

SANKSI PIDANA TERHADAP PARA PEMASANG DAN PROMOSI IKLAN BERMUATAN KONTEN JUDI ONLINE

Pande Putu Rastika Paramartha, A.A. Sagung Laksmi Dewi, I Putu Gede Seputra
Fakultas Hukum Universitas Warmadewa, Denpasar-Bali, Indonesia

Abstrak

Perjudian online merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri dan ditemukan dimasyarakat. Dalam melakukan promosi judi online ini biasanya para pemilik situs akan mengiklankan situs judi online mereka kepada para pengguna internet. Hal ini lah penyebarluasan serta perkembangan terhadap situs judi online menjadi berkembang pesat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaturan sanksi pidana terhadap pemasang dan promosi iklan judi online dan untuk mengetahui sanksi pidana terhadap pemasang dan promosi iklan judi online. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian normative yaitu pengkajian berdasarkan bahan-bahan hukum dari literatur dan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Hasil penelitian menunjukan bahwa pengaturan hukum terhadap pemasangan iklan dan promosi judi online diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik didalam pasal 27 ayat 2 yang berbunyi, “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau dokumen elektronik yang memuat perjudian”. Sanksi pidana terhadap pemasangan iklan dan promosi judi online diatur dalam pasal 45 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu pidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun dan atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000.00 (satu miliar rupiah).

Kata kunci: Sanksi pidana, Iklan dan Promosi, Judi Online

Abstract

Online gambling is a phenomenon that cannot be denied and found in the community. In promoting online gambling, site owners usually advertise their online gambling sites to internet users. This is how the spread and development of online gambling sites has grown rapidly. This study aims to determine the regulation of criminal sanctions against the installers and promotion of online gambling advertisements and to determine criminal sanctions against the installers and promotion of online gambling advertisements. The research method used is a normative research method, namely a study based on legal materials from the literature and applicable laws and regulations. The results of the study show that the legal arrangements for advertising and promotion of online gambling are regulated in Law Number 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions in article 27 paragraph 2 which reads, "Everyone deliberately and without rights distributes and/or electronic documents containing gambling". Criminal sanctions for advertising and promotion of online gambling are regulated in article 45 paragraph 1 of Law Number 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions, namely a maximum imprisonment of 6 (six) years and or a maximum fine of Rp. 1,000,000,000.00 (one billion rupiah).

Keywords: Criminal sanctions, Advertising and Promotion, Online Gambling

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kian hari terus mengalami perkembangan dalam rangka mempermudah kehidupan manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Salah satu jenis teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang dan kecanggihannya sudah berkembang sangat pesat serta telah menguasai hampir semua aspek kehidupan keseharian manusia, dimulai dari pemerintah, pejabat, pelaku bisnis dan banyak orang diseluruh dunia telah menggunakan internet untuk bagian dari bisnis baik nasional maupun internasional dan juga kehidupan manusia sehari-hari.

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah mengubah tatanan perilaku kehidupan masyarakat dan juga peradaban manusia secara global, dengan adanya internet yang terdahulu belum dikenal manusia, kini terbentuklah sebuah dunia yang sering disebut “virtual world”. Dengan adanya dunia virtual ini telah mengubah kebiasaan-kebiasaan banyak orang terutama dalam menggunakan internet, dari mengubah cara dan sarana dalam bertransaksi perbankan atau bisnis yang dilakukan dengan internet yang disebut dengan transaksi elektronik (e-commerce), pendidikan, kesehatan, transportasi, pariwisata dan juga hiburan (Syahdeini, 2009:2).

