

Tinjauan Yuridis Mengenai Akun Media Sosial yang Melakukan Endorsement Judi Online (*Online Gambling*) Dihubungkan Dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Ahmad M. Ridwan, Elis Herlina, A. Wahid Hasyim

ABSTRAK

*Di Indonesia angka statistik menunjukkan jumlah laporan polisi yang dibuat oleh masyarakat mengenai kejahatan siber dalam lima tahun terakhir perjudian mendapatkan laporan sebanyak 116 kasus. Jika melakukan penelusuran di media sosial Instagram, terdapat 838 ribu unggahan yang berkaitan dengan perjudian online dengan menggunakan kata kunci #judionline. Perkembangan perjudian online ini tidak terlepas dari peran beberapa publik figur yang ikut melakukan endorsement judi online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui akibat hukum yang ditimbulkan bagi Akun Media Sosial yang Melakukan Endorsement Judi Online (*Online Gambling*) dihubungkan dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan mengetahui kendala-kendala yang dihadapi penegak hukum dalam pemberantasannya. Metode penelitian menggunakan pendekatan yuridis normatif kemudian dianalisis secara yuridis kualitatif, yang dilakukan dengan cara penelitian kepustakaan (*library research*). Hasil penelitian adalah bahwa akibat hukum yang ditimbulkan dalam*

melakukan *endorsement* judi online adalah dapat dijerat dengan pasal 27 ayat (2) undang-undang informasi dan transaksi elektronik karena dalam undang-undang tersebut mencakup seluruh perbuatan yang berkaitan dengan perjudian online termasuk melakukan *endorsement*. Kendala yang dihadapi penegak hukum yaitu: terbatasnya personel unit Cyber Crime di kepolisian maupun penyidik di Kementerian Komunikasi dan Informatika, penggunaan identitas virtual yang dapat dirahasiakan dan tidak merujuk pada identitas di kehidupan nyata dan juga terdapat kekurangan pada undang-undang informasi dan transaksi elektronik. Agar undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik dapat segera direvisi agar menjadi jawaban bagi kebutuhan masyarakat terhadap hukum sehingga hukum yang ada bersifat responsif terhadap perkembangan dimasyarakat.

Kata Kunci: Endorsement, Judi Online, Perjudian

Pendahuluan

Perjudian merupakan yang sudah ada sejak zaman dulu dan menjadi kejahatan tertua¹. Dengan adanya perkembangan teknologi, perjudian semakin berkembang dengan memanfaatkan jaringan internet sehingga muncul kejahatan baru yaitu perjudian online (*online gambling*). Di Indonesia angka statistik jumlah laporan polisi yang dibuat oleh masyarakat mengenai kejahatan siber, dalam kurun lima tahun terakhir perjudian mendapatkan laporan sebanyak 116 kasus.² Kasus tersebut merupakan kasus-kasus yang dilaporkan saja sehingga masih terdapat kasus-kasus yang tidak terekspos dan dilaporkan kepada kepolisian baik karena menganggap hal tersebut budaya maupun keengganan berurusan dengan hukum. Selain itu, Jika kita melakukan pencarian dengan tanda pagar (tagar) #judionline di media sosial Instagram saja, terdapat 838 ribu unggahan foto

yang berkaitan dengan pemasaran produk judi online.³

Terdapat banyak tipe dan strategi dalam memasarkan sebuah barang dan jasa. Salah satu strategi yang banyak digunakan belakangan ini adalah dengan strategi *Endorsement*. *Endorsement* biasanya dilakukan oleh orang yang memiliki pendukung dan pengikut yang banyak baik itu dilingkungan maupun dalam media sosialnya. Sehingga *endorsement* kerap dilakukan oleh para selebritis maupun akun media sosial yang memiliki banyak followers atau pengikut.

Endorsement produk perjudian pernah dilakukan oleh artis Indonesia yang sudah banyak dikenal yaitu oleh Nikita Mirzani dengan menggunakan akun media sosial instagramnta @nikitamirzanimawardi_17 dan juga DJ Dinar Candy. namun sayangnya dari kedua perkara tersebut tidak ada satupun yang lanjut ke meja hijau pengadilan.

