

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Teknologi informasi dan komunikasi yang ada membuat seseorang gemar memakai internet melalui komputer pribadi /media elektronik lainnya, kemajuan atas teknologi dan informasi yang ada menyumbangkan berbagai kemudahan dan manfaat untuk kesejahteraan. Perkembangan teknologi pada era sekarang berkembang sangat pesat khususnya teknologi internet.

Zaman sekarang tahun 2024 telah tercipta dan berkembangnya berbagai macam aplikasi, mulai dari aplikasi komunikasi, perdagangan, game, hingga kesehatan dll. Aplikasi yang fungsinya untuk berkomunikasi saat ini dikenal sebagai media sosial sedang mengalami peningkatan yang sangat cepat, dikarenakan media sosial merupakan aplikasi yang digunakan oleh hampir seluruh manusia di berbagai penjuru benua sebagai platform berkomunikasi.<sup>1</sup> Media sosial yang saat ini dipakai manusia sekarang antara lain Instagram, Whatsapp, Tiktok, Twitter, Facebook dan masih banyak lagi.

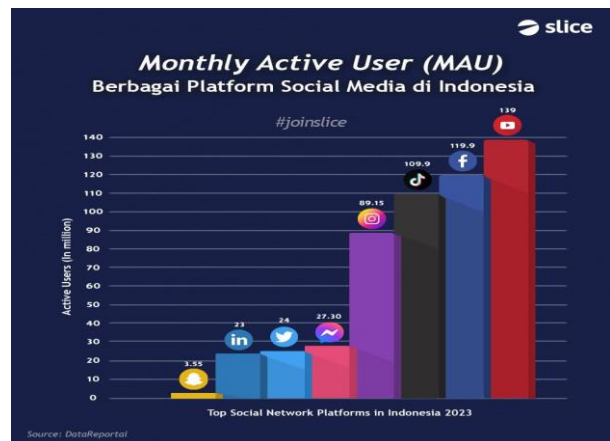
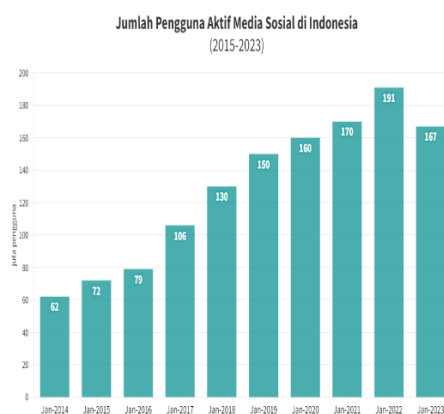
Media sosial adalah platform digital dimana memberikan fasilitas penggunaanya agar dapat bersosialisasi, baik berkomunikasi ataupun membagikan konten seperti tulisan, foto, video. Konten tersebut kemudian menjadi konsumsi publik.<sup>2</sup> Menurut data yang ada pada Januari 2023 terjadi penurunan jumlah

---

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

<sup>2</sup> Populix, 25 April 2024, Media Sosial Adalah: Definisi, Fungsi, Jenis, Manfaat, dalam [Media Sosial Adalah: Definisi, Fungsi, Jenis, Manfaat \(populix.co\)](https://populix.co), diakses Rabu, 21 Juni 2024, Pukul 18.25 WIB

pengguna media sosial 12,57% dibandingkan tahun sebelumnya dimana berjumlah 191 juta jiwa. Data tersebut menjadi yang pertama dalam satu dekade terakhir.<sup>3</sup> Whatsapp menjadi media sosial yang paling banyak digunakan masyarakat tercatat sebesar 92,1% setelah itu disusul Instagram dan Facebook dengan persentase sebesar 86,5% dan 83,5%.<sup>4</sup>



Sumber: We Are Social dan Data Reportal

Kemajuan teknologi dalam bidang sosial media khususnya di Instagram memberikan dampak positif bagi kehidupan umat manusia, khususnya di Indonesia. Dengan kemudahan yang ada tidak luput juga dampak negatif yang menyertai. Salah satu dampak negatif yang marak saat ini ialah maraknya judi

