

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pemasaran dan promosi. Salah satu dampak signifikan dari perkembangan tersebut adalah munculnya fenomena *influencer* atau selebgram yang memiliki pengaruh besar terhadap perilaku masyarakat, khususnya generasi muda. Melalui platform media sosial seperti Instagram, para selebgram memiliki kekuatan untuk membentuk opini publik dan mendorong masyarakat untuk menggunakan atau membeli suatu produk atau jasa.

Hukum pidana di Indonesia salah satu hukum yang mengatur tentang internet di Indonesia adalah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah salah satu hukum yang mengatur berbagai aspek terkait penggunaan internet, termasuk hak dan kewajiban pengguna, perlindungan kegiatan yang menggunakan internet, dan sanksi bagi pelanggar. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 adalah perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Undang-Undang ini mulai berlaku pada 2 Januari 2024.

Pelanggar Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dapat dikenakan pidana penjara dan/atau denda, tergantung kasus yang dilanggar.¹

Dalam era modern ini, penggunaan internet semakin hari semakin berkembang. Dengan berkembangnya teknologi internet, masyarakat banyak menggunakan media sosial untuk bisa berkomunikasi dengan orang lain. Masyarakat beranggapan bahwa media sosial sangat cepat dalam menyebarkan berita atau informasi, dan media sosial juga dapat digunakan sebagai dunia bisnis dikalangan masyarakat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya media sosial instagram, telah melahirkan fenomena baru dalam dunia perjudian, yaitu judi *online*.

Perjalanan perkembangan internet¹ terjadi secara bertahap, mulai dari jaringan computer sederhana hingga menjadi jaringan global yang dapat diakses oleh semua kalangan. Internet punya sejarah yang cukup panjang. Pertama kali muncul pada tahun 1969 dengan bentuk sebuah jaringan komputer yang dibuat oleh ARPA (*Advanced Research Projects Agency*). ARPA membangun jaringan internet pertama yang kemudian diberi nama ARPANET.²

Perjalanan internet di Indonesia pertama kali masuk pada tahun 1980 dengan nama UNInet. Perkembangan internet di Indonesia semakin pesat, hingga pada Juni 2021, penetrasi internet di Indonesia mencapai peringkat ke-7 di Asia Tenggara. Berdasarkan data tersebut, jumlah pengguna internet di dalam negeri

¹ Punik Triesti, Wijayanti 1, dan Dona Budi Kharisma, "Itu Ditinjau Dari Legal Drafting Teori Oleh Teori Formil Rick Dikerson," 578 *Sovereignty : Jurnal Demokrasi Dan Ketahanan Nasional* / 1, no. 4 (2022).

² L Erawan, "Sejarah Internet Indonesia," *Sejarah Internet*, 2014, 1–23.

mencapai 212,35 juta jiwa dari seluruh jumlah penduduk yang diperkirakan mencapai sekitar 276,36 juta jiwa.³

Lonjakan penggunaan internet yang sangat cepat dari penggunaan internet di Indonesia tentu tidak bisa dilepaskan dari kemudahan untuk mengakses layanan tersebut. Ditambah lagi, ada banyak *provider* yang sering kali menawarkan berbagai paket kuota internet dengan harga yang cukup murah. Keberadaan internet memudahkan manusia dalam mengirim, mencari, dan menerima informasi secara cepat.

Munculnya media sosial instagram menyebabkan munculnya selebgram, biasanya banyak sekali orang menyebutnya dengan sebutan seleb. Selebgram adalah sebutan yang diidentik dengan seorang selebriti atau publik *figure* dalam media sosial instagram, dengan banyaknya pengikut dalam akun sosial media instagram milik selebgram tersebut dapat dijadikan peluang bisnis, yaitu dengan cara mempromosikannya atau disebut dengan *endorse* dan/atau *endorsement*. Pelaku usaha dapat memanfaatkan jasa selebgram yang memiliki banyak pengikut di akun sosial media instagramnya guna mengembangkan usaha yang dimilikinya agar diketahui oleh khalayak pada umumnya, seperti mempromosikan produk-produk kosmetik, makanan, pakaian, termasuk juga situs judi *online* yang marak beredar belakangan ini.⁴

Perkembangan teknologi dan akses internet yang mudah telah mendorong pertumbuhan pesat situs judi *online*, yang menawarkan berbagai pilihan

³ Sofyan Mufti Prasetyo et al., "Analisis Pertumbuhan Pengguna Internet Di Indonesia," *Jurnal Buletin Ilmiah Ilmu Komputer Dan Multimedia* 2, no. 1 (2024): 65–71.

⁴ Ignasius Yosanda Nono, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, dan I Putu Gede Seputra, "Penegakan Hukum Terhadap Selebgram Yang Mempromosikan Situs Judi Online," *Jurnal Analogi Hukum* 3, no. 2 (2021): 235–39.

permainan dan kemudahan akses. Namun, perkembangan ini juga menimbulkan berbagai tantangan, termasuk masalah kecanduan, penipuan, kerugian dan kriminalitas. Perilaku ini menimbulkan kekhawatiran karena berpotensi merugikan masyarakat, terutama kaum muda yang rentan terhadap pengaruh selebgram. Judi *online* di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup pesat.

