LEX et ORDO Jurnal Hukum dan Kebijakan
Vol. 1, No. 1, Oktober 2023, Hal 68-74
Open Access: https://journal.awatarapublisher.com/index.php/leo

TINJAUAN TERHADAP LEGALITAS DAN TANGGUNG JAWAB HUKUM SELEBGRAM DALAM PROMOSI JUDI *ONLINE*

Nur Kholis Majid[1], Ali Maskur[2],
[1] Fakultas Hukum, Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang
[2] Fakultas Hukum, Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang

e-mail: 2102026140@student.walisongo.ac.id[1], alimaskur@walisiadik.ac.id[2]

INFO ARTIKEL
Sejarah Artikel:
Diterima, 20 September 2023
Direvisi, 24 September 2023
Disetujui, 29 September 2023

KEYWORDS
Selebgram
Online Gambling
Legality

ABSTRACT

This study conducts an examination of the legality and legal responsibilities of "selebgram" (Instagram celebrities) in promoting online gambling in Indonesia. Promotion is a vital element in product marketing, including online gambling, which is rapidly growing in the digital era. In this context, online gambling promotion is frequently carried out through social media, primarily by "selebgram." Understanding the legal framework governing online gambling promotion in Indonesia is the goal of this research, particularly in relation to the function of "selebgram." The study process used is known as normative legal research, and it comprises examining pertinent legal provisions.According to the study's results, "selebgram"'s promotion of online gambling may potentially be against Indonesia's current legislation, the Electronic Information and Transactions Law No. 11 of 2008 (ITE Law), in particular. Legal repercussions for such offenses may include jail time and fines.However, it is essential to remember that laws might change, and law enforcement may vary. Therefore, "selebgram" and businesses aiming to run promotional campaigns must consistently adhere to the existing laws and grasp the legal ramifications of specific promotional activities. Furthermore, they should consider their social responsibilities toward their followers and maintain their ethical conduct in promotional endeavors.In this context, it is imperative for enterprises seeking to utilize "selebgram" for online gambling promotions to comprehend and comply with the applicable laws and conduct promotions with integrity and transparency. Enterprises should also refrain from actions that could breach promotional regulations, whether through conventional or digital/online means, to create effective promotions and uphold positive relations with consumers.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

KATA KUNCI
Selebgram
Judi *Online*
Legality

CORRESPONDING AUTHOR
Nur Kholis Majid
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
2102026140@student.walisongo.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini melakukan pemeriksaan terhadap legalitas dan tanggung jawab hukum "selebgram" (selebritas Instagram) dalam mempromosikan perjudian *online* di Indonesia. Promosi adalah elemen vital dalam pemasaran produk, termasuk perjudian *online*, yang sedang berkembang pesat di era digital. Dalam konteks ini, promosi perjudian *online* sering dilakukan melalui media sosial, terutama oleh "selebgram." Tujuan dari penelitian ini adalah memahami kerangka hukum yang mengatur promosi perjudian *online* di Indonesia, terutama dalam hubungannya dengan peran "selebgram." Proses penelitian yang digunakan dikenal sebagai penelitian hukum normatif, yang melibatkan pemeriksaan ketentuan hukum yang relevan. Menurut hasil studi ini, promosi perjudian *online* oleh "selebgram" mungkin melanggar hukum yang berlaku di Indonesia, khususnya Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik No. 11 tahun 2008 (UU ITE). Konsekuensi hukum untuk pelanggaran semacam ini bisa termasuk hukuman penjara dan denda. Namun, penting untuk diingat bahwa hukum dapat berubah, dan penegakan hukum bisa bervariasi. Oleh karena itu, "selebgram" dan bisnis yang ingin menjalankan kampanye promosi harus selalu mematuhi hukum yang berlaku saat ini dan memahami implikasi hukum dari aktivitas promosi tertentu. Selain itu, mereka harus mempertimbangkan tanggung jawab sosial mereka terhadap para pengikut mereka dan menjaga perilaku etis dalam upaya promosi.Dalam konteks ini, sangat penting bagi perusahaan yang ingin menggunakan "selebgram" untuk promosi perjudian *online* untuk memahami dan mematuhi hukum yang berlaku, serta menjalankan promosi dengan integritas dan transparansi. Perusahaan harus juga menghindari tindakan yang dapat melanggar regulasi promosi, baik melalui metode konvensional maupun digital/*online*, untuk menciptakan promosi yang efektif dan menjaga hubungan positif dengan konsumen.

PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin berkembang pesat, peran selebgram (selebriti media sosial) dalam promosi berbagai produk dan layanan, termasuk judi *online*, telah menjadi sorotan utama. Banyak sekali media sosial yang berkembang akibat kemajuan teknologi internet, dan hal ini berdampak pada munculnya individu yang ketagihan menggunakan media sosial. Karena banyak yang percaya bahwa media sosial menyebarkan berita dan informasi dengan sangat cepat, maka media sosial mulai mengambil alih fungsi media elektronik dan media massa tradisional. Media sosial memberi masyarakat dunia baru dan berfungsi sebagai dunia komersial masyarakat. Dunia bisnis dalam hal ini adalah dunia bisnis *online*. Tidak dapat dipungkiri pesatnya pertumbuhan teknologi informasi yang saat ini melanda banyak negara di dunia, karena memberikan banyak manfaat bagi aktivitas sosial sehari-hari, melibatkan pengembangan situs perjudian *online* yang tidak lagi

dilakukan dengan cara tradisional (Mansur dan Gultom, 2005).

Sejak 2018 hingga Juli 2023 ini, sudah ada 846.047 situs judi *online* yang diblokir. Bahkan, dalam sepekan, ada 11.333 platform dengan muatan konten judi *online* yang disapu bersih.Konten judi *online* ini biasanya menyamar sebagai situs resmi lembaga tertentu, misalnya perbankan. Sepanjang Januari hingga 17 Juli 2023, ada 1.509 kasus judi *online* yang menyusup situs perbankan (Dewi, 2023). Kemunculan media sosial Instagram mengakibatkan munculnya para selebgram, yang mana seorang selebgram adalah seorang public figure atau selebgram di Instagram, dan banyaknya follower akun media sosial Instagram sang selebgram dijadikan sebagai peluang usaha oleh para pelaku usaha untuk berpromosi secara *online*. situs judi di akun selebgram. Sebelum tahun 2010, pelaku usaha mempunyai dua pilihan dalam memasang iklan: media elektronik (majalah, surat kabar, baliho), atau media elektronik (televisi, radio, internet) (Hariyanto, 2010). Namun di zaman sekarang, masyarakat tidak peduli karena pemanfaatan barang-barang tersebut untuk iklan berdampak negatif. Internet telah berkembang menjadi alat yang ampuh bagi para pebisnis untuk mengiklankan situs perjudian *online* kepada individu di seluruh dunia, yang kita kenal sebagai transaksi tanpa kertas dan tidak bertemu langsung.

Hal ini disebabkan oleh kemajuan teknologi dan informasi, serta laju pertumbuhan internet (Barakatullah, 2009). Promosi perjudian *online* biasanya memanfaatkan media sosial, layanan streaming, dan blog untuk menjangkau pengguna internet dengan iklan untuk situs permainan mereka. Pemilik situs perjudian *online* sering kali memberikan pilihan kepada pemegang akun media sosial untuk membayar lebih dari yang mereka bayarkan untuk iklan tradisional. Selain itu, kurangnya tindakan pihak berwenang dalam menangani pemasar perjudian *online* merupakan faktor yang berkontribusi terhadap pesatnya pertumbuhan dan proliferasi situs perjudian *online*. Berdasarkan pernyataan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan sanksi pidana atas pemasangan iklan dan promosi perjudian *online* serta adanya sanksi tersebut (Paramartha, dkk, 2021).

