

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di jaman globalisasi dewasa ini begitu cepat khususnya dalam bidang teknologi informasi, hal itu memberikan efek yang meluas terhadap tingkah laku masyarakat yang dapat dengan mudah menerima dan menyebarkan informasi kepada masyarakat banyak. Manfaat teknologi informasi selain membuat dampak baik, juga bisa memberikan dampak buruk yaitu memberikan peluang untuk dijadikan sarana perbuatan *cyber crime*. *Cyber crime* didefinisikan sebagai suatu aktivitas terlarang dengan regulasi komputer yang diperbuat melalui jaringan elektronik global. *Cyber crime* berhubungan juga dengan istilah *cyber space* dianggap sebagai dunia komunikasi berlandaskan komputer.¹

Judhariksawan dalam bukunya yang berjudul Pengantar Hukum Telekomunikasi memberi pendapat, *cyber space* merupakan aktivitas yang menggunakan komputer sebagai media yang di-*support* dengan suatu sistem telekomunikasi yang baik yaitu mengaitkan komputer ke internet dengan memanfaatkan saluran telepon, menggunakan jalur telepon, atau *wireless system*, yang memanfaatkan antena khusus misal nirkabel.²

Teknologi Informasi itu kemudian banyak disalahgunakan menjadi suatu media yang tepat sasaran melakukan suatu tindakan pidana, seperti melakukan judi secara *online* dengan media internet. Berdasar pada peraturan di Pasal 1 angka 1 UU ITE berbunyi yaitu Instagram adalah salah satu media informasi yang termasuk dalam regulasi UU ITE. Sebab itulah jika ditemukan pelanggaran dalam penggunaan aplikasi Instagram bisa melanggar peraturan dalam UU ITE. Promosi untuk judi online senantiasa dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggungjawab, salah satunya via media Instagram dengan cara *endorsement* yang berarti mengunggah gambar berisikan judi melalui akun yang mempunyai banyak *followers*, hal tersebut tentu saja melanggar UU ITE pasal 27 ayat 2.³

¹ Isyatur Rodhiyah, Ifahda Pratama Hapsari, Hardian Iskandar, 2022, Pertanggungjawaban Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online* di Indonesia, Al-Manhaj: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam, 4 (2), Hlm. 591-592

² Judhariksawan, 2005, Pengantar Hukum Telekomunikasi, Jakarta : Raja Grafindo Persada, Tanpa Halaman

³ Ventry Faomassi Zega et al, 2021, Pertanggungjawaban Pidana Selebgram Dalam mempromosikan Judi Menurut UU ITE, Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP), 5 (3), Hlm. 495

Endorsemen selebritas merupakan endorsemen dengan membayar atau membuat kontrak dengan selebritas atau artis dengan tujuan menjadi duta untuk produk yang diiklankan, artis yang dimaksud tidak diperbolehkan untuk mempromosikan produk lain yang sama jenis dalam rentang waktu tertentu.⁴ Salah satu kiat perusahaan dalam membujuk konsumen untuk membeli produknya yakni dengan berpromosi memanfaatkan jasa selebriti pendukung (*celebrity endorser*). Selebritas bisa digunakan menjadi alat yang pesat untuk mewakili segmen pasar yang dituju.⁵ Meskipun sebenarnya pengiklan tidak harus dari kelompok non-selebriti, tetapi beberapa perusahaan atau pengiklan cenderung memilih untuk mengembangkan citra yang baik untuk produk baru atau mengubah citra produk yang sudah ada.⁶

Perjudian merupakan permainan yang sistem kerjanya bertaruh dalam memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan yang hasilnya hanya satu pilihan yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah berjudi akan memberi taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan disepakati sebelum pertandingan dimainkan.⁷ Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP disebutkan yakni “yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain – lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya.”⁸

Judi *online* bisa didefinisikan sebagai permainan yang dilakukan memanfaatkan uang sebagai taruhan dengan peraturan permainan serta jumlah taruhan yang disepakati oleh pelaku perjudian *online* dan memanfaatkan media elektronik melalui jaringan internet sebagai perantara. Judi *online* adalah sejenis candu, di mana mulanya sekadar coba-coba dan mendapatkan keuntungan akan memicu gairah atau keinginan untuk memainkannya lagi dengan taruhan yang lebih banyak dan lebih banyak lagi serta pemikiran semakin besar uang yang diperjudikan berarti keuntungan pun akan mendapatkan untung yang lebih besar. Judi *online* itu sendiri bisa dimainkan di mana saja serta kapan saja