Perjudian banyak diperbincangkan sejak tahun 2021. Terbukti pada akhir tahun tersebut, banyak kalangan muda bermain judi *online*. Banyak masyarakat bermain judi *online* karena rasa penasaran yang cukup tinggi dan melihat orang lain mendapat keuntungan yang besar setelah bermain judi *online*. Hal tersebut dapat memicu adanya tindakan untuk mencoba memainkan judi *online*. Dari beberapa argument pendapat pemain judi *online* memang diawal pasti diberi keuntungan supaya mereka ketagihan dan ketergantungan akan bermain judi *online*. Sehingga ketika sudah lama memainkan judi *online* mereka pasti merasa mendapatkan kerugian karena mengalami kekalahan.⁵

Hukum pidana di Indonesia telah mengatur larangan mengenai perjudian, termasuk promosi atau membantu penyebarannya perjudian, melalui media sosial, sebagaimana diatur dalam UU ITE. Selebgram yang mempromosikan situs judi *online* dapat dijerat dengan berbagai pasal, seperti Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 . Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tepatnya pada Pasal 27 yang melarang tindakan atau perbuatan yang dilakukan dengan sengaja dan tanpa izin untuk mendistribusikan

⁵ Rahmi, “Bab I Pendahuluan” *Galang Tanjung*, no. 2504 (2021): hlm 1–9.

dan/atau membuat data elektronik dapat diakses untuk kepentingan perjudian. Perbuatan pelanggaran pasal tersebut juga diancam dengan pidana penjara 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,- (satu milyar rupiah) yang diatur pada Pasal 45.⁶

Selebgram pemilik akun yang mempromosikan situs judi *online* pada akun media sosialnya dapat dikenakan pertanggungjawaban pidana berdasarkan ketentuan yang terdapat dalam Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengatur mengenai larangan untuk mendistribusikan atau mentransmisikan atau mengakses muatan elektronik yang mengandung perjudian, di dalam KUHP perjudian tidak hanya melakukan perbuatan yang diatur dalam Undang-undang melainkan perbuatan yang dicela atau tidak disukai oleh masyarakat akibat mempromosikan situs judi *online*, berdasarkan hal tersebut mengenai promosi situs judi online yang dilakukan oleh selebgram dapat dikatakan memenuhi unsur-unsur yang terdapat di dalam UU ITE.⁷

Judi *online* memberikan pilihan judi dengan berbagai jenis permainan dengan menggunakan *gadget* dan memperhitungkan kemungkinan menang yang dimiliki. Mekanisme kerja judi *online* adalah pada saat seorang ingin bergabung dan melakukan aktifitas judi *online* di salah satu laman judi *online*, orang tersebut harus masuk ke situs judi *online* tersebut dengan cara mentransfer sejumlah uang ke *admin website*, lalu admin akan memasukkan uang tersebut ke akun penjudi

⁶ Davin Gerald Parsaoran Silalahi, Ismunarno, Diana Lukitasari, "Pengaturan Hukum Positif di Indonesia Terkait Promosi Judi Online di Media Sosial", *Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora*, vol. 1, No. 2 Maret 2024. e- ISSN: 3031-9706;p- ISSN: 3031-9684, hlm 317-330. DOI: <https://doi.org/10.62383/aliansi.v1i2.150>.

⁷ Ratna Galuh Manika Trisista, "Eksistensi Kebijakan Perjudian di Indonesia dan Brunei Darussalam", *Jurnal Hukum Universitas Sunan Giri Surabaya*, vol. 16 No. 2 Juli 2024.

tersebut. Bahkan untuk mendapatkan pembayaran dari kemenangan perjudian *online* juga dilakukan secara *online* yaitu ditransfer dengan *M-Banking*. Sehingga seluruh perbuatan judi *online* dilakukan dengan menggunakan media elektronik.⁸

Pertanggungjawaban pidana adalah kemampuan seseorang untuk bertanggung jawab secara hukum atas perbuatan pidana yang dilakukan, berdasarkan adanya unsur kesalahan, kemampuan bertanggung jawab, serta tidak adanya alasan pembeda atau pemaaf. Dengan kata lain, walaupun seseorang telah melakukan perbuatan yang melanggar hukum, ia hanya dapat dijatuhi pidana apabila terbukti memenuhi unsur-unsur pertanggungjawaban pidana tersebut.⁹

Selebgram atau *influencer* secara terang-terangan mempromosikan situs-situs judi *online* kepada pengikutnya, baik dalam bentuk unggahan foto, video, maupun siaran langsung. Promosi semacam ini memiliki dampak luas, terutama karena audiensnya mencakup masyarakat umum, termasuk remaja. Meskipun promosi tersebut jelas melanggar hukum, kenyataannya belum semua pelaku dikenai pertanggungjawaban pidana secara tegas.¹⁰

Salah satu contoh nyata mengenai pertanggungjawaban pidana terhadap selebgram dalam perkara promosi situs judi online melalui Instagram dapat dilihat dalam Putusan Pengadilan Negeri Nomor 65/Pid.sus/2024/PN Bir. Dalam perkara tersebut, Majelis Hakim menjatuhkan putusan terhadap seorang selebgram yang

⁸ Rasmawani Purba, "Pertanggung Jawaban Pidana Orang Yang Melakukan Promosi Judi Online melalui Instagram". (2023). <https://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/9390>.

⁹ Chairul Huda, *Dari Tindak Pidana Tanpa Kesalahan Menuju Kepada Tiada Pertanggungjawab Pidana Tanpa Kesalahan*. Jakarta, Kencana, 2006, hlm. 68.

¹⁰ Ventry Faomassi Zega, Hernita Aruan, Roni Dear A Purba, Mazmur Septian Rumapea, Pertanggungjawaban Pidana Selebgram Dalam Mempromosikan Judi Menurut UU ITE. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*. Vol. 5, No. 3 Juli 2021. E-ISSN: 2656-6753, p-ISSN: 2598-9944. DOI: 10.36312/JISIP.V5i3.2194/<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>.

terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah karena mempromosikan situs judi *online* melalui akun Instagram pribadinya. Terdakwa diketahui melakukan kerja sama dengan pihak pengelola situs judi *online* dan mempublikasikan konten promosi tersebut kepada pengikutnya yang mencapai ratusan ribu orang.