<sup>3</sup> DataIndonesia.id, Shilvina Widi, 3 Februari 2023, Penggunaan Media Sosial di Indonesia Sebanyak 167 Juta pada tahun 2023, dalam [Pengguna Media Sosial di Indonesia Sebanyak 167 Juta pada 2023 - DataIndonesia.id](https://dataindonesia.id), Diakses Rabu, 20 September 2023, Pukul 22.30 WIB

<sup>4</sup> PramborsFm, 17 Juli 2023, “10 Media Sosial Yang Paling Banyak Digunakan di Indonesia 2023”, dalam <https://www.pramborsfm.com/tech/10-media-sosial-yang-paling-banyak-digunakan-di-indonesia-2023/all>, Diakses pada Kamis, 21 September 2023, Pukul 21.00 WIB

online di Masyarakat. Pesatnya perkembangan teknologi ini tentunya perlu diimbangi kesiapan mental serta pengetahuan di masyarakat tentunya.

Fitur media sosial pada smartphone yang memiliki kegunaan sebagai platform komunikasi dan hiburan merupakan fitur yang paling banyak digunakan oleh seluruh pengguna. Berkembangnya berbagai fungsi yang dibangun pada media sosial membawa tantangan baru terhadap perlindungan data pribadi, khususnya dalam pengumpulan, penggunaan, dan pendistribusian data pengguna aplikasi. Smartphone yang ada saat ini sudah sangat mumpuni dalam mengerjakan berbagai hal yang dikerjakan kita saat ini. Tentunya dalam hal ini platform judi online menjadikan hal tersebut sebagai peluang bisnis yang menjanjikan, smartphone yang biasa ada di dekat kita bisa menjadi pintu awal masuk dalam mengakses kegiatan judi online tersebut.

Teknologi informasi menjadi sarana efektif untuk melakukan aktivitas ilegal, salah satunya adalah perjudian online yang memiliki peminat cukup banyak terlebih dapat dimainkan secara online, sangat beragam, dan dapat diakses kapanpun (tidak membutuhkan waktu khusus). Pasal 303 KUHP yang mengatur ancaman terkait judi lebih lanjut judi yang dimainkan secara langsung pada tempat yang tetap. Tahun 2008 Pemerintah Indonesia mengesahkan Undang-Undang terkait permainan judi online yang kemudian diatur dalam UU No.11 Tahun 2008, yang sekarang digantikan menjadi UU No. 1 Tahun 2024 (UU ITE) untuk dijadikan pertimbangan dalam menangani kasus hukum di sosial media. dengan berlakunya UU ITE ini.

Pemerintah Indonesia membuat UU ITE yang didalamnya mengatur tentang kegiatan yang dilakukan di dunia maya, termasuk perbuatan yang dilarang dan mengandung unsur pidana. Meskipun tindak pidana dunia maya belum diatur secara khusus dalam peraturan tertentu akan tetapi, pada UU ITE pasal 27 ayat 2 menyatakan “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki perbuatan perjudian”. Pemerintah juga tidak mengakui perbuatan bandar judi online sebagai bisnis yang sah, dan bandar judi online tersebut adalah contoh dari jenis tindak pidana yang melanggar hukum<sup>5</sup>.

Berkaitan dengan hal tersebut, judi online secara langsung atau daring dapat dikenakan sanksi pidana,<sup>6</sup> akan tetapi sekarang pemberantasan kejahatan perjudian online kurang optimal, karena penyedia game berasal dari luar Indonesia melegalkan perjudian online yang diselenggarakan melalui Internet.<sup>7</sup> Internet adalah kumpulan jaringan besar yang menjangkau seluruh dunia dan mengarah ke situs web Game online internasional dapat diakses melalui internet Indonesia. Satu contohnya dari akun Instagram @suhuslotvip yang merupakan situs iklan judi online terkenal di Instagram yang merupakan satu dari beberapa akun Instagram yang terkenal di Indonesia. Judi merupakan perbuatan yang ilegal