⁴ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> diakses 23 Januari 2023

⁵ F. M. Royan, 2005, *Marketing Celebrities*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, tanpa halaman

⁶ W. Driya & P. Anisa, 2009, Analisis Pengaruh Selebriti Endorser Terhadap Brand Image Pada Iklan Produk Kartu Prabayar XL Bebas Di Bandar Lampung, *Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 5(3), tanpa halaman

⁷ Raviq Suhendra, 2018, Pembuktian Tindak Pidana Judi Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Skripsi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta, Hlm. 18

⁸ Lihat KUHP Pasal 303 ayat 3

selama pemain judi *online* itu mempunyai banyak waktu senggang, beberapa uang yang digunakan untuk taruhan yang ada di rekening tabungan pelaku, serta komputer atau *smartphone* dan koneksi internet yang dimanfaatkan untuk alat untuk memainkan perjudian *online*.⁹

Mengutip data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) rentang tahun 2018 sampai 22 Agustus 2022, Kominfo sudah melakukan pemutusan akses kepada 566.332 konten di ruang dunia maya yang memuat unsur perjudian, termasuk akun *platform* digital serta situs yang men-*share* muatan tentang kegiatan judi, dengan detail penanganan per tahunnya antara lain, tahun 2018 terdapat 84.484 konten, Tahun 2019 terdapat 78.306 konten, tahun 2020 terdapat 80.305 konten, Tahun 2021 terdapat 204.917 konten serta tahun 2022 (hingga tanggal 22 Agustus 2022) terdapat 118.320 konten. Pemutusan akses termaksud dilakukan berlandaskan hasil temuan patroli siber, laporan dari masyarakat, serta laporan instansi Pemerintah dalam penemuan konten yang mempunyai unsur perjudian. Patroli siber yang dikerjakan oleh Kementerian Kominfo di-*support* dengan sistem pengawas situs internet negatif atau mesin pengais konten negatif yang dikasih nama “AIS”, yang dijalankan dalam 24 jam tidak henti oleh tim Direktorat Pengendalian Aplikasi Informatika.¹⁰

Khususnya periode 2022, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) melaporkan, terdapat 138.523 konten perjudian *online* yang terlacak dari Januari-Oktober 2022. Mempertimbangkan trennya, judi *online* lebih meningkat sejak awal tahun sampai meraih level tertingginya sebanyak 26.767 di Mei 2022. Tetapi begitu, jumlahnya terus berkurang sampai sebanyak 9.400 konten di 1-24 Oktober 2022. Adapun, perjudian *online* menjadi muatan negatif yang paling banyak diblokir Kemenkominfo sepanjang tahun 2022. Kemenkominfo meminta masyarakat yang menemukan muatan judi *online* untuk melapor ke kanal pengaduan aduankonten.id. Kemenkominfo akan memblokir situs judi *online* serta berbagai konten negatif lainnya yang diajukan oleh masyarakat.¹¹

Melansir data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) rupanya terdapat peningkatan signifikan dari transaksi judi *online* di tahun 2022. Perputaran uang di rekening para pelaku judi *online* menyentuh angka Rp81 triliun dalam Januari-November 2022. Akumulasi tersebut naik signifikan 42,1% dibandingkan sepanjang 2021 yang

⁹ Raviq Suhendra, *Op. Cit.* Hlm. 19

¹⁰ <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-kalbar/baca-artikel/15308/Judi-Online-Penyakit-Sosial-Yang-Sulit-Diberantas.html> diakses 23 Januari 2023

¹¹ <https://dataindonesia.id/Digital/detail/ada-138523-konten-perjudian-online-terdeteksi-sepanjang-2022> diakses 23 Januari 2023

berjumlah Rp57 triliun. Nilai itu diperoleh dari 68 hasil analisis terkait perjudian *online* kepada penyidik dan instansi terkait. Secara detil, ada 25 hasil analisis proaktif, 42 hasil analisis reaktif, serta satu laporan informasi. Berdasar PPATK, terdapat bermacam-macam modus yang digunakan dalam perputaran uang judi *online*.¹²