Dalam pertimbangannya, Majelis Hakim menyatakan bahwa perbuatan terdakwa telah memenuhi unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (2) jo. Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), serta Pasal 303 KUHP tentang perjudian. Hakim menilai bahwa terdakwa secara sadar mengetahui bahwa situs yang dipromosikan adalah situs judi *online*, dan tetap melanjutkan kerja sama tersebut demi keuntungan pribadi. Terdakwa yang telah dengan sengaja dan tanpa hak mentransmisikan dan membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik yang memiliki muatan perjudian. Terdakwa mempostingnya dengan cara menempelkan *link vipgacor.art/khaira36/* pada *Instastory* Instagram milik terdakwa @_umulkhaira selama 5 (lima) hari dan terdakwa juga menggunakan perangkat elektronik berupa 1 (satu) unit *iphone* 11 warna hitam miliknya untuk memposting *link vipgacor.art/khaira36/* pada *Instastory* Instagram milik terdakwa @_umulkhaira adalah dapat dikategorikan dari Informasi Elektronik. Dijatuhkan pidana terhadap terdakwa Umul Khaira binti Amri Muhammad berupa pidana penjara selama 1 (satu) bulan dan 20 (dua puluh) hari.

Pada akhir November 2023 leogacor (nama *whatsApp*) melakukan *chatingan* ke akun *whatsapp* Terdakwa kemudian menawarkan untuk *endorse*

dengan menempelkan link judi online di foto, kemudian Terdakwa memberikan penawaran biaya Rp. 600.000,00 (enam ratus ribu rupiah) selama seminggu. Kemudian Terdakwa langsung diarahkan ke Agustina (nama WhatsApp) dan dikirimkan link *endorse vipgacor.art/khaira36/* dan Terdakwa dikirimkan uang sebanyak Rp. 600.000,00 (enam ratus ribu rupiah) melalui rekening BSI 7252551896 dan Terdakwa langsung melakukan postingan di *instastory* pada Instagram milik Terdakwa @_umulkhaira selama 5 hari.

Perbuatan terdakwa Umul Khaira binti Amri Muhammad yang menyebarkan informasi elektronik berupa konten *promise website judi online* dengan link tautan *vipgacor.art/khaira36/* melalui *instastory* Instagram miliknya dengan nama @_umulkhaira sebagaimana kronologis yang disampaikan oleh penyidik, dimana setelah diklik mengarah kepada situs judi *online*, sehingga dapat diakses oleh masyarakat umum pengguna Instagram dapat dikategorikan sebagai mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik bermuatan perjudian yang dilarang atau tidak memiliki ijin berdasarkan peraturan perundang-undangan.

Dari latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk membuat penelitian yang dituangkan dalam skripsi ini adalah untuk menjaga stabilitas ekonomi masyarakat, serta menghindari untuk tidak terjerumus ke dalam perjudian *online*, karena akan merusak generasi bangsa sebagai efek dari judi itu dengan judul **“Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Selebgram Dalam Perkara Mempromosikan Situs Judi Online Melalui Instagram (Studi Putusan Nomor 65/Pid.Sus/2024/PN Bir)”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat diketahui permasalahan pokok yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah pertanggungjawaban pidana terhadap selebgram dalam perkara mempromosikan situs judi online melalui Instagram dalam putusan nomor 65/Pid.Sus/2024/PN Bir?
2. Apakah pertimbangan hakim dalam menjatuhkan sanksi pidana ringan terhadap selebgram dalam putusan nomor 65/Pid.Sus/2024/PN Bir?

C. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menjelaskan pertanggungjawaban pidana terhadap selebgram dalam perkara mempromosikan situs judi online melalui Instagram dalam putusan nomor 65/Pid.Sus/2024/PN Bir.
2. Untuk mengetahui dan menjelaskan pertimbangan hakim dalam menjatuhkan sanksi pidana ringan terhadap selebgram dalam putusan nomor 65/Pid.Sus/2024/PN Bir.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penulisan ini antara lain:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan informasi dan sumbangan pemikiran dalam upaya pemahaman wawasan di bidang ilmu hukum pidana.

- 1) Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang relevan dengan penelitian pertanggungjawaban pidana terhadap selebgram dalam perkara mempromosikan situs judi online melalui Instagram.
- 2) Sebagai bahan masukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta bagi ilmu hukum pidana terkait dengan pemasalahan pertanggungjawaban pidana terhadap selebgram dalam perkara mempromosikan situs judi online melalui Instagram.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi sarana dalam mengembangkan dan meningkatkan pemahaman bagi masyarakat luas yang ingin mengetahui pertanggungjawaban pidana terhadap selebgram yang mempromosikan situs judi online melalui Instagram.

E. Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup dalam penelitian ini perlu dilakukan agar pembahasan tidak melebar dan menyimpang dari pokok pembahasan yang telah ditentukan sebelumnya. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian hukum pidana khusus dengan fokus mengenai pertanggungjawaban pidana terhadap selebgram dalam perkara mempromosikan situs judi *online* melalui Instagram. Putusan Nomor 65/Pid.sus/2024/PN Bir yang mengacu pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dilakukan dengan tujuan membandingkan sisi kesamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan sekarang dengan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, dimana keduanya memiliki karakteristik yang serupa. Disamping hal itu penelitian terdahulu ini juga dimaksudkan sebagai pembuktian keautentikan penelitian untuk menghindari anggapan kesamaan penelitian yang satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu dalam konteks ini, beberapa penelitian terdahulu yang telah dirangkum sebagai berikut:

1. Ignasius Yosanda Nono, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi dan I Putu Gede Seputra, 2021. Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online.¹¹ Penelitian ini membahas tentang adanya fenomena hukum yang baru, yakni keterlibatan selebgram dalam promosi situs judi *online*. Para selebgram dengan pengikut yang banyak di media sosial, khususnya di Instagram, sering kali digunakan oleh pihak tertentu untuk memasarkan situs-situs judi yang ilegal. Hal ini menimbulkan kekhawatiran karena dapat memengaruhi masyarakat, terutama generasi muda. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah normatif. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian penulis adalah topik utama sama keduanya membahas isu selebgram yang mempromosikan situs judi online, fokus hukum pidana sama-sama mengkaji pertanggungjawaban hukum atau pidana yang dikenakan pada pelaku, media sosial sebagai medium sama-sama menyoroti penggunaan

¹¹ Ignasius Yosanda Nono, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, I Putu Gede Seputra, "Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online," *Jurnal Analogi Hukum*, Fakultas Hukum Universitas Warmadewa, vol. 3 No. 2 (2021).