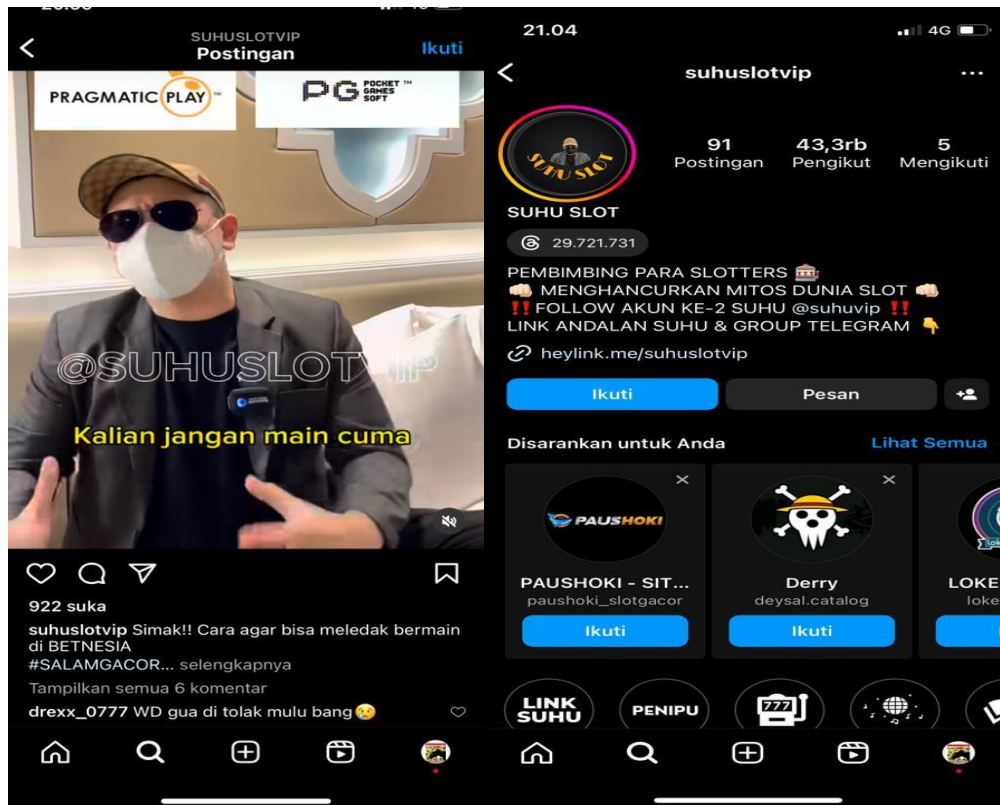
---

<sup>5</sup> Alan Rizki Dui Reandi, 2024, Penerapan Sanksi Tindak Pidana Terhadap Pelaku Judi Online di Indonesia, Jurnal Kajian Ilmu Hukum dan Politik (Jaksa), Vol 2. No. 2, hlm 277

<sup>6</sup> Jesslyn, 2020, Pertanggungjawaban Penerima Endorse Judi Dan Kosmetik Illegal Melalui Insagram, Jurnal Lex Librum : Jurnal Ilmu Hukum, Vol. 6 No. 2, hlm. 201

<sup>7</sup> Nur Kholis Majid, 2023, Tinjauan Terhadap Legalitas dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram Dalam Promosi Judi *Online*, Jurnal LEX et Ordo Jurnal Hukum dan Kebijakan, Vol. 1 No. 1 , hlm. 71

di Indonesia, sehingga dibutuhkan suatu upaya untuk memberantas judi online tersebut.



*Sumber: Screenshot web Instagram oleh penulis*

Berbagai macam dan bentuk perjudian massive terjadi di kehidupan masyarakat sehari-hari, baik langsung ataupun via internet. Bahkan sebagian dari mereka seolah-olah menganggap perjudian merupakan hal yang wajar, dan tidak perlu dipermasalahkan.<sup>8</sup> Tren bentuk perjudian yang ada bervariasi, hal tersebut terjadi sebab bandar judi menggunakan sosial media sebagai sarana promosi yang efektif.