Dengan semua kemudahan untuk mengakses setiap fitur dalam sosial media, sama seperti segala sesuatu yang berubah dan bertumbuh, pasti akan memunculkan problem baru, salah satunya yaitu kekerasan siber.¹³ Dalam industri pemasaran, pelaku usaha bisa menggunakan jasa selebgram yang selanjutnya disebut selebgram yang mempunyai banyak *followers* di akun sosial media instagramnya untuk menumbuhkan usaha yang dijalankannya guna dijangkau oleh masyarakat pada umumnya, termasuk juga situs judi *online* yang banyak tersebar dewasa ini, adanya judi *online* jaman ini sangat signifikan dari beberapa tahun sebelumnya, hal itu tidak lepas dari jasa iklan yang dijalankan oleh selebgram dengan akun media sosialnya. Banyak para selebgram dan *influencer* menawarkan jasa *endorse* berjenis *paid promote* yang hal tersebut digunakan oleh bandar judi *online* guna menawarkan kepada selebgram atau *influencer* yang bertujuan mengiklankan situs mereka dengan upah yang besar setiap bulannya.¹⁴

Jenis promosi yang bisanya dilancarkan bandar judi yakni melalui bonus. Jadi bandar judi menyimpan banyak bonus kepada calon member yang bertujuan tertarik ikut dengan mereka serta memberikan itu juga guna menjadikan member setia mereka suka melakukan taruhan.¹⁵ Berikutnya juga terdapat *endorse* paling menarik untuk member adalah berjenis bonus *referral*. Member tersebut hanya diharuskan membawa orang baru untuk jadi member dari situs bandar judi yang ia bergabung di situ. Lebih jauh, promosi tersebut juga dapat berjenis bonus *cashback* serta bonus *rolling-an*. Juga pastinya untuk dapat memperoleh promo di atas terkhusus yang berjenis bonus, seseorang harus menjadi member dari agen judi terkemuka, misalnya dalam perkara *endorse* judi *online* yang dilancarkan oleh selebgram yang berhasil diungkap oleh Kepolisian Daerah Bengkulu, dalam perbuatan promosi judi *online* ini dijalankan oleh seorang wanita

¹² <https://www.cnbcindonesia.com/news/20221230083417-4-401386/transaksi-judi-online-tembus-rp-81-t-warga-ri-doyan-judi> diakses 23 Januari 2023

¹³ Alifia Michelle Aisyah Usman & Rosalia Dika Agustanti, 2021, Kebijakan Hukum Pidana Dalam Memberantas Kejahatan Non-Consensual Pornography Di Indonesia, *Perspektif*, 26 (3), Hlm. 164

¹⁴ Ignasius Yosanda Nono, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, dan I Putu Gede Seputra, 2021, Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi *Online*, *Jurnal Analogi Hukum*, 3 (2), Hlm. 236

¹⁵ A Rahardjo, 2003, *Cybercrime* Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi, Bandung: PT.Citra Aditya Bakti, Tanpa Halaman

yang memiliki inisial MK diamankan tim Subdit V Siber Ditreskrimsus Polda Bengkulu sudah diketahui mengiklankan Situs Judi *Online*.¹⁶

Dalam dunia *entertainment* terdapat juga fenomena selebritas kondang yang menerima *endorse* judi *online*. Bulan Mei 2017, selebriatas Nikita Mirzani mengunggah unggahan di instagramnya berupa judi *online* baik kasino maupun games. Berdasar hasil penelidikan, Nikita mengiklankan *endorse* judi *online* dari JAYABET.COM. Situs itu merupakan situs judi sepakbola & *Live Casino* yang diakui terbaik di Indonesia. Permainan judi situs tersebut dapat dilakukan via personal computer (PC) maupun ponsel. Dalam situs JAYABET.COM, terdapat empat *games* yang dapat dilakukan, yaitu *Live Casino*, *Sportsbook*, *Fishing World*, *Slot Games*.¹⁷ Penyanyi