Instagram sebagai platform promosi, objek studi selebgram keduanya meneliti perilaku selebgram sebagai subjek hukum yang dapat dikenai sanksi. Sedangkan perbedaannya penelitian terdahulu pendekatannya lebih menekankan pada penegakan hukum, termasuk aparat penegak hukum dan proses hukum, sedangkan penelitian penulis pendekatannya fokus pada pertanggungjawaban pidana, menganalisis elemen hukum pidana secara lebih mendalam, penelitian terdahulu tujuan penelitiannya menilai sejauh mana penegakan hukum sudah berjalan, sedangkan penelitian penulis tujuan penelitiannya menilai aspek pidana (unsur delik, niat jahat, sanksi hukum) yang dapat dikenakan, penelitian terdahulu cakupan analisisnya termasuk regulasi, peran aparat, dan hambatan penegakan hukum, sedangkan penelitian penulis cakupan analisisnya fokus pada pertanggungjawaban individu berdasarkan hukum pidana.

2. Hunafa Nafila, 2022. Kajian Komparasi atas Tindakan Endorse (Promosi) Judi Online dalam Perspektif Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam.¹² Penelitian ini membahas tentang adanya fenomena artis dan/atau anggota masyarakat menjadi selebgram sebagai sosok yang terkenal melalui Instagram yang mempromosikan judi online pada akun Instagram pribadi mereka. Adapun masalah yang dibahas pada penelitian tersebut adalah masalah penegakan hukum dan sanksi yang diatur pada perundang-undangan yang berlaku dan peraturan hukum Islam. Persamaan penelitian terdahulu dengan

¹² Hunafa Nafila, "Kajian Komparasi atas Tindakan Endorse (promosi) Judi Online dalam Perspektif Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam", *Jurnal Bisnis dan Ekonomi*. Fakultas Hukum, Universitas Islam Bandung, Indonesia, vol. 2, No. 1 Tahun 2022, hlm: 183-188. ISSN: 2828-2493. <https://doi.org/10.29313/bcsls.v2il.633>.

penelitian penulis ini adalah topik keduanya membahas tindakan selebgram atau influencer yang mempromosikan situs judi *online*, fokus hukum sama-sama mengkaji aspek pertanggungjawaban hukum pidana atas promosi judi *online*, objek studi sama-sama menyoroti peran selebgram atau influencer sebagai pelaku yang terlibat secara tidak langsung, tujuan memberikan pemahaman tentang aspek hukum dari promosi judi *online* di media sosial. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu adalah pendekatan komparatif (hukum pidana positif dan hukum pidana Islam), sedangkan penelitian penulis adalah pendekatan normatif, landasan teoritis penelitian terdahulu adalah Al-Qur'an, Hadis, KUHP, UU ITE, sedangkan landasan teoritis penelitian penulis adalah KUHP dan UU ITE saja, aspek moral atau religius penelitian terdahulu adalah ditekankan dalam hukum Islam, sedangkan aspek moral atau religius pada penelitian penulis adalah tidak dibahas secara mendalam, nilai tambah penelitian terdahulu adalah memberikan sudut pandang etika dan religius dalam hukum, sedangkan nilai tambah pada penelitian penulis adalah fokus pada unsur pidana dan tanggung jawab hukum.

3. Pande Putu Rastika Paramartha, A.A. Sagung Laksmi Dewi, I Putu Gede Seputra, 2021. Sanksi Pidana Terhadap Para Pemasang Dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online.¹³ Penelitian ini membahas tentang adanya fenomena pemilik situs judi online mempromosikan situs judi online di berbagai media sosial termasuk pemilik akun media sosial secara luas dan tidak

¹³ Pande Putu Rastika Paramartha, A.A. Sagung Laksmi Dewi, I Putu Gede Seputra, 2021, "Sanksi Pidana Terhadap Para Pemasang dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online", *Jurnal Preferensi Hukum*, vol. 2 No. 1 (2021), <https://doi.org/10.22225/jph.2.1.3062.156-160>.

terfokus pada satu atau dua media sosial. Adapun masalah yang dibahas pada penelitian tersebut adalah masalah penegakan hukum dan sanksi yang diatur pada perundang-undangan yang berlaku. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis ini adalah topik umum sama-sama membahas promosi konten judi *online* sebagai tindak pidana, fokus hukum keduanya menggunakan pendekatan hukum pidana dalam menganalisis tindakan promosi judi, dasar hukum sama-sama mengacu pada KUHP UU ITE, terutama pasal-pasal yang mengatur tentang perjudian dan distribusi konten ilegal, tujuan menjelaskan bentuk pelanggaran hukum dan sanksi pidana yang dikenakan kepada pelaku promosi judi *online*. Perbedaan penelitian terdahulu subjek yang dibahas yaitu pendekatan penelitian terdahulu adalah umum terhadap pelaku promosi iklan, termasuk institusi atau korporasi, sedangkan pendekatan pada penelitian penulis adalah lebih personal dan terfokus pada tanggung jawab perorangan (*influencer*), tujuan analisis penelitian terdahulu adalah menganalisis sanksi pidana secara umum terhadap promotor judi, sedangkan tujuan analisis pada penelitian penulis adalah menganalisis pertanggungjawaban pidana selebgram berdasarkan unsur hukum.

G. Tinjauan Pustaka

1. Pertanggungjawaban Pidana

Pertanggungjawaban pidana (*responsibility* atau *criminal liability*) tidak dapat diartikan sempit atau hanya berpandangan pada hukum saja, tetapi harus dilihat secara luas seperti adanya nilai moral atau kesusilaan umum yang terlanggar sehingga diperlukan pertanggung jawaban agar tercipta keadilan. Oleh karenanya, pertanggung jawaban pidana adalah konsekuensi hukum yang

dijatuhkan kepada seseorang karena telah melakukan perbuatan yang melanggar hukum pidana. Ini berarti bahwa seseorang yang terbukti melakukan tindak pidana akan dikenai hukuman yang telah ditetapkan dalam Undang-Undang. Hukuman tersebut dapat berupa pidana penjara, denda, atau bahkan hukuman mati.¹⁴

Menurut Roeslan Saleh pertanggungjawaban pidana diartikan sebagai diteruskannya celaan yang objektif yang ada pada perbuatan pidana dan secara subjektif memenuhi syarat untuk dapat dipidana karena perbuatannya itu.¹⁵

Tindak pidana adalah suatu perbuatan yang mempunyai dua unsur dan dua sifat yang berkaitan, unsur-unsur yang ada pada dasarnya dapat dibagi dua macam, yaitu unsur-unsur subyektif dan unsur-unsur objektif. Yang dimaksud dengan unsur-unsur subyektif itu adalah unsur yang terdapat atau melekat pada diri si pelaku, atau yang dihubungkan dengan diri si pelaku dan termasuk didalamnya segala sesuatu yang terkandung didalam hatinya. Unsur ini terdiri dari:¹⁶

1. Kesengajaan atau Ketidaksengajaan (*dolus* atau *culpa*).
2. Maksud pada suatu percobaan.
3. Macam-macam maksud seperti terdapat dalam kejahatan-kejahatan pencurian, penipuan, pemerasan, dan sebagainya.
4. Merencanakan terlebih dahulu, seperti pembunuhan yang direncanakan terlebih dahulu.
5. Perasaan takut atau *vress*.

¹⁴ Purba, "Pertanggungjawaban Pidana Orang Yang Melakukan Promosi Judi Online melalui Instagram." <https://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/9390>.

¹⁵ Roeslan Saleh, *Pikiran-Pikiran Tentang Pertanggung Jawaban Pidana*, Cetakan Pertama, Jakarta, Ghalia Indonesia, hlm-33

¹⁶ Teguh Prasetyo, *Hukum Pidana, Edisi Revisi*, Rajawali Pers, Jakarta, 2016, hlm. 50.

Pertanggungjawaban pidana adalah suatu keterkaitan petindak terhadap ketentuan-ketentuan hukum dalam melakukan perbuatannya.

1. Kesengajaan (*dolus*)

Tindakan yang dilakukan pelaku karena unsur kesengajaan. Kesengajaan yang dimaksud disini adalah pelaku sudah mengetahui akibat dari perbuatan yang dilakukan. Kesengajaan ini jika dilihat didalam kepustakaan terdapat 2 teori, yaitu:¹⁷

- a. Berdasarkan kehendak, artinya petindak sudah mengetahui apa yang akan dilakukan dan merupakan kehendak dari diri pelaku tersebut.
- b. Berdasarkan pengetahuan, teori ini menjelaskan tentang pelaku yang sudah tahu mengenai maksud dan akibat yang timbul dari tindakan tersebut.

2. Kelalaian (*culpa*)

Kelalaian merupakan kesalahan yang tidak disengaja yang berarti ketidak hati-hatian dan tidak teliti. Sikap dari pelaku adalah tidak menginginkan timbulnya akibat tersebut. Dalam kelalaiannya, pelaku tidak berniat jahat. Akan tetapi perbuatan yang berupa kelalaian yang membahayakan keamanan dan keselamatan orang lain dan menimbulkan kerugian terhadap orang lain tetap harus dipidanakan. Van Hamel dan Simon, mengatakan bahwa kelalaian mengandung 2 (dua) syarat yaitu dengan tidak adanya alasan penduga dan tidak ada kehati-hatian sebagaimana yang dirumuskan oleh peraturan yang berlaku.¹⁸

¹⁷ Marsudi Utoyo, Kinaria Afriani, Rusmini, Husnaini, "Sengaja dan Tidak Sengaja dalam Hukum Pidana Indonesia", *Jurnal Ilmu Hukum*. vol. 7 No. 1 Desember 2020 Hal: 75-85. p-ISSN: 2407-3849 e-ISSN: 2621-9867. <http://doi.org/10.5281/zenodo.4291791>.

¹⁸ Andi Hamzah, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Rineka Cipta, Jakarta, 1994, hal. 103.

Sedangkan yang dimaksud dengan unsur-unsur obyektif itu adalah unsur yang terdapat di luar si pelaku. Unsur-unsur yang ada hubungannya dengan keadaan, yaitu dalam keadaan-keadaan dimana tindakan-tindakan si pelaku itu dilakukan. Terdiri dari:¹⁹

1. Sifat melanggar hukum.
2. Kualitas dari pelaku.
3. Kausalitas.

Dilihat dari unsur-unsur pidana tersebut, maka kalau ada suatu perbuatan yang dilakukan oleh seseorang harus memenuhi persyaratan supaya dapat dikatakan sebagai peristiwa pidana. Dan syarat-syarat yang harus dipenuhi sebagai suatu peristiwa pidana ialah:²⁰

1. Harus ada suatu perbuatan.
2. Perbuatan itu harus sesuai dengan apa yang ditentukan dalam ketentuan hukum.
3. Harus terbukti adanya kesalahan yang dapat dipertanggung jawabkan.
4. Harus berlawanan dengan hukum.
5. Harus terdapat ancaman hukumannya.