Dengan maraknya *endorsement* perjudian online inilah yang membuat penulis tertarik melakukan penelitian

1 Jay S Albanese, *Kejahatan Terorganisasi (Organized Crime)*, terjemahan Tri Wibowo BS, Jakarta : Prenadamedia Group, 2016, hlm 46

2 "Statistik kejahatan siber", <https://patrolisiber.id/statistic>, [diakses pada tanggal 17/10/2019 Pukul 10.00 WIB]

3 Data dihimpun oleh penulis melalui pencarian pribadi di Media Sosial Instagram pada tanggal 30 Desember 2019 pukul 08.00 WIB

pustaka yang berkaitan tentang Tinjauan Yuridis Mengenai Akun Media Sosial yang Melakukan *Endorsement* Judi Online (*Online Gambling*) Dihubungkan dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Akibat hukum yang ditimbulkan bagi Akun Media Sosial yang melakukan *Endorsement* Judi Online (*Online Gambling*) Dihubungkan dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Juncto Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Dalam hukum positif di Indonesia, terdapat dua aturan yang menjadi dasar hukum perbuatan perjudian yaitu terdapat pada Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan juga Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Mengenai perjudian yang dilakukan secara online dengan menggunakan media teknologi informasi, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana tidak mengaturnya sehingga secara khusus mengenai perbuatan tersebut diundangkan dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun secara general, aturan mengenai perbuatan perjudian diatur dalam pasal 303 dan 303 Bis KUHP.

(1) Diancam dengan pidana penjara

paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

1. dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu.
 2. 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 sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara
 3. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.
- (2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka dapat dicabut haknya dalam menjalankan oencaharian itu.
- (3) Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Selain dalam pasal 303 ayat (1), larangan perjudian juga terdapat dalam pasl 303 Bis ayat (1) sebagai berikut:

Pasal 303 Bis

(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

1. barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303
2. barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.

Dalam pasal 303 KUHP sebelumnya, objek tindak pidana terletak pada memberikan kesempatan dan menawarkan permainan judi kepada orang lain baik secara sendiri-sendiri diruang tertutup sesuai dengan pada angka 1, maupun yang dilakukan ditempat umum sesuai dengan pada angka 2. Sedangkan dalam pasal 303 bis objek perbuatan pidananya terletak pada menggunakan kesempatan untuk bermain judi yang diatur dalam pasal 303 baik ditempat tertutup maupun ditempat umum. Sehingga jika disimpulkan, subjek hukum sebagai suatu perusahaan yang menyediakan perjudian diancam dengan pasal 303 KUHP dan orang yang melakukan perjudiannya sendiri diancam dengan pasal 303 bis KUHP.⁴

Mengenai perjudian yang dilakukan dengan menggunakan jaringan internet tidak diatur dalam KUHP, melainkan secara khusus diatur dalam undang-undang yang lebih spesifik lagi yaitu dalam undang-undang informasi dan

transaksi elektronik pada pasal 27 ayat (2) sebagai berikut: 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.

Frasa muatan perjudian dalam pasal tersebut bermaksud bahwa apapun yang berkaitan dengan perjudian baik itu pemain judi, perusahaan yang menyediakan produk judi, maupun orang yang melakukan *endorsement* konten yang bermuatan judi dapat dijerat menggunakan pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Perbedaan yang mendasar dari perjudian versi KUHP dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah jenis perbuatannya. Dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik semua konten yang berkaitan dengan perjudian maka dapat dijerat dengan pasal yang sama termasuk melakukan *endorsement* judi. Konteks dari muatan perjudian adalah segala jenis apapun perbuatannya yang berkaitan dengan pendistribusian, pentransmisian ataupun membuat dapat diaksesnya konten perjudian maka hal tersebut sudah memnuhi unsur dalam pasal ini.