<sup>8</sup> Ignatius Yosanda Nono, 2021, Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online, Jurnal Analogi Hukum, Vol. 3 No. 2 , hlm 236

Parahnya seiring berkembangnya media sosial khususnya di Instagram membawa masyarakat terhadap kebebasan berekspresi, dan juga dalam bertransaksi judi online pun demikian, seakan tanpa batas seiring dengan berkembangnya teknologi. Perlindungan hukum terhadap kejahatan masih sangat minim, apalagi kejahatan di dunia maya. Indonesia dapat dikatakan lemah dalam penegakan hukum, dikarenakan masih ada ketidakpastian mengenai dasar hukum untuk menuntut perjudian online itu digunakan.

Pelanggaran yang memuat iklan judi di Indonesia sendiri mempunyai dasar hukum yang tercantum dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE Nomor 1 Tahun 2024 yang berbunyi: “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan Perjudian”.<sup>9</sup> Apabila terdapat pelanggaran penggunaan suatu aplikasi maka dapat melanggar ketentuan dalam UU ITE. Perjudian merupakan suatu perbuatan yang menyimpang dan melanggar hukum, contoh dari praktik judi online seperti pada situs judi casino, capjikia, judi bola dan judi slot.<sup>10</sup> Melakukan perjudian atau turut serta melakukan perjudian dilarang dan terdapat ketentuan pidana bagi seseorang yang melakukannya, hal tersebut juga berlaku pada perjudian secara online yang diatur khusus dalam UU ITE yakni perjudian online.

Upaya hukum yang ada di Indonesia juga masih kurang untuk memberantas perilaku perjudian. Dalam ajaran agama Islam dan hukum Islam

---

<sup>9</sup> Pasal 27 ayat (2) UU No. 1 Tahun 2024

<sup>10</sup> Delis Fitriya Nur Hidayah, 2024, Menelaah Fenomena Judi *Online* (Slot) di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Hukum Islam di Indonesia, Jurnal Kajian Agama dan Dakwah, Vol. 2 No. 3, hlm 3

perilaku judi diharamkan yang terdapat dalam surah Al-Baqarah/2:219 yang berbunyi:

﴿يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۖ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ  
وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا ۚ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ ۗ قُلِ الْعَفْوَ ۗ كَذَلِكَ  
يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

Yang artinya: Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang khamr dan judi. Katakanlah, "Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya." Mereka (juga) bertanya kepadamu (tentang) apa yang mereka infakkan. Dalil diatas sudah menjelaskan bahwa perjudian merupakan perbuatan yang mengandung unsur kejahatan. Meskipun judi termasuk kedalam perbuatan yang bertentangan dengan norma dan hukum, namun perjudian tetap menunjukkan eksistensinya, yang dulunya hanya terjadi di kalangan kelompok kecil masyarakat, namun kini meluas seiring dengan berkembangnya teknologi, sehingga perjudian semakin mudah dan mudah diakses.

Dulunya perjudian sering dimainkan dengan cara berkumpul secara tatap muka, namun saat ini seperti sekarang ini perjudian dapat dimainkan tanpa perlu berkumpul dan hanya bermodalkan smartphone saja, mereka dapat bergabung dalam forum perjudian kapanpun, dimanapun, dengan variasi yang semakin banyak. mulai dari bertaruh pada pertandingan sepak bola dan permainan kartu dimana anda bermain dengan menetapkan jumlah taruhan yang tetap.

Kegiatan tersebut menyebabkan perjudian berkembang lebih cepat dan sulit diberantas. Meskipun perjudian sudah jelas dilarang oleh norma dan hukum agama, namun hal ini tidak menyurutkan perkembangan perjudian (maisir), khususnya kebebasan untuk menyebarkan iklan perjudian online secara masif melalui media online. Sepertinya mereka tidak takut dengan larangan ini karena mereka hanya berpikir bisa mendapatkan banyak hasil yang memuaskan tanpa harus bersusah payah.