2. Selebgram

Selebgram adalah singkatan dari selebritis Instagram, yaitu orang yang terkenal dan memiliki banyak *followers* (pengikut) di Instagram. Selebgram bias mendapatkan penghasilan dari berbagai sumber, seperti iklan, sponsor, *endorse* produk, dan lainnya. Selebgram tidak jauh berbeda dengan

¹⁹ Moeljatno. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Bina Aksara, Jakarta. 1987, Hlm. 37,” n.d., 22-49.

²⁰ Youngky Fernando & Asti Wasiska, “Tindak Pidana dan Unsur-Unsurnya / Tindak Pidana Penyertaan Versus Pertanggungjawaban Tindak Pidana,” *Jurnal Ilmiah UIC*. vol. 1 No. 1 Desember 2023.

selebritis pada umumnya. Perbedaan antara selebgram dan selebritis pada umumnya hanya terletak pada medianya. Selebgram tidak selalu berasal dari kalangan artis atau selebriti televisi. Mereka dapat berasal dari berbagai latar belakang, seperti pelajar, make-up artist, pengusaha, dan bahkan orang biasa yang memiliki konten menarik.²¹

Selebgram biasanya menciptakan konten yang menarik, menghibur, dan menginspirasi, yang menarik perhatian dan keterlibatan pengikut mereka. Konten ini dapat berupa foto, video, *story*, dan reel yang berkaitan dengan berbagai topik, seperti fashion, kecantikan, kuliner, travel, dan gaya hidup.²²

Faktor-faktor yang mempertimbangkan konsumen dalam menyukai selebgram yaitu:²³

a. Integritas

Integritas pada kemampuan untuk dipercaya, kejujuran, serta kredibilitas dari selebgram. Dengan demikian, seorang selebgram harus dapat meyakinkan konsumen atau pembeli bahwa dirinya tidak berusaha untuk menipu, memanipulasi atau melebih-lebihkan produk atau jasa serta bersikap obyektif dan mencari informasi lebih detail dalam mempromosikan produk atau jasa.

²¹ Nono, Dewi, dan Seputra, "Penegakan Hukum Terhadap Selebgram Yang Mempromosikan Situs Judi Online." *Jurnal Analogi Hukum*. Vol. 3 No. 2 (2021). Doi: <https://doi.org/10.22225/ah.3.2.2021.235-239>.

²² I Purnama, "Pengaruh Promosi Online Dan Endorsmen Selebgram Terhadap Minat Beli Konsumen," *Youth & Islamic Economic Journal* 1, no. 2 (2020): 14–20.

²³ Felicia Abednego, Chandra Kuswoyo, Cen Lu, Graciela Ervina Wijaya. "Analisis Pemilihan Social Media Influencer pada Instagram Terhadap Perilaku Konsumen". *Jurnal Riset Bisnis*. Vol. 5 (1) Oktober 2021. hal: 57-73. e-ISSN 2598-005X p-ISSN 2581-0863.

b. Kreativitas

Kreativitas pada keahlian, pengetahuan atau keterampilan untuk menciptakan dan berkreasi sesuatu kemampuan yang dimiliki dalam diri sebagai selebgram. Kreativitas sangat penting bagi selebgram karena sangat mempengaruhi calon pembeli dalam memilih produk atau barang yang tentunya selebgram harus mampu menarik minat pembeli untuk membeli dengan berbagai persaingan dari endorser lainnya.

c. Menarik perhatian

Menarik perhatian pada sejumlah karakteristik fisik yang dapat dilihat dari dalam diri selebgram tersebut yang dapat menjadi daya tarik misalnya dari kecantikan/ketampanan, keatletisan dari tubuh, serta dari kepintaran dalam berbicara.

Selebgram membangun hubungan dengan pengikut mereka melalui interaksi langsung, seperti menjawab komentar, mengadakan sesi tanya jawab, dan menyelenggarakan kontes. Hal ini menciptakan rasa komunitas dan loyalitas di antara mereka. Berikut faktor kenaikan selebgram adalah:²⁴

- 1) Kemudahan akses Instagram adalah platform yang mudah diakses dan digunakan, memungkinkan siapa pun untuk membangun audiens dengan konten yang menarik.
- 2) Kebangkitan media sosial telah menjadi bagian integral dari kehidupan modern, dan Instagram telah menjadi salah satu platform paling populer untuk berbagi konten visual.

²⁴ Ladyba Furi Ayusyah Harahap, Neila Susanti, dan Syahrul Abidin, "Selebgram Sebagai Pendorong Perilaku Konsumtif Mahasiswi Untuk Melakukan Pembelanjaan Digital," *Jurnal Politikom Indonesia* 7, No. 1 (2022): 15-25.

3) Peluang bisnis selebgram dapat memanfaatkan popularitas mereka untuk membangun bisnis, mempromosikan produk, dan menghasilkan pendapatan melalui berbagai cara, seperti *endorsement*, affiliate marketing, dan penjualan produk sendiri.

4. Judi Online

Judi *online* adalah kegiatan taruhan atau permainan yang dilakukan secara daring dengan menggunakan internet. Dalam judi *online*, pemain bertaruh uang atau barang berharga untuk mendapatkan keuntungan. Judi *online* merupakan tindakan pidana yang dilarang di Indonesia. Penyelenggara judi *online* dapat diancam pidana paling lama 10 tahun atau pidana denda paling banyak 25 juta rupiah. Sementara itu, pemain judi *online* dapat terkena pidana penjara maksimal 4 tahun dan/atau denda pidana paling banyak 10 juta rupiah.²⁵

Berikut beberapa aspek penting dalam pembahasan judi *online* yaitu:²⁶

1. Aspek positif

- a. Aksesibilitas adalah judi online mudah diakses dari mana saja dengan koneksi internet, membuka kesempatan bagi orang untuk bermain tanpa harus pergi ke kasino fisik.
- b. Variasi permainan adalah judi online menawarkan beragam permainan, mulai dari slot, poker, kasino, hingga taruhan olahraga.
- c. Bonus dan promosi adalah situs judi online sering menawarkan bonus dan promosi untuk menarik pemain baru dan mempertahankan pemain lama.