Perjudian adalah fenomena yang lazim ditemukan dalam kehidupan masyarakat. Dengan perkembangan zaman, kini perjudian dapat dilakukan dalam berbagai bentuk dan juga mekanisme. Perjudian secara umum dilihat sebagai salah satu jenis kejahatan. Tindak pidana perjudian atau ikut serta dalam permainan judi telah dilarang didalam ketentuan undang-undang pada pasal 542 KUHP, yang kini telah diubah menjadi ketentuan pidana yang diatur dalam pasal 303 KUHP (Lamintang, 1990:35). Pegangan dalam bermain judi ialah sebagaimana yang ditetapkan di pasal 303 KUHP yaitu permainan yang hanya mengandalkan dari keberuntungan saja, permainan judi juga menggunakan perjanjian dalam pertarungan didalam permainannya.

Dengan perkembangan teknologi serta informasi yang sekarang kian pesat, permainan judipun mengalami perubahan ke permainan judi online yang dilihat lebih aman dan juga praktis. Eksistensi permainan judi online yang tengah marak terjadi yaitu perjudian togel online dan casino. Dalam memainkannya juga cukup mudah hanya dengan menggunakan smartphone atau laptop saja.

Sehubungan permasalahan judi online, berikut ini beberapa penelitian sebelumnya telah mengkajinya seperti Prayogo (2018); Han, Wang, Xu, Zhao, & Liu (2019); Horne, Zammit, Elgar, & Cheltenham (2011); Järvinen-Tassopoulos (2020); Whybrow & Reed (2002). Salah satu kemudahan yang sering ditemukan dalam permainan judi online yaitu dapat dimainkan dalam kondisi dimana saja dan juga kapan saja, disamping itu permainan judi online hanya membutuhkan koneksi internet. Sistem transaksi yang dipergunakan dalam permainan judi online juga telah menggunakan sistem online hanya dengan mengirim lewat Mobile Banking saja. Para pelaku memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana dalam sistem perjudian online. Adanya sistem jaringan komputer yang dalam skala besar membuat keuntungan yang didapat menjadi lebih besar bahkan jauh lebih dari permainan judi jenis konvensional. Selain hal tersebut salah satu faktor penentu yaitu keamanan juga menjadi acuan dan juga pertimbangan orang yang beralih dari permainan judi konvensional ke online.

Dalam melakukan promosi judi online ini biasanya para pelaku atau pemilik situs akan mengiklan situs judi online mereka kepada para pengguna internet melalui sosial media, layanan streaming, dan juga blog. Biasanya para pemilik situs judi online akan menawarkan kepada pemilik akun sosial media dengan membayar lebih mahal dari pada iklan konvensional. Karena hal inilah penyebarluasan serta perkembangan terhadap situs judi online menjadi berkembang pesat, selain hal tersebut minimnya tindakan dari pihak berwajib dalam menanggulangi para pemasang iklan judi online juga menjadi penyebabnya. Berdasarkan uraian diatas, penelitian baru ini bertujuan untuk mengetahui pengaturan sanksi pidana terhadap pemasangan iklan dan promosi judi online dan mengetahui sanksi pidana terhadap pemasangan iklan dan promosi judi online.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini didesain dengan menggunakan metode penelitian hukum normative dengan melakukan pengkajiannya berdasarkan bahan-bahan hukum dari literatur (Marzuki, 2006) dan merupakan suatu proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum dan juga ketetapan hukum dalam menanggulangi pelanggaran iklan judi online yang ada di dalam internet. Jenis pendekatan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan konseptual, pendekatan perundang-undangan, dan pendekatan perbandingan hukum (Muhamad, 2006).

Adapun bahan hukum yang dipergunakan dalam melakukan penelitian ini terdiri dari bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang didapat dari peraturan perundang-undangan yang diambil dari: 1. UUD NRI tahun 1945, 2. KUHP dan 3. UU Nomor 11 tahun 2008 tentang ITE, sedangkan bahan hukum sekunder yaitu bahan hukum yang diperoleh dari pengkajian kepustakaan (*library research*) yaitu dengan membaca buku-buku hukum, jurnal-jurnal dan juga internet.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Pengaturan Sanksi Pidana terhadap Pemasangan Iklan dan Promosi Judi Online*

Judi online pertama kali ada pada tahun 1994 yang berasal dari lolosnya fakta perdagangan bebas Negara Karibia Antigua dan Barbuda sehingga memberi izin untuk organisasi yang lain untuk bisa membuka situs judi online. Sebelumnya sebuah perusahaan bernama micro gaming terlebih dahulu mengembangkan sebuah software yang berjenis taruhan online dan kemudian dilanjutkan

pengembangannya oleh perusahaan bernama cryptologic dan sekaligus perusahaan pertama yang membuat sistem keamanan perjudian online ditahun 1996 (Wahid & M, 2005:25).

Kemudian, pada 1997, perjudian online sudah mulai terkenal dan membuat website perjudian online meningkat. Kemudian pada tahun 2001 jumlah para pemain perjudian online di salah Satu situs perjudian online meningkat mencapai 8 juta orang dan terus menerus terjadi peningkatan.

Judi online dapat dikatakan permainan judi yang dilakukan dengan koneksi internet melalui smartphone atau computer. Perjudian merupakan permainan dengan memilih satu pilihan saja dari banyaknya pilihan-pilihan dalam permainan. Mereka yang menang akan mendapatkan hadiah taruhan yang sedang dimainkan oleh pihak yang kalah. Sedangkan jumlah taruhan telah ditetapkan sebelum permainan di mulai.

Perjudian melalui teknologi informasi saat ini sedang marak, jenis permainan yang paling sering dilakukan pada jenis olah raga dan permaiana kasino. Perjudian online dalam proses taruhannya dan pengumpulan uang dilakukan melalui internet (Wahid & M, 2005:32). Didalam dunia internet terdapat banyak jenis judi online yang ada dan berikut permaiana judi online yang menjadi favorit bagi masyarakat: 1. Poker, jenis permainan yang menggunakan kartu remi dengan cara mendapatkan kombinasi kartu terbaik. 2. Domino, yaitu judi yang menggunakan kartu domino dan harus mendapat nilai tertinggi dengan menjumlahkan kedua kartu.

Iklan merupakan pesan yang menawarkan suatu jasa atau produk kepada masyarakat lewat sebuah media. Berdasarkan definisi tersebut iklan merupakan sebuah komunikasi guna menyampaikan pesan kepada masyarakat.

Dalam dunia internet juga terdapa iklan-iklan yaitu 1. Iklan langsung, yaitu pengiklan terhubung langsung dengan pemilik media. 2. Iklan layanan mandiri, yaitu tampilan teks, video yang dilakukan sendiri oleh si pemasang iklan. 3. Iklan sosial, yaitu iklan yang ditujukan untuk sosial media. 4. Iklan video, iklan yang digunakan pada konten video. 5. Iklan didalam konten, yaitu iklan yang disisipkan dalam konten sebuah blog (Lubis, 2007:28).

Promosi merupakan salah satu cara yang digunakan oleh para pengusaha dalam melakukan komunikasi dengan konsumennya. Promosi sering disebut sebagai kelanjutan karena dapat menciptakan kegiatan selanjutnya bagi perusahaan. Berdasarkan definisi diatas disimpulkan bahwa kegiatan promosi merupakan memberikan informasi kepada orang lain atau pembeli tentang sebuah jasa atau produk.

Dengan adanya dunia internet sekarang ini dalam melakukan kegiatan penebaran informasi tentang usaha dan bisnis menjadi sangat mudah termasuk juga perjudian online. Dalam melakukan promosi perjudian online media yang paling sering di pergunakan adalah sosial media. Teknik dalam melakukan promosi dengan sosial media cukup sederhana yaitu pemilik situs akan membayar pemilik akun sosial media tersebut diwajibkan untuk memposting tentang informasi situs judi online tersebut dalam tautan mereka (Lubis, 2007:40).

Media sosial dipilih menjadi media promosi dikarenakan pada saat ini setiap orang menggunakan atau memiliki akun sosial media, sehingga efektivitas dalam melakukan promosi akan lebih berhasil. Adapun media sosial yang sering digunakan untuk promosi yaitu: Instagram, Instagram merupakan media sosial yang sekarang ini sedang menjadi primadona dikalangan masyarakat dunia. Dengan adanya afitur yang dapat menampilkan foto yang sangat baik menjadikan Instagram sangat efektif dalam melakukan promosi. Kemudian facebook, facebook merupakan sosial media terbesar saat ini keunggulan yang dimilikinya yaitu adanya fitur grup atau forum yang membuat para pelaku usaha meudah dalam melakukan komunikasi dan juga hal promosi.

Tujuan periklanan serta promosi adalah pernyataan yang diperuntukan saat situasi persaingan. Jadi tujuan iklan dan promosi adalah: memberi citra, tujuannya adalah memberikan sebuah citra kepada produk barang atau jasa yang bagus dimata masyarakat. Karena jika citra yang baik akan membuat sebuah produk atau jasa menjadi diminati oleh banhyak orang. Lalu pengenalan identitas, tidak hanya sebagai alat untuk memberikan informasi tentang produk atau jasa, juga memperkenalkan identitas sebuah perusahaan kepada masyarakat. Kemudian merayu konsumen, tujuannya sangat sederhana yaitu agar masyarakat trus ingat dan membuat masyarakat tertarik menggunakan jasa atau produk tersebut. Tujuan selanjutnya yaitu memperluas pemasaran, dengan melakukan periklanan dan promosi, diharapkan sebuah produk atau jasa dapat diketahui dan mencapai seluruh lapisan masyarakat. Dan terakhir menarik perhatian, semua iklan dan promosi dibuat untuk tujuan pokok

yaitu menarik perhatian masyarakat dari berbagai lapisan agar membeli atau menggunakan jasa yang diiklankan dan promosikan.

Manfaat dari melakukan iklan dan juga promosi yaitu memberikan kemudahan dalam melakukan perkenalan produk atau jasa ke setiap lapisan masyarakat. Iklan dan promosi online tentu akan memberi kemudahan dalam memperkenalkan, distribusi dalam menyebarkan informasi terkait usaha.

Pengaturan hukum pemasangan iklan dan promosi judi online dalam internet telah diatur dalam pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pengaturan perjudian online pada pasal ini lebih diarahkan kepada para pelaku penyebarluasan perjudian online baik secara langsung atau tidak langsung.

2. Sanksi Pidana terhadap Pemasangan Iklan dan Promosi Judi Online

Sanksi pidana merupakan hukuman sebab dan akibat. Sanksi pidana merupakan suatu jenis sanksi yang bersifat nestapa yang akan diancam dan dikenakan denda hukuman. Sanksi pidana merupakan suatu jaminan untuk dapat merehab pelaku dari kejahatan, namun tidak jarang sanksi pidana dibuat untuk ancaman dari yang namanya kebebasan itu sendiri.

Pidana adalah penderitaan yang dibebankan kepada orang yang telah melakukan kejahatan yang telah memenuhi unsur dan syarat tertentu (Lubis, 2007:65). Sanksi diambil dari Bahasa Belanda yaitu *Santctie*. Sanksi adalah hukuman yang diberikan oleh Negara atau kelompok karena telah terjadi pelanggaran yang dilakukan. Menurut Hans Kelsen sanksi pidana diartikan sebagai sebuah reaksi koersif dalam masyarakat atas tingkah laku yang mengganggu ketertiban.

Sanksi pidana adalah sanksi yang memiliki sifat tajam dibandingkan sanksi apapun. Tujuan pemidanaan yaitu untuk mencegah dilakukannya sebuah kejahatan yang akan terjadi pada masa depan, dengan diadakannya pemidanaan diperlukan agar mengetahui karakter dasar dari pidana tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hukum adalah peraturan yang timbul akibat interaksi sosial dalam masyarakat, hukum akan muncul apabila ada orang dalam suatu wilayah atau keadaan yang memungkinkan untuk muncul. Kekhawatiran yang timbul dalam masyarakat akibat konflik menciptakan perlun dan patuh kepada hukum yang disetujui agar hukum serta keinginan dari masyarakat dalam menciptakan tatanan hidup yang baik. Unsur-unsur tindak pidana yaitu: perbuatan manusia, ancaman dengan pidana, melawan peraturan, melakukan kesalahan, dan pertanggungjawaban.

Jenis-jenis sanksi pidana terdiri dari pidana pokok dan tambahan. Pidana pokok terdiri atas: 1. Pidana mati, pidana terberat dari sanksi pidana yaitu mencabut hak kehidupan seseorang. 2. Pidana penjara, pidana yang membatasi kebebasan seseorang yang diatur dalam pasal 12 KUHP. 3. Pidana kurungan, pidana ini lebih ringan dari pidana penjara yang membedakan pidana kurungan diperbolehkan membawa peralatan yang dibutuhkan untuk keperluan sehari-hari dan pidana ini diatur dalam pasal 18 KUHP. 4. Pidana denda, pidana ini diancam dengan melakukan pembayaran uang denda. Sanksi pidana ini diatur pada pasal 30 KUHP.

Menampilkan iklan dan juga promosi yang bermuatan perjudian online didalam internet, merupakan perbuatan yang dikatakan melanggar pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Ancaman dari pelanggaran tersebut adalah sanksi pidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun dan atau denda paling banyak 1 miliar (satu miliar). Yang telah di nyatakan pada pasal 45 ayat 1 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Pengaturan hukum terhadap pemasang iklan dan promosi bermuatan judi konten judi online diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik didalam pasal 27 ayat 2. Kemudian, sanksi pidana terhadap pemasang dan promosi iklan judi online diatur dalam pasal 45 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu pidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun dan atau denda paling banyak Rp.1 miliar (Satu Miliar Rupiah).

2. *Saran*

Pemerintah khususnya kepolisian Negara Republik Indonesia diharapkan bekerjasama dengan penyedia jasa internet dalam penanggulangan dan juga penyuluhan terhadap para penggunanya. Kemudian, masyarakat dan para konten kreator diharapkan memahami peraturan dan ketentuan dalam melakukan atau menggunakan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Han, X., Wang, L., Xu, S., Zhao, D., & Liu, G. (2019). Recognizing Roles of Online Illegal Gambling Participants: An Ensemble Learning Approach. *Computers & Security*, 87(101588), 1–11.
- Horne, J., Zammit, B., Elgar, E., & Cheltenham. (2011). Book Review: Cross-border Online Gambling Law and Policy. *International Journal of Law, Crime and Justice*, 39(00), 79–80.
- J€arvinen-Tassopoulos, J. (2020). The Impact of Problem Gambling: are there Enough Services Available for Families with Children? *Public Health*, 00(March), 1–5.
- Lamintang, P. A. F. (1990). *Delik-Delik Khusus Tindak Pidana-Tindak Pidana Melanggar Norma-Norma Kesusilaan dan Norma-Norma Keputusan*. Bandung: CV Mandar Maju.
- Lubis, T. F. (2007). *Teori-teori Periklanan dan Unsur Periklanan*. Depok: Universitas Indonesia Press.
- Marzuki, P. M. (2006). *Penelitian Hukum* (Ed. II). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Muhamad, A. (2006). *Hukum dan Penelitian Hukum*. Bandung: PT. Citra Bakti.
- Prayogo, G. (2018). Bitcoin, Regulation and the Importance of National Legal Reform. *Asian Journals of Law and Jurisprudence*, 1(1), 1–9.
- Syahdeini, S. R. (2009). *Kejahatan & Tindak Pidana Komputer*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Wahid, A., & M, L. (2005). *Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*. Jakarta: Refika Aditama.
- Whybrow, J., & Reed, C. (2002). Internet Law: will Online Gambling Become Lawful? *Computer Law & Security Report*, 18(1), 53–55.