Berdasarkan dengan latar belakang di atas, menjadi menarik untuk mengambil judul penelitian **“PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP SISTEM ELEKTRONIK ATAS IKLAN JUDI ONLINE YANG BEREDAR DI INSTAGRAM BERDASARKAN UU NO. 1 TAHUN 2024”**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana iklan judi online dapat tayang di platform Instagram dan apa pasal yang melarang pendistribusian judi?
2. Bagaimana kebijakan pemerintah untuk mengatasi konten judi online yang beredar di Instagram?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dari permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana iklan judi online dapat tayang di platform Instagram dan pasal yang melarang pendistribusian judi.



2. Untuk mengetahui kebijakan pemerintah dalam mengatasi konten judi online yang beredar di Instagram.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini yakni:

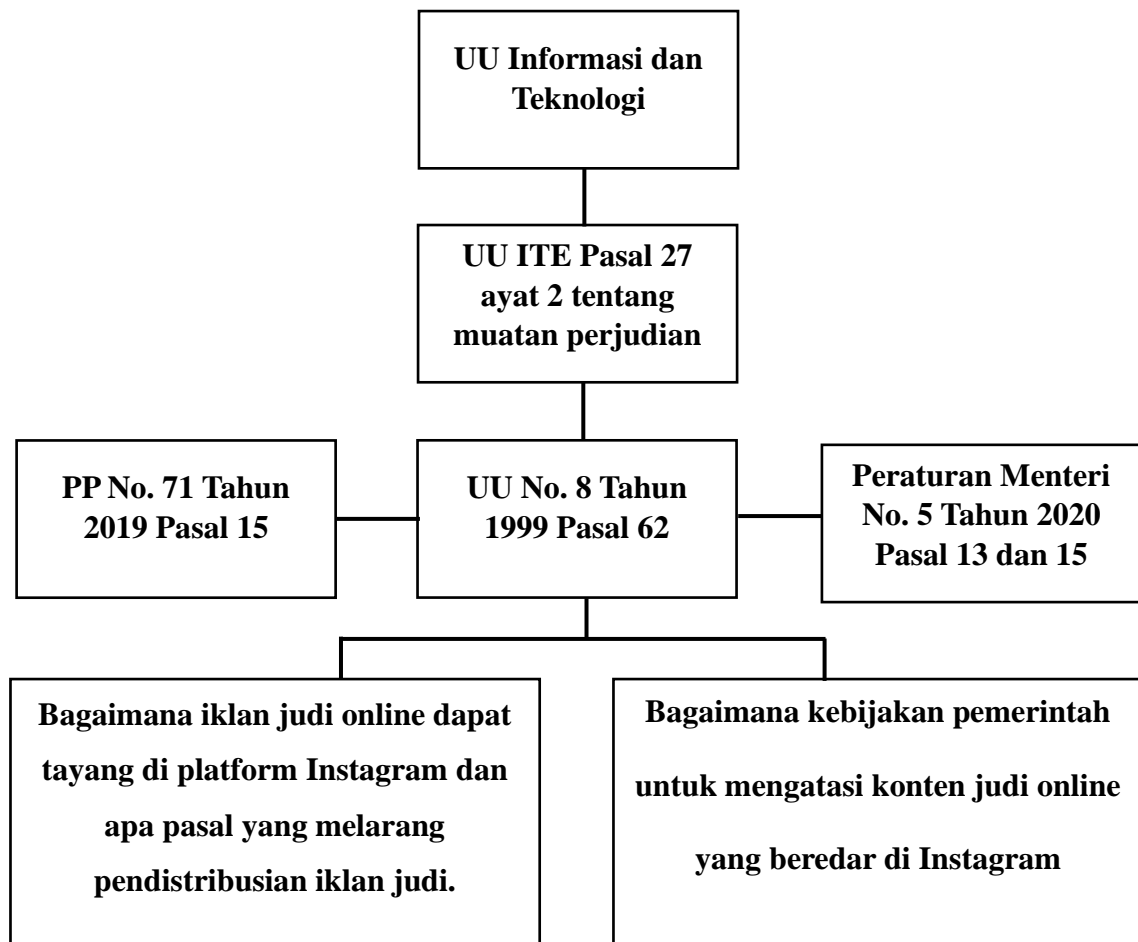
##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua kalangan dan terutama bagi pembaca khususnya Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Surakarta serta menambah pengetahuan di bidang hukum Perlindungan Konsumen melalui perlindungan hukum terhadap aplikasi Instagram atas iklan judi online.

##### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber untuk pembaca yang berisi informasi terkait perlindungan hukum terhadap aplikasi Instagram atas iklan judi online sehingga dapat dijadikan bahan penelitian lebih jauh oleh pembaca maupun masyarakat luas.

### E. Kerangka Pemikiran



Skema 1. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran ini dibuat sebagai uraian singkat mengenai konsep berpikir penulis sebagai acuan untuk memahami dan menganalisis penelitian dalam penulisan skripsi. Kerangka pemikirian ini memabantu penulis dalam menjelaskan dan menjawab permasalahan terkait perlindungan hukum terhadap aplikasi Instagram atas iklan judi yang ditinjau dari Undang-Undang ITE pasal 27 ayat 2 lalu dilengkapi dengan UU Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen disertai dengan Peraturan Pemerintah dan Peraturan Menteri.

## **F. Metode Penelitian**

Metode penelitian skripsi ini yaitu:

### **1. Metode Pendekatan**

Metode pendekatan dalam skripsi ini berupa yuridis normatif, yaitu metode pendekatan yang terkonsep dari hukum tertulis termuat dalam peraturan perundang-undangan (*statue approach*). Pendekatan ini digunakan untuk menganalisis peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan isu hukum yang terdapat di dalam penelitian ini.<sup>11</sup>

### **2. Jenis dan Sumber Data**

Data Sekunder

Data yang didapat serta diolah dalam penelitian hukum normatif ialah data sekunder dimana bersumber dari kepustakaan. Data yang digunakan ialah data sekunder terdiri dari bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.

#### a) Bahan Hukum Primer

Bahan hukum merupakan norma-norma hukum yang telah dikaji dalam permasalahan yang diteliti:

- a. UU ITE
- b. UU Perlindungan Konsumen
- c. KUHP
- d. Peraturan Pemerintah
- e. Peraturan Menteri

---

<sup>11</sup> Muhammad Siddiq Armia, 2022, Penentuan Metode & Pendekatan Penelitian Hukum, Lembaga Kajian Konstitusi Indonesia (LKKI) Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

b) Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder didapatkan dari jurnal-jurnal penelitian terdahulu maupun terbaru, pendapat para ahli hukum, web atau situs internet, dan buku-buku.

**3. Metode Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data studi pustaka (*library research*). Yaitu pengumpulan data dengan mencari sumber dari buku-buku, jurnal-jurnal, dan melakukan riset terhadap penelitian terdahulu.

**4. Metode Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menghasilkan data deskriptif analitis, yakni penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan lalu disusun, diolah dan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan atau gambaran tentang masalah yang dikaji.<sup>12</sup>

**G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian ini terbagi menjadi 4 (empat) bagian sebagai berikut:

BAB I : Berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kerangka Pemikiran, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II : Berisi tentang Tinjauan Pustaka yang menguraikan penelitian terdahulu, teori-teori yang berkaitan dan mendukung

---

<sup>12</sup> Ahmad Rijali, 2019, Analisis Data Kualitatif, Jurnal Alhadharah Jurnal Ilmu Dakwah, Vol. 17 No. 33 , hlm. 83

permasalahan yang dikaji, Tinjauan Umum tentang Undang-Undang  
ITE

BAB III : Berisi tentang Analisis dari hasil penelitian dan  
pembahasan tentang permasalahan yang dikaji meliputi perlindungan  
terhadap aplikasi Instagram atas iklan judi dan kebijakan pemerintah  
dalam pemberantasan iklan judi.

BAB IV : Berisi tentang Kesimpulan dan Saran, dan Daftar  
Pustaka serta lampiran yang berkaitan.