang berasal dari kepolisian pada Kepolisian Daerah Jawa Timur.

2) Data Sekunder

Data sekunder berupa data tertulis seperti sumber buku, jurnal, makalah ilmiah dan dokumen lainnya dari pihak yang terkait mengenai masalah dalam penelitian ini.¹¹

3. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih untuk mendapatkan informasi yang relevan serta akurat untuk membantu penelitian ini yaitu, dengan mengambil lokasi penelitian di wilayah hukum Jawa Timur tepatnya di Kepolisian Daerah Jawa Timur. Alasan pemilihan

¹⁰ Soerjono Soekanto. 1986. Pengantar Penelitian Hukum. Jakarta. Universitas Indonesia Press. Hlm 10.

¹¹ Kornelius Benuf dan Muhamad Azhar. 2020. Metodologi Penelitian Hukum sebagai Instrumen Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer. Semarang. Jurnal Gema Keadilan. Vol. 7 Edisi I. Fakultas Hukum. Universitas Diponegoro. Hlm. 17

lokasi dikarenakan masih maraknya perilaku *influencer* yang melakukan *endorsement* yang mengandung unsur *Cyber Gambling* di wilayah hukum Kepilisan Daerah Jawa Timur

4. Teknik Pengumpulan data

Data dalam suatu penelitian adalah merupakan bahan yang akan dipergunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang telah dirumuskan dalam penelitian¹². Oleh karena itu, data-data tersebut harus dikumpulkan agar permasalahan dalam penelitian itu dapat dipecahkan. Pada penelitian ini jenis data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua jenis data yaitu data yang bersifat primer dan data yang bersifat sekunder dengan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara

Data primer atau data yang diperoleh langsung dari sumber data di lokasi penelitian atau lapangan (*field research*) didapatkan melalui wawancara dan observasi. Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan.

Wawancara dilakukan secara bebas terbuka dengan menggunakan alat berupa daftar pertanyaan yang telah disiapkan (sebagai pedoman wawancara) sesuai dengan permasalahan yang akan dicari jawabannya tanpa menutup kemungkinan untuk menambah pertanyaan lain yang bersifat spontan sehubungan dengan jawaban yang diberikan. Tujuan dari

¹² Kornelius Benuf dan Muhamad Azhar. 2020. Metodologi Penelitian Hukum sebagai Instrumen Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer. Semarang. Jurnal Gema Keadilan. Vol. 7 Edisi I. Fakultas Hukum. Universitas Diponegoro. Hlm. 13

wawancara adalah agar informant dapat berbicara atau menyampaikan pernyataan yang menjadi kepentingannya atau kelompoknya secara terbuka.

Wawancara dilakukan bersama Briptu Muhammad Penyidik unit IV Siber beserta anggota penyidik Siber terkait.

2. Penentuan Narasumber

Data primer diperoleh dengan melakukan wawancara dengan para narasumber. Penentuan narasumber dilakukan dengan teknik purposive sampling yaitu teknik penentuannya dengan berdasarkan pada pertimbangan atau alasan tertentu yaitu pihak-pihak yang terkait langsung dengan pokok permasalahan yang dibahas, yang dipadukan dengan teknik snowball sampling merupakan teknik penentuan sampel yang mula jumlahnya kecil, kemudian membesar. Sehingga peneliti mendapatkan responden berdasarkan informasi dan rekomendasi yang diperoleh dari responden lainnya

3. Narasumber

Dalam penelitian ini informan yang ditentukan adalah:

- a) Pihak Kepolisian Daerah Jawa Timur, Briptu Muhammad Penyidik Unit IV *cyber* Kepolisian Daerah Jawa Timur.

4. Studi Dokumentasi

Untuk memperoleh data sekunder dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengkaji dan mempelajari bahan-bahan kepustakaan (*literature research*) yang berupa bahan-bahan hukum baik bahan hukum primer dan sekunder.

5. Analisa Data

Analisa data dalam penelitian ini dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu dengan cara memaparkan semua data yang dihasilkan dari data primer maupun data sekunder dan di analisis secara sistematis guna menjawab permasalahan penelitian.

1) Sistematika Penulisan.

BABI: PENDAHULUAN.

Dalam bab ini menguraikan latar Belakang, Perumusan Masalah. Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kegunaan Penelitian. Metode Penelitian, Serta Sistematika Penulisan dalam penelitian ini.

BABII: TINJAUAN PUSTAKA.

Dalam bab ini menjelaskan tentang definisi dari penegakan hukum, judi, *Cyber Gambling*, *endorsement*, Undang-Undang No. 19 tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik.

BAB III: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.

Pada bab ini merupakan mengenai hasil penelitian serta analisa penulis yang mencakup dengan permasalahan yang dimaksud yaitu: penegakan hukum terhadap *endorse Cyber Gambling* melalui aplikasi youtube di Kepolisian Daerah Jawa Timur ditinjau dari Undang-Undang No.19 tahun 2016 dan upaya Kepolisian Daerah Jawa Timur dalam memberantas penyebaran *Cyber Gambling* melalui aplikasi youtube.

BAB IV: PENUTUP.

Pada bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan serta saran dari penelitian. Kesimpulan pada bagian ini menjadi kesimpulan akhir yang berisi pemikiran, pendapat dan solusi atas penelitian yang telah dilakukan. Sedangkan pada saran dan hasil penulisan ini diharapkan bermanfaat bagi para pembaca.