Maka jika terbukti melakukan perbuatan melanggar hukum dalam pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi elektronik maka konsekuensinya terdapat dalam Pasal 45, yaitu (1) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6

⁴ R. Soesilo, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.... Op.cit, hlm 223

(enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

2. Kendala yang Dihadapi Penegak Hukum dalam Memberantas Akun Media Sosial yang Melakukan Endorsement Judi Online (Online Gambling)

Dengan banyaknya akun media sosial yang melakukan endorsement judi online termasuk yang dilakukan oleh kalangan public figure, hal tersebut menandakan bahwa terdapat kendala yang dihadapi penegak hukum dalam melakukan penindakan terhadap akun media sosial yang melakukan endorsement judi online sehingga pemberantasan perkara tersebut tidak maksimal. Setidaknya penulis menemukan beberapa kendala sebagai berikut:

a. Ketersediaan Personel Polisi Siber

Dalam upaya pemberantasan kejahatan siber kepolisisan bukan satu-satunya institusi yang berwenang dalam melakukan penyidikan. Dalam Undang-Undang informasi dan transaksi elektronik Pasal 43 disebutkan (1) Selain Penyidik Pejabat Polisi Negara Republik Indonesia, Pejabat Pegawai Negeri Sipil tertentu di lingkungan Pemerintah yang lingkup tugas dan tanggung jawabnya di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik diberi wewenang khusus sebagai penyidik sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang tentang Hukum Acara Pidana untuk melakukan penyidikan tindak pidana di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik.

PPNS yang dimaksud dalam Undang-Undang tersebut adalah Pejabat Kementrian Komunikasi dan Informatika sebagaimana yang

ditetapkan dalam peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Nomor 7 Tahun 2016 Tentang Administrasi Penyidikan Dan Penindakan Tindak Pidana Dibidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik, dalam Pasal Pasal (1) Ayat 1 menyatakan bahwa “Penyidik Pegawai Negeri Sipil Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik yang selanjutnya disingkat PPNS adalah Pegawai Negeri Sipil dalam lingkup Kementerian Komunikasi dan Informatika yang diberi wewenang khusus untuk melakukan penyidikan tindak pidana Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan ditetapkan berdasarkan peraturan perUndang-Undangan.”

Dalam menjalankan tugas dan wewenangnya untuk memberantas kejahatan siber termasuk perjudian online, kemkominfo membuat mesin sensor konten negatif untuk melakukan screening berbagai konten yang ada di internet. Untuk melakukan screening konten atau website yang memiliki muatan negatif, kominfo meluncurkan Mesin Sensor *Cyber Drone 9*. Mesin tersebut berfungsi untuk mencari konten-konten negatif yang tersebar di internet dengan memasukan kata kunci atau *keyword* yang akan dituju. Peluncuran mesin *Cyber Drone 9* tersebut sebagai jawaban banyaknya konten negatif dan kejahatan siber di Indonesia. Mesin *Cyber Drone 9* dapat menyaring hingga jutaan *website* maupun konten negatif namun tidak dapat melakukan pemblokiran pada situs tersebut sehingga diputuhkan manusia untuk melakukannya agar pemblokiran tersebut juga bersifat humanis karena dari jutaan *website* yang

terjaring, tidak sepenuhnya terbukti memiliki konten negatif.

Dengan banyaknya konten negatif yang terjaring tersebut juga menunjukkan bahwa sumber daya manusianya juga harus mencukupi. Namun, pada kenyataannya hanya sedikit penyidik yang memiliki kemampuan dalam menjalankan tugas menangani dan memberantas konten di internet baik dari pihak pejabat kepolisian maupun dari kominfo sendiri. Dari kominfo untuk melakukan pengoprasian mesin *Cyber Drone 9* ini hanya dioperasikan oleh 58 orang yang secara bergantian melakukan *Crowling* konten negatif.⁵

Selain itu personel kepolisian di Polda Metro Jaya dalam satuan organisasi *Cyber crime* memiliki sebanyak 76 orang personel. Dengan jumlah tersebut, penyidik yang memiliki kemampuan hanya 4 orang untuk yang memiliki sertifikasi program *Certified Ethical Hacker* (CEH) dan memiliki sertifikasi program Komputer *Hacking Forensic Investigator Certification* (CHFI) untuk melakukan pemeriksaan barang bukti digital laboratorium *digital forensic*.⁶