Mengenai kegiatan perjudian telah diatur di dalam pasal 303 *Wetboek Van Staatrech* atau yang biasa di sebut dengan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Kegiatan perjudian dilakukan secara konvensional, apabila kegiatan perjudian tersebut dilakukan melalui media maya atau media elektronik, maka hal tersebut telah diatur di dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian hukum normatif, yaitu penelitian yang dilakukan dengan melihat peraturan perundang-undangan yang bersangkutan (Hartono, 1994). Bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder merupakan dua kategori sumber informasi hukum yang digunakan. Analisis dalam artikel ini didasarkan pada sumber hukum primer. Teknik pengumpulan bahan dalam penelitian menggunakan teknik studi pustaka *(library research)* yaitu membaca, mencatat, mengutip, merangkum, dan mengkaji informasi data dari kaidah atau literatur yang relevan dengan pokok bahasan merupakan contoh strategi pengumpulan bahan yang digunakan dalam penelitian.

Penulis menggunakan uraian teknis, sistematisasi, argumentasi, dan penafsiran hukum berdasarkan logika deduktif dan induktif untuk menganalisis bahan-bahan hukum yang dikumpulkan untuk penelitian ini setelah dikumpulkan melalui prosedur studi kepustakaan. dikaji dengan menggunakan metode kualitatif jika diperlukan. Selain itu, dengan pendekatan metodologis dalam pengelolaan dokumen hukum, bahan hukum primer dan sekunder akan diolah dan diperiksa setelah dikumpulkan (Sunggono, 2002).

DISKUSI DAN PEMBAHASAN

Legalitas Promosi Judi *Online* Oleh Selebgram Berdasarkan Perundang-Undangan Yang Berlaku Di Berbagai Yurisdiksi

Dunia bisnis dan pemasaran sama-sama bergantung pada promosi. Ini adalah kumpulan tindakan yang dimaksudkan untuk meningkatkan pengetahuan, antusiasme, dan permintaan terhadap barang, jasa, atau konsep tertentu. Selain itu, terdapat juga iklan di internet, seperti 1) iklan langsung, atau ketika pemasar bekerja sama dengan pemilik media secara langsung. 2) iklan swalayan, di mana pemasar sendiri yang menampilkan teks dan video. 3. pemasaran media sosial, sering disebut dengan periklanan sosial. 4) video dengan iklan terintegrasi. 5) materi yang mengandung iklan, yaitu materi yang berbadan hukum ke dalam postingan blog. Internet telah mempermudah berbagi informasi bisnis, termasuk informasi mengenai perjudian *online*. Outlet yang paling sering digunakan untuk mengiklankan perjudian *online* adalah media sosial. Cara menggunakan media sosial untuk promosi sangatlah mudah; pemilik situs cukup membayar orang yang menjalankan akun media sosial untuk mempublikasikan informasi tentang kasino *online* di tautan mereka.

Tujuan periklanan dan promosi merupakan pernyataan yang dibuat untuk kondisi persaingan (Lubis, 2007). Oleh karena itu, tujuan periklanan dan promosi adalah untuk memberikan gambaran yang baik tentang suatu produk atau jasa yang baik kepada khalayak umum. Sebab reputasi yang positif akan meningkatkan daya tarik suatu produk atau jasa di mata khalayak luas. Pengenalan identifikasi kemudian menyampaikan identitas suatu perusahaan kepada masyarakat umum selain sebagai alat penyebaran informasi mengenai barang dan jasa. Tujuan merayu pelanggan adalah untuk mengingat mereka dan membangkitkan minat mereka dalam menggunakan layanan atau produk. Tujuan kedua adalah meningkatkan pemasaran; Dengan demikian, suatu barang atau jasa diyakini akan dikenal dan menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Terakhir, tujuan utama dari semua periklanan dan promosi adalah untuk menarik perhatian. Karena dampak promosi yang dimanfaatkan para selebgram cukup dahsyat, Pelaku usaha menghasilkan banyak uang dari postingan Instagram yang diposting oleh orang-orang terkenal. Ini merupakan insentif bagi mereka karena mereka ingin mendapat banyak keuntungan dari perusahaannya.

Iklan di media cetak seringkali kurang menarik, dan akibatnya, pelanggan kurang memperhatikannya. Menurut Pasal 1 Ayat 6 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen, tindakan promosi meliputi edukasi kepada masyarakat tentang suatu produk yang diperdagangkan oleh pelaku usaha dengan tujuan untuk menggugah minat masyarakat untuk membeli barang tersebut. Pelaku usaha bekerja sama dengan Selebgram untuk mengiklankan barang dagangannya melalui kegiatan promosi. Masyarakat yang menjadi konsumen akan langsung merasa percaya diri dengan iklan tersebut jika Perusahaan game *online* yang memberikan informasi akurat, jernih, dan jujur mengenai kondisi produk didorong oleh para pelaku usaha.

Agar pelanggan dapat memahami secara spesifik barang yang ditawarkan dan mencegah masalah kesehatan di masa depan, pelaku usaha harus memberikan mereka informasi yang dapat dipercaya (Rahardjo, 2003). Pasal 9 ayat (1) yang mengatur syarat-syarat pelaksanaan promosi secara konvensional dan digital/*online*, mengharapkan pelaku usaha mematuhi peraturan dalam melakukan promosi. Berkat berlakunya Pasal 9 ayat (1) UU tersebut, para pelaku usaha kini mengetahui cara mengiklankan komoditas yang diperdagangkan. Undang-Undang Perlindungan Konsumen Nomor 8 Tahun 1999.

Guna meningkatkan upaya pemasaran dan memastikan tidak ada kebohongan yang disampaikan kepada klien, pelaku perusahaan harus menghindari segala sesuatu yang berhubungan dengan topik yang menyimpang dari artikel ini. Menurut penulis, Anda harus

mematuhi undang-undang Indonesia saat memasarkan perusahaan perjudian *online* menggunakan selebgram. Ini sangat penting karena Kepatuhan hukum Indonesia memiliki undang-undang yang jelas terkait perjudian, iklan, dan konten berbahaya. Melanggar undang-undang ini dapat mengakibatkan sanksi hukum serius. Mematuhi undang-undang membantu melindungi konsumen dari praktik perjudian ilegal atau merugikan. Selebgram memiliki pengikut yang besar dan memengaruhi banyak orang. Melakukan promosi yang tidak etis atau ilegal dapat merusak integritas mereka dan reputasi perusahaan yang mereka promosikan.

Promosi judi *online* oleh selebgram atau siapa pun sejalan dengan hukum yang berlaku di negara ini. Hukum perjudian di Indonesia sangat ketat dan diatur oleh beberapa undang-undang, termasuk:

1. Badan Narkotika Nasional (BNN) menyelenggarakan lotere dan toto ilegal, yang secara khusus dikecualikan dari undang-undang yang melarang tegas segala bentuk perjudian di Indonesia (UU Republik Indonesia Nomer 7 Tahun 1974 mengenai Pengendalian Perjudian).
2. UU Nomor 11 Tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang mengatur cara masyarakat menggunakan internet dan media elektronik lainnya. Bagian dari UU menyatakan tiap-tiap informasi dan transaksi elektronik yang melibatkan perjudian ilegal adalah ilegal.