²⁵ R.Suhendra, "Tinjauan Tentang Judi Online," September 2017 (2018): 18–69. *Jurnal Ilmiah*. <http://e-journal.uajy.ac.id/16781/3/HK106632.pdf>.

²⁶ Annisa Laras et al, "Analisis Dampak Judi Online Di Indonesia," *Concept: Journal of Social Humanities and Education* 3, No. 2 (2024): 31-320.

2. Aspek negatif

- a. Ketergantungan adalah judi online bisa sangat adiktif, dan mudah bagi pemain untuk kehilangan kendali atas pengeluaran mereka.
- b. Penipuan adalah situs judi online yang tidak sah dapat menipu pemain dengan tidak membayar kemenangan atau mencuri data pribadi.
- c. Dampak sosial adalah judi online dapat menyebabkan masalah keuangan, hubungan keluarga yang rusak, dan bahkan kriminalitas.

Promosi merupakan strategi pemasaran yang dilakukan perusahaan agar konsumen mengetahui dan meyakini produk perusahaan sehingga terjadi pembelian. Manfaat dilakukannya promosi adalah memberikan informasi kepada masyarakat yang sifatnya membujuk atau mengingatkan sehingga masyarakat mendapatkan keterangan tentang kelebihan dan manfaat yang didapatkan dari pemakaian produk perusahaan. Tindakan promosi yang dilakukan perusahaan terdiri dari beberapa jenis yaitu: ²⁷

- 1) Membuat iklan (*advertising*) merupakan kegiatan promosi produk atau brand kepada masyarakat yang berguna untuk meningkatkan daya Tarik, keterlibatan dan hasil jualan.
- 2) Meningkatkan kualitas penjualan individu marketing perusahaan, dilakukan dengan cara memberikan kesempatan kepada bagian pemasaran atau marketing perusahaan untuk membangun hubungan atau relasi dengan konsumen sebanyak mungkin.

²⁷ Putu Ananda et al., "Cite This Paper Utami," Tindak Pidana Promosi Judi Online Melalui Media Sosial. *Legal Spirit* 8, 2024 no. 2 (2024): 60–251.

- 3) Memberikan promosi penjualan (*sales promotion*), yaitu dengan memberikan potongan harga (*discount*) dan lainnya yang sifatnya sementara untuk mendorong penjualan produk.
- 4) Membangun hubungan masyarakat (*public relation*), yaitu dengan menanamkan image positif di pandangan masyarakat seperti menghilangkan gosip tentang perusahaan, atau cerita yang merusak image perusahaan.
- 5) Membuat pemasaran langsung langsung (*direct marketing*), yaitu dengan mengajak masyarakat secara langsung untuk berdiskusi untuk mengumpulkan tanggapan atau penilaian terhadap perusahaan dan produknya.

Judi *online* adalah tindakan mendistribusikan, mentransmisikan, dan membuat konten perjudian yang dilarang atau tidak memiliki izin untuk dapat diakses. Tindakan ini dapat dilakukan dengan membagikan konten judi *online* berupa video, gambar, audio, atau konten sejenisnya kepada pengikut.²⁸

Situs judi *online* yang baik memiliki layanan pelanggan yang responsif dan siap membantu pemain yang mengalami masalah. Judi *online* merupakan perbuatan yang dilarang, membuat pemain judi *online* harus mempertimbangkan keamanan diri untuk tidak terdeteksi pihak berwenang.²⁹

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian hukum normatif yaitu penelitian dengan menganalisis norma, aturan-

²⁸ Joko Hardono, "Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros)," *Jurnal Teknik* 4, no. 2 (2015): 50–57.

²⁹ Ageng Saepudin Kanda and Feri Aziz, "Analisis Dampak Kasus Judi Online Terhadap Kesenjangan Anak Muda Di Dicikutra High Land," *Jurnal Ilmiah Research Student* 1, no. 3 (2024): 36–829.

aturan, dan pendapat ahli yang sejalan dengan arah untuk mendapatkan jawaban pada penelitian ini.³⁰ Penelitian hukum normatif merupakan penelitian hukum yang berfokus pada kaidah-kaidah atau asas-asas dalam arti hukum dikonsepsikan sebagai norma atau kaidah yang bersumber dari peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, maupun doktrin dari para pakar hukum terkemuka.³¹ Dengan menganalisis, membahas, mendeskripsikan serta mengkritisi dari sisi materil dan formil mengenai pertanggungjawaban pidana terhadap selebgram dalam perkara mempromosikan situs judi *online* melalui Instagram.

2. Pendekatan Penelitian

Setiap penelitian hukum menggunakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menjawab masalah hukum. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini mencakup beberapa hal sebagai berikut:

a) Pendekatan Perundang-undangan (*Statute Approach*)

Pendekatan perundang-undangan menggunakan teknik penelaahan dan memahami peraturan dan undang-undang yang terkait dengan masalah yang diteliti. Metode penelitian ini memprioritaskan sumber hukum seperti peraturan perundang-undangan sebagai pedoman penelitian. Metode peraturan perundang-undangan ini diterapkan dengan mempelajari dan memahami UUD, Undang-Undang, atau satu Undang-Undang dengan Undang-Undang lainnya berkolerasi satu sama lain. Peraturan perundang-undangan yang digunakan yaitu Undang-

³⁰ Muhammad Syahnum, *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum: Kajian Penelitian Normatif, Empiris, Pemulisan Proposal Laporan Skripsi dan Tesis*, Dotplus Publisher, Riau, 2022, hlm. 3.

³¹ Bachtiar, *Metode Penelitian Hukum*, Unpam Press, Tangerang Selatan, 2018, hlm. 57.

Undang Nomor 1 Tahun 2024 Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

b) Pendekatan Kasus (*Case Approach*)

Pendekatan kasus dilakukan dengan melakukan penelaahan terhadap suatu perkara yang terkait dengan masalah yang diteliti, yang telah diputuskan oleh majelis hakim dan dimasukkan ke dalam putusan yang berkekuatan hukum tetap.³² Keputusan nomor 65/Pid.Sus/2024/PN Bir menunjukkan studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini.

3. Sifat Penelitian

Sifat penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan skripsi ini adalah deskriptif analisis yang mengarah pada penelitian hukum normatif, penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang penulisnya berusaha untuk menggambarkan subjek dan objek yang detailnya secara lebih mendalam, terperinci dan luas. Metode ini biasanya digunakan dengan mengumpulkan data-data, melakukan analisis, klasifikasi, membuat kesimpulan dan laporan.³³ Melalui pendekatan ini, penulis dapat menggambarkan dan menganalisis bagaimana hukum seharusnya diterapkan dan sejauh mana hukum tersebut berjalan sesuai tujuannya.

4. Sumber Bahan Hukum

Dalam penelitian ini, diperlukan jenis dan sumber bahan hukum yang berasal dari literatur-literatur yang relevan, mengingat penelitian ini

³² Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta: Kencana Prenada, 2010), hlm.130.

³³ Gramedia, "Pengertian Deskriptif, Kriteria dan Ciri-Cirinya", <http://Gramedia.com/Literasi/Penelitian-Deskriptif/>

merupakan penelitian dengan pendekatan normatif yang bersumber pada bahan hukum. Bahan hukum yang dipergunakan untuk menganalisis penelitian hukum normatif terdiri atas:

a) Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 mengenai Hukum Acara Pidana.
2. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 mengenai Peraturan Hukum Pidana.
3. Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
5. Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 mengenai Pelaksanaan UU Nomor 7 Tahun 1974 mengenai Penertiban Perjudian.
5. Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.
6. Putusan Pengadilan Negeri Bireuen Nomor 65/Pid.Sus/2024/PN Bir.

b) Bahan Hukum Sekunder

Sumber hukum sekunder adalah sumber bahan hukum yang berfungsi menjelaskan sumber bahan hukum primer, misalnya pemikiran ahli hukum yang ditemukan dalam literatur hukum seperti buku, jurnal, dan karya ilmiah lainnya yang berkaitan dengan bidang yang dibahas dalam skripsi ini.³⁴

³⁴ Johny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, (Surabaya: Bayumedia, 2008), hal. 295.

c) Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan yang menjelaskan bahan hukum primer atau sekunder, seperti bahan dari ensiklopedia, kamus-kamus hukum dan lainnya.³⁵

5. Alat Pengumpulan Bahan Hukum

Dalam penelitian ilmiah, bahan hukum sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan yang mencakup pencarian, pengumpulan, dan analisis informasi dari berbagai sumber yang relevan. Sumber-sumber tersebut meliputi jurnal ilmiah, buku, kamus hukum, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), peraturan perundang-undangan, dan internet. Menurut Mestika Zed, studi kepustakaan adalah kumpulan teknik untuk membaca dan mencatat informasi, mengumpulkan data kepustakaan, dan mengolahnya.³⁶

6. Analisis Bahan Hukum

Dalam penelitian ini, bahan hukum yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif,³⁷ yaitu analisis yang dilakukan dengan memahami dan merangkai data secara bermutu dalam bentuk kalimat yang teratur, runtun, logis dan efektif sehingga memudahkan interpretasi yang telah disusun sistematis. Untuk kemudian ditarik kesimpulan secara deduktif yaitu dengan cara berfikir yang mendasar pada hal-hal yang bersifat umum kemudian ditarik

³⁵ Soerjono Soekanto & Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 13.

³⁶ Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan*. (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2014), hlm. 3.

³⁷ Soerjono Soekanto Dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif*, Malang, Bayumedia Publishing, 2006, hlm. 295.

kesimpulan secara khusus.³⁸ Analisis Bahan Hukum adalah merupakan tahap yang paling penting dan menentukan dalam penulisan akhir. Semua bahan hukum di analisis secara kualitatif. Bahan hukum hasil penerapan hukum terhadap kasus pertanggungjawaban pidana terhadap selebgram dalam perkara mempromosikan situs judi online melalui Instagram dalam putusan nomor 65/Pid.Sus/2024/PN Bir di analisis dengan menggunakan metode analisis secara bentuk, sifat dan analisis mutu/kualitas dari bahan hukum.

7) Kerangka Penulisan

Skripsi ini terdiri dari 4 (empat) bab, masing-masing bab memuat uraian-uraian sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, dalam pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup pembahasan, penelitian terdahulu serta tinjauan pustaka dan metode penelitian serta yang terakhir adalah kerangka penulisan.

Bab II dalam penulisan skripsi ini berisi tentang pertanggungjawaban pidana terhadap selebgram dalam perkara mempromosikan situs judi online, maka akan dijelaskan beberapa hal terkait dengan pertanggungjawaban pidana, perbuatan pidana, dan delik.

Bab III dalam penulisan skripsi ini berisi tentang pertimbangan hakim dalam menjatuhkan sanksi pidana ringan terhadap selebgram, maka akan dijelaskan dan membahas tentang pembuktian tindak pidana dan pertimbangan hakim dalam menjatuhkan sanksi pidana ringan.

³⁸ Bahder Johan Nasution, *Metode Penelitian Hukum*, Bandung, Mandar Maju, 2008, hlm. 35.

Bab IV dalam penulisan skripsi ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dalam bab ini merupakan kesimpulan terhadap uraian-uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya dan saran untuk perbaikan kedepannya yang nantinya dapat diwujudkan dalam bentuk saran