Sedangkan personel yang terdapat Unit *Cyber Crime* Polda Jabar hanya memiliki sebanyak 14 personel yang bertugas di Unit *Cyber Crime*, dari keseluruhan personel tersebut tidak ada yang memiliki sertifikasi program *Certified Ethical Hacker* (CEH) dan sertifikasi program Komputer *Hacking Forensic Investigator Certification* (CHFI)

untuk melakukan pemeriksaan barang bukti digital di laboratorium digital forensik.⁷

Dengan keterbatasan personel tersebut, inilah yang menjadi salah satu alasan pemberantasan konten negatif di internet menjadi kurang maksimal karena pemberantasan kejahatan siber harus diurutkan berdasarkan dampak yang ditimbulkan sehingga tidak seluruh perbuatan yang melanggar diproses sesuai dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.⁸

b. Penggunaan Identitas Virtual

Untuk melakukan aktifitas di ruang siber, pengguna harus memiliki akun virtual sebagai identitasnya agar dapat terhubung. Terdapat tiga tipe identitas dalam berinteraksi di dunia maya atau *Cyber Space*. Tiga tipe identitas dalam berinteraksi di ruang siber tersebut yaitu *real-life identity*, *pseudonymity* dan juga *anonymity*.⁹

Secara garis besar, *real-life identity* berarti bahwa penggunaan identitas virtual menggunakan informasi pribadi di kehidupan nyata, *pseudonymity* adalah menggunakan nama samaran di ruang siber namun terdapat beberapa orang yang mengetahui identitas samaran tersebut di kehidupan nyata sedangkan *anonymity* adalah penggunaan identitas virtual yang tidak merujuk kepada siapapun di dunia nyata.

Dengan tidak merujuk kepada siapapun di kehidupan nyata, *anonymity* menjadi ancaman karena dapat melakukan tindakan yang merugikan di kehidupan nyata namun pelaku

5 Ayu Yuliani, "Kenalan dengan Cyber Drone 9, Polisi Internet Indonesia", (https://www.kominfo.go.id/content/detail/12292/kenalan-dengan-cyber-drone-9-polisi-internet-indonesia/0/sorotan_media#:~:text=Cyber%20Drone%209%20terdiri%20dari,tiga%20shift%20selama%2024%20jam.), [Dikutip Pada tanggal 7/08/2020 pukul 02.00 WIB]

6 M. Asrul Aziz, "Pengembangan Satuan Unit Cyber Crime". Jurnal Litbang Polri, Vol. 22 No. 1, hlm 430, (2019)

7 M. Asrul Aziz, "Pengembangan Satuan....", Idem 433

8 Ayu Yuliani, "Kenalan dengan Cyber Drone 9...", Loc.cit

9 Rulli Nasrullah, Teori dan Riset..., Op.Cit hlm 145

sebenarnya sulit untuk ditemukan. Penggunaan identitas anonim ini juga dimanfaatkan untuk melakukan perjudian atau endorsement perjudian.

Anonimitas yang digunakan untuk melakukan kejahatan yang berkaitan dengan perjudian akan menimbulkan kejahatan-kejahatan lainnya diantaranya adalah pencucian uang. Uang yang di dapat dari tindak pidana lain dapat dibersihkan dengan melakukan perjudian yang menggunakan identitas anonim sehingga hal ini juga yang mnejadi dasar pelarangan perjudian. Banyak penegak hukum yang menyatakan bahwa masalah anonimitas (*anonymity*) dan yurisdiksional (*jurisdictional*) yang merupakan ciri dari perjudian internet merupakan sarana yang menguntungkan bagi para pencuci uang.¹⁰

3. Kekurangan Undang-Undang ITE

Mengenai perjudian online yang diatur dalam Undang-Undang ITE tidak ada definisi mengenai perjudian dan batasan-batasannya. Sehingga untuk mengetahui apasaja yang termasuk perjudian maka harus merujuk kepada Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Selain tidak adanya definisi mengenai perjudian dan batasannya, Undang-Undang informasi dan transaksi elektronik masih bias mengenai kejahatan yang diatur dalam Undang-Undang tersebut. Dalam Undang-Undang ini masih tercampur anantara kejahatan yang menggunakan komputer sebagai objek dan juga komputer sebagai alat untuk melakukan kejahatan. Komputer yang dijadikan alat atau media untuk melakukan kejahatan berarti bahwa kejahatan tersebut sudah

ada namun mengalami perkembangan dengan menggunakan media komputer atau internet.

Dengan tercampurnya kejahatan yang objeknya komputer dan juga kejahatan yang menjadikan komputer sebagai alat kejahatan, maka fokus penegakan hukum juga akan kabur karena yang membutuhkan kualifikasi khusus dalam penegakan kajahatan siber adalah kejahatan yang menjadikan komputer sebagai objek.

Dengan adanya kelemahan pada sebuah peraturan, hal tersebut membuktikan bahwa peraturan tersebut tidak mampu merespon setiap perkembangan yang ada. Untuk tujuan merespon perkembangan tersebut, perlu adanya perluasan bidang-bidang yang relevan untuk dijangkau hukum, sehingga hukum dapat mencakup tindakan yang ada dimasyarakat akibat perubahan teknologi.¹¹

Nonet dan Selznick berpendapat bahwa proses saling mempengaruhi (*interplay*) di antara aturan dan asas sangat penting untuk terpenuhinya hukum yang responsif dan berorientasi pada tujuan atau purposif. Karena dalam proses inilah suatu sumber perubahan dibangun ke dalam tatanan hukum.¹²

Kesimpulan

Akibat hukum yang ditimbulkan bagi Akun Media Sosial yang Melakukan *Endorsement Judi Online (Online Gambling)*, melanggar pasal 27 ayat (2) terdapat dalam pasal 45 yaitu orang yang memenuhi unsur sebagaimana

10 Sutan Remy Shahdeini, *Kejahatan dan Tindak Pidana Komputer*...., Loc.Cit, hlm 171

11 Idem, hlm 64

12 Idem, hlm 65

dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Dalam Undang-Undang ITE menggunakan frasa muatan perjudian sehingga Undang-Undang ini tidak hanya mengatur mengenai permainan perjudiannya namun semua konten yang berkaitan dengan perjudian dan dilakukan dengan menggunakan jaringan internet dapat dijerat dengan pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik termasuk melakukan endorsement perjudian online.

Penegakan hukum tindak pidana *endorsement* perjudian online, penegak hukum menghadapi kendala-kendala yaitu ketersediaan personel polisi siber yang tidak sebanding dengan jumlah perkara kejahatan siber yang ada, kurangnya pelatihan dan sertifikasi personel polisi siber, penggunaan identitas virtual yang dapat merahasiakan identitas kependudukan asli di dunia nyata, dan terdapat kekurangan dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2011 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menggabungkan antara kejahatan yang menjadikan komputer sebagai alat dan juga komputer sebagai objek sehingga fokus dalam pemberantasan kejahatan siber terbagi.

Saran

Penambahan personel dalam proses penyelesaian perkara yang berkaitan dengan kejahatan siber sangat penting sehingga jumlah personel dan banyaknya perkara yang ada dapat seimbang. Selain itu juga, pelatihan bagi para penegak hukum terutama penyidik menjadi sangat penting karena klasifikasi kejahatan siber yang memerlukan penyidik yang berkualitas sehingga yang dapat menemukan bukti-bukti elektronik. Kejahatan yang dilakukan menggunakan jaringan internet tentunya berbeda dengan yang dilakukan di dunia nyata termasuk mengenai alat bukti.

Agar Undang-Undang ITE hanya fokus mengatur mengenai kejahatan yang menjadikan komputer sebagai objek kejatan.

Membuat undang-undang baru menjadi salah satu alternatif penegakkan hukum siber di Indonesia agar aturannya semakin lengkap dan jelas. Penulis berharap terdapat undang-undang baru yang mengatur secara khusus kejahatan-kejahatan siber seperti: perlindungan data pribadi, penerobosan sistem, hak kekayaan intelektual secara digital, dan mengenai kejahatan-kejahatan yang diatur dalam KUHP atau aturan lainnya yang dilakukan menggunakan jaringan internet termasuk perjudian. Dengan terpisahnya berbagai kejahatan siber tersebut, maka penanganannya pun akan semakin fokus. Selain itu juga, pemisahan berbagai kejahatan dalam satu undang-undang khusus dapat merespon kebutuhan perlindungan hukum bagi masyarakat.