Dengan dasar hukum yang ada, promosi judi *online* oleh selebgram di Indonesia dapat dianggap ilegal. Hal ini karena promosi semacam itu akan mendukung dan mempublikasikan aktivitas perjudian *online* yang melanggar undang-undang. Konsekuensinya, pelanggaran terhadap undang-undang perjudian di Indonesia dapat menghadapi sanksi yang serius, termasuk denda dan hukuman penjara. Penting untuk di ingat bahwa hukum dapat berubah, dan penegakannya dapat bervariasi. Oleh karena itu, sangat penting untuk selalu mematuhi hukum yang berlaku dan memahami konsekuensi hukum dari tindakan promosi tertentu. Selain itu, selebgram dan perusahaan yang ingin menjalankan kampanye promosi harus selalu berkonsultasi dengan profesional hukum untuk menjamin kepatuhan terhadap hukum Indonesia yang relevan. Selain itu, situs media sosial seperti Instagram memiliki peraturan yang melarang mendorong permainan berbahaya atau ilegal.

Akun selebgram bisa saja dibanned atau dibatalkan karena melanggar aturan ini. Penghormatan harus ditunjukkan terhadap nilai-nilai dan adat istiadat masyarakat Indonesia. Promosi perjudian ilegal bisa saja bertentangan dengan norma-norma ini. Selebgram juga memiliki tanggung jawab sosial terhadap pengikut mereka. Mereka harus mempromosikan pesan yang positif dan mendukung kebijakan yang sejalan dengan kesejahteraan masyarakat. Oleh karena itu, penting bagi selebgram dan perusahaan yang ingin melakukan promosi situs judi *online* untuk berkonsultasi dengan ahli hukum dan memahami dengan baik regulasi yang berlaku. Mereka harus memastikan bahwa promosi mereka tidak melanggar hukum dan berkontribusi positif terhadap masyarakat.

Tanggung Jawab Hukum Selebgram Dalam Promosi Judi *Online,* Terutama Dalam Hal Melindungi Konsumen Dan Mencegah Perjudian Yang Tidak Sehat

Munculnya metode komunikasi cepat yang dapat digunakan Kemampuan untuk dapat diakses dengan cepat oleh siapa saja, di mana saja di muka bumi, tanpa dibatasi waktu dan tempat, merupakan bukti pesatnya pertumbuhan teknologi informasi yang saat ini melanda negara-negara di seluruh dunia. Tahun 2007 terjadi peningkatan komunikasi (Sutarman, 2007). Seiring berkembangnya teknologi informasi, hal ini dapat menimbulkan sejumlah masalah, termasuk apa yang biasa disebut dengan kejahatan dunia maya.

Kejahatan-kejahatan ini, mulai dari kejahatan translokal hingga kejahatan internasional yang dilakukan melalui internet, kini telah menjadi wabah atau musuh bagi banyak negara di dunia. Oleh karena itu, UU Informasi, Transaksi Elektronik, dan ITE memang perlu untuk membatasi perilaku-perilaku yang melanggar hukum perundang-undangan yang mengatur kemajuan teknologi komunikasi dan informasi guna mewujudkan keselarasan kehidupan sehari-hari masyarakat, baik dalam aktivitas luring maupun daring.

Sanksi pokok dan pidana tambahan termasuk dalam kategori pidana. Pidana utama meliputi, 1) Pidana mati, yang merampas hak hidup seseorang dan mempunyai ancaman pidana yang paling berat. 2) Pidana penjara, merupakan tindak pidana yang melanggar Pasal 12 KUHP dan membatasi kebebasan seseorang. 3) Hukuman penjara atau penjara, Hukuman ini tidak seberat hukuman penjara, dengan pengecualian bahwa peralatan yang diperlukan untuk keperluan sehari-hari dapat diangkut selama penahanan. Pasal 18 KUHP mengatur hukuman ini. 4) Untuk pelanggaran ini, denda harus dibayar. Pelanggaran ini diatur dalam Pasal 30 KUHP. Menampilkan iklan dan promosi yang mempromosikan perjudian *online* dianggap melanggar Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang mengatur tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Ancaman pidana bagi tindak pidana paling banyak adalah enam (enam) tahun penjara dan/atau denda paling banyak satu miliar (satu miliar) rupiah merupakan potensi sanksi atas pelanggaran tersebut. Yang dimaksud dengan Pasal 45 alinea pertama tentang informasi dan transaksi elektronik. Persyaratan hukum pemasaran dan promosi yang memuat informasi perjudian *online* diatur dalam Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pasal 45 ayat 1 yang mengatur sanksi pidana terhadap iklan dan promosi iklan perjudian *online*. Ini merupakan tindak pidana yang berpotensi pidana penjara 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hukum yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa legalitas promosi judi *online*, promosi situs judi *online* oleh selebgram di Indonesia melanggar undang-undang, khususnya Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITEA) Nomor 11 Tahun 2008. Pemasaran informasi atau transaksi yang berkaitan dengan perjudian terlarang secara tegas dilarang dalam Pasal 27 ayat 2 ITE. Akibatnya, promosi tersebut dapat dianggap melanggar hukum.Sanksi Hukum: Mungkin terdapat dampak hukum yang berat jika melanggar peraturan yang mengatur promosi perjudian *online*. Kemungkinan hukuman penjara 6 tahun dan/atau denda maksimal 1 miliar Rupiah terancam Pasal 45 Ayat 1 ITE.

Tanggung Jawab Hukum Selebgram yang melakukan promosi situs judi *online* harus memahami konsekuensi hukum dari tindakan mereka. Mereka dapat dipertanggungjawabkan secara hukum jika terbukti melanggar undang-undang yang berlaku.Pentingnya Kepatuhan Hukum, Penting bagi selebgram dan perusahaan yang ingin melakukan kampanye periklanan harus selalu mematuhi peraturan Indonesia. Melanggar undang-undang perjudian dan ITE dapat mengakibatkan sanksi serius dan merusak reputasi. legalitas promosi judi *online* oleh selebgram di Indonesia adalah ilegal berdasarkan undang-undang yang berlaku. Pelanggaran hukum dapat menghadapi sanksi pidana dan denda. Oleh karena itu, penting untuk selalu memahami dan mematuhi hukum yang berlaku serta mempertimbangkan tanggung jawab hukum dalam setiap tindakan promosi yang dilakukan.

REFERENSI

Barakatullah, Abdul Halim. (2009). *Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Dalam Transaksi E*-Commerce Lintas Negara di Indonesia. Yogyakarta: Pascasarjana FH UII

Dewi, Intan Rakhmayanti. (2023). RI Darurat Judi *Online*, Rekening Sampai Website Dibabat.https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230825113952-37-466090/ri-darurat-judi-*online*-rekening-sampai-website-dibabat. Diakses pada tanggal 28 September 2023

Harianto, D. (2010). *Perlindungan Hukum bagi Konsumen terhadap Iklan Yang Menyesatkan*. Jakarta: Ghalia Indonesia

Hartono, S. (1994). *Penelitian Hukum di Indonesia pada Akhir Abad ke-20*. Bandung: Alumni

Lubis, T. F. (2007). *Teori-teori Periklanan dan Unsur Periklanan*. Depok: Universitas Indonesia Press

Mansur, D. M. A., & Gultom, E. (2005). *Cyber Law: Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung: PT. Refika Aditama

Paramartha, Pande Putu Rastika, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, and I. Putu Gede Seputra. (2021). Sanksi Pidana terhadap Para Pemasang dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi *Online*." *Jurnal Preferensi Hukum* 2.1 156-160.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Rahardjo,A. (2003). Pemahaman *Cybercrime dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*. Bandung: PT.Citra Aditya Bakti

Sunggono, B. (2002). Metodologi Penelitian Hukum, Cet. Keempat. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sutarman. (2007). Cyber Crime Modus Operandi dan Penanggulangannya. Yogyakarta: LaksBang PressIndo.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian