

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pada era globalisasi ini, pemanfaatan internet mengalami perkembangan yang pesat seiring berjalannya waktu. Kemajuan teknologi internet telah mendorong munculnya berbagai platform media sosial yang semakin meluas penggunaannya. Fenomena ini menyebabkan kecenderungan masyarakat untuk semakin tergantung pada media sosial, yang seolah-olah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Media sosial kini mulai menggeser peran media elektronik serta media massa konvensional, karena banyak orang berpendapat bahwa media sosial lebih efektif dalam menyebarkan informasi dan berita dengan cepat. Lebih dari itu, media sosial telah menciptakan ruang baru bagi masyarakat, yang kini tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai platform untuk aktivitas bisnis, khususnya dalam bentuk bisnis *online*.

Perkembangan teknologi sekarang ini berdampak pada banyak hal termasuk salah satunya adalah tindak pidana perjudian. Perjudian merupakan suatu aktivitas yang merugikan individu dan melanggar ketentuan hukum yang berlaku. Namun, dengan pesatnya perkembangan tindak pidana perjudian ke dalam ranah *online*, hal ini justru menyebabkan meningkatnya minat masyarakat untuk terlibat, baik sebagai pemain judi *online* maupun sebagai pihak yang menyediakan layanan promosi bagi situs-situs perjudian *online* tersebut. Perjudian *online* merupakan bentuk

evolusi dari perjudian konvensional yang telah bertransformasi mengikuti perkembangan teknologi. Modus operandi yang digunakan para pelaku juga semakin canggih, mulai dari pemanfaatan media sosial, aplikasi pemesanan, hingga website yang dirancang khusus untuk menarik minat masyarakat.

Konsep permainan *online* pertama kali dikenalkan oleh Donald Davies, seorang profesor asal Inggris yang juga merupakan salah satu pionir dalam pengembangan teknologi packet-switching. Teknologi ini menjadi dasar bagi transmisi data melalui internet yang dimulai sejak Desember 1965. Meskipun demikian, perjudian *online* baru mulai muncul pada tahun 1990-an, dengan bentuk awalnya berupa permainan taruhan olahraga dan kasino yang relatif sederhana¹. Kemunculan perjudian internet di kalangan masyarakat umum membuat permainan ini semakin populer. Kemudahan akses terhadap perjudian saat ini, yang tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu, menjadi bukti nyata dari fenomena tersebut. Selain itu, peredaran informasi mengenai perjudian semakin meluas akibat adanya promosi atau iklan yang disebarakan oleh sejumlah *influencer* di platform media sosial.

Secara yuridis, promosi perjudian *online* dalam hukum Indonesia telah di regulasikan dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Pasal 27 Ayat 2 Undang- Undang no.1 tahun 2024 menyatakan bahwa:

¹ Donald Davies dalam Varun Srikanth and Arun Binoy Mattamana, "*Regulating Online Gambling: The Indian Perspective*," *Computer Law & Security Review* vol 27, no. 2 (2011).hlm.180.

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Selanjutnya, pasal 45 ayat 3 menyatakan bahwa:

“Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).²”

Promosi adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk menyebarkan informasi mengenai produk, dengan harapan dapat menarik perhatian dan minat konsumen. Melalui promosi, pelaku usaha dapat meningkatkan pendapatan dari hasil penjualan yang mereka lakukan³. Dengan berkembangnya teknologi informasi, telah muncul metode promosi baru yang memanfaatkan keberadaan media sosial. Karena media sosial menyebarkan berita dan informasi dengan lebih cepat dan mudah daripada media konvensional (majalah, surat kabar, dan billboard) dan media

² Achmadudin Rajab, “Urgensi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Sebagai Solusi Guna Membangun Etika Bagi Pengguna Media,” *Jurnal Legislasi Indonesia* 14, no. 4 (2018).

³ Dinda Sekar Puspitarini and Reni Nuraeni, (2019), “Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi,” *Jurnal Common* vol.3, no.1.hlm.71.

elektronik lainnya (televisi dan radio), banyak orang telah memilih untuk bergabung dan menggunakan media sosial. Pada bulan Januari 2022, jumlah pengguna media sosial di Indonesia tercatat mencapai 191,4 juta, yang mencakup 68,9 persen dari keseluruhan populasi. Peningkatan ini menunjukkan tambahan sebanyak 21 juta pengguna dibandingkan dengan tahun 2021⁴. Tingginya jumlah pengguna media sosial dimanfaatkan oleh pelaku usaha perjudian *online* untuk mempromosikan situs judi mereka kepada khalayak luas, dengan melibatkan jasa *influencer*. *Influencer*, yang merujuk pada individu dengan jumlah pengikut yang signifikan di media sosial serta pengaruh besar dalam masyarakat, khususnya di kalangan pengguna media sosial, berperan dalam menyebarkan promosi tersebut. Bentuk promosi yang dilakukan melalui peran *influencer* ini dikenal dengan istilah *endorse*. *Endorse* merupakan aktivitas mendukung sesuatu/seseorang. *Endorse* dilakukan dengan cara pemilik usaha membayar sejumlah uang kepada *influencer* untuk mempromosikan produk milik pemilik usaha di akun media sosial milik *influencer* yang memiliki ribuan bahkan jutaan pengikut.

Aktivitas promosi situs judi *online* dapat dipandang sebagai salah satu bentuk patologi sosial yang berbahaya. Promosi tersebut berpotensi memengaruhi masyarakat untuk mencoba dan terlibat dalam aktivitas

⁴ Rauf Nurmaya, "Jumlah Pengguna Media Sosial di Indonesia Pada Tahun 2022", [Jumlah Pengguna Media Sosial Di Indonesia Pada Tahun 2022 - TiNewss](#), diakses pada 6 Maret 2025 pukul 19.12 WITA

perjudian, yang pada gilirannya dapat menjadi ancaman nyata terhadap nilai-nilai sosial yang berlaku. Hal ini berisiko mengganggu ketertiban sosial dan merusak norma-norma yang telah ada. Sebagai akibatnya, promosi situs judi *online* berpotensi menghambat kemajuan negara, baik dalam aspek material maupun spiritual, serta dapat mengurangi rasa kemanusiaan dan inovasi dalam perkembangan teknologi. Oleh karena itu, para *influencer* di media sosial memiliki tanggung jawab untuk menerapkan kebijakan yang tegas dalam mengatasi dan menanggulangi promosi situs judi *online*.

Kepolisian, sebagai salah satu institusi penegak hukum, memiliki peran penting dalam subsistem peradilan pidana dan berfungsi sebagai penjaga pintu gerbang (*gatekeepers*) sistem peradilan tersebut. Dalam konteks ini, aparat kepolisian adalah pihak pertama yang berinteraksi dengan individu yang terlibat dalam proses peradilan pidana. Polisi bertanggung jawab untuk mengungkap setiap tindak kejahatan mulai sejak awal hingga selesai terungkap berdasarkan penyelidikannya. Menurut Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, fungsi kepolisian mencakup peran sebagai salah satu unsur pemerintahan negara yang bertanggung jawab dalam pemeliharaan keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakan hukum, serta memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat. Dalam menjalankan fungsinya, kepolisian juga memiliki kewenangan untuk mencegah dan menanggulangi munculnya penyakit sosial yang dapat

mengganggu ketertiban masyarakat. Salah satu bentuk penyakit sosial tersebut adalah aktivitas promosi atau *endorse* yang dilakukan oleh *influencer* di platform media sosial, yang dapat menimbulkan dampak negatif terhadap pola perilaku masyarakat. Promosi situs perjudian *online* yang dilakukan oleh *influencer* di media sosial berisiko memperkenalkan dan mendorong masyarakat untuk terlibat dalam perjudian melalui situs-situs yang mereka promosikan. Oleh karena itu, tindakan pidana yang berkaitan dengan promosi situs perjudian *online* ini harus menjadi bagian dari upaya penanganan dan pengendalian yang menjadi tanggung jawab kepolisian sebagai penjaga ketertiban dan penegak hukum.

Pada awal tahun 2023, Kepolisian Republik Indonesia, khususnya Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim, berhasil mengungkap kasus yang melibatkan 85 kreator konten atau *influencer* media sosial yang menjadi tersangka dalam kasus promosi judi *online*. Komisaris Jenderal Wahyu Widada, Kepala Bareskrim Polri, menjelaskan bahwa para *influencer* tersebut diduga terlibat dalam promosi atau endorsement situs judi *online* melalui platform media sosial. Penindakan terhadap para kreator konten ini dimulai sejak pembentukan Desk Pemberantasan Judi *Online* pada 5 November 2024. Wahyu menyampaikan bahwa upaya penindakan terhadap *influencer* yang terlibat dalam endorsement judi *online* telah melibatkan sekitar 85 orang. “Penetapan tersangka terhadap para kreator konten tersebut didasarkan pada pengumpulan bukti yang cukup serta keterangan dari saksi-saksi,” ujar Wahyu. Selain itu, ia menambahkan

bahwa dalam proses penetapan tersangka, pihak kepolisian melibatkan para ahli, termasuk ahli di bidang ITE, ahli pidana, dan lainnya, untuk memastikan keakuratan dan kelayakan tindakan yang diambil⁵.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, praktik promosi judi *online* telah meluas ke berbagai wilayah di Indonesia, termasuk Provinsi Nusa Tenggara Timur. Provinsi ini, seperti halnya daerah lainnya di Indonesia, menghadapi permasalahan yang serupa terkait penyebaran promosi judi *online*. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi yang mulai merambah ke seluruh wilayah Nusa Tenggara Timur, sejumlah individu memanfaatkan keadaan ini untuk melakukan promosi judi *online* di tengah-tengah masyarakat, khususnya di Kota Kupang.

Berdasarkan data Kepolisian Polda Daerah Nusa Tenggara Timur ditemukan sejumlah kasus khususnya di daerah Kota Kupang sebagai berikut.

Tabel 1.1 Data Kasus Promo Judi Online di Kota Kupang

No	TAHUN KASUS	LAPORAN POLISI (LP)	LIDIK	SIDIK	P21
1.	2022	7 LP	7 LP	7 LP	7 LP
2.	2023	2 LP	2 LP	2 LP	2 LP
3.	2024	8 LP	8 LP	8 LP	8 LP
Terdapat 17 orang pelaku tindak pidana promosi judi <i>online</i> pada tahun 2022-2024 di Kota Kupang					

Sumber: Subdit 5 Siber Polda Ntt Tahun 2022-2024

⁵Sultan Abdurrahman, "Polri Sebut Ada 85 *Influencer* Jadi Tersangka Promosi Judi Online" <https://www.tempo.co/hukum/polri-sebut-ada-85-influencer-jadi-tersangka-promosi-judi-online-1171532> di akses pada tanggal 20 Maret 2025 Pukul 15:03 WITA

Melihat masih maraknya aktivitas promosi situs perjudian *online* oleh *influencer* di media sosial saat ini, serta fakta bahwa aktivitas tersebut sebenarnya merupakan tindak pidana sebagaimana Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik pasal 27 ayat 2 dan pasal 45 ayat 3, menjadikan upaya penegakan hukum terhadap orang yang mempromosikan situs judi *online* saat ini perlu untuk dikaji guna mengetahui upaya pencegahan yang telah dilakukan dan apakah terdapat kendala atau hambatan dalam penegakan hukum yang menyebabkan masih maraknya aktivitas promosi situs judi *online*.

Berdasarkan uraian di atas, menjadi menarik bagi penyusun untuk mengkaji dan menganalisis lebih lanjut mengenai Bagaimanakah upaya yang dilakukan Kepolisian Daerah Nusa Tenggara Timur dalam pencegahan Promosi Judi *Online* Melalui Media Sosial yang mempromosikan situs judi *online* melalui media sosial di kota kupang, sehingga tindak pidana tersebut masih menjamur di dalam masyarakat. Untuk itu, penyusun tertarik untuk mengkajinya secara mendalam dan terperinci dalam skripsi yang berjudul **“UPAYA KEPOLISIAN DAERAH NUSA TENGGARA TIMUR DALAM PENCEGAHAN PROMOSI JUDI *ONLINE* MELALUI MEDIA SOSIAL DI KOTA KUPANG”**.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diatas maka rumusan masalah yang diambil adalah:

1. Bagaimanakah upaya Kepolisian Daerah Nusa Tenggara Timur dalam mencegah promosi judi *online* melalui media sosial di kota Kupang?
2. Apa saja hambatan-hambatan yang dialami Kepolisian Daerah Nusa Tenggara Timur dalam mencegah promosi judi *online* melalui media sosial di kota Kupang?

1.3.Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis upaya Kepolisian Daerah Nusa Tenggara Timur dalam mencegah promosi judi *online* melalui media sosial di Kota Kupang.
2. Untuk mengidentifikasi dan mengkaji hambatan-hambatan yang dihadapi Kepolisian Daerah Nusa Tenggara Timur dalam upaya pencegahan promosi judi *online* melalui media sosial di Kota Kupang.

1.4.Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

1. Memberikan kontribusi akademis dalam pengembangan ilmu hukum, khususnya terkait dengan aspek hukum pidana siber dan penegakan hukum terhadap tindak pidana promosi judi *online*.

2. Memperkaya literatur dan referensi akademik mengenai upaya pencegahan tindak pidana promosi judi *online* melalui media sosial.
3. Menjadi bahan referensi dan acuan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penegakan hukum terhadap promosi judi *online*.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Memberikan masukan dan rekomendasi kepada aparat penegak hukum, khususnya Kepolisian Daerah Nusa Tenggara Timur, dalam mengembangkan strategi pencegahan promosi judi *online* melalui media sosial.
2. Meningkatkan pemahaman masyarakat tentang bahaya dan konsekuensi hukum dari kegiatan promosi judi *online* melalui media sosial.
3. Membantu pemerintah dan instansi terkait dalam merumuskan kebijakan dan strategi pencegahan tindak pidana promosi judi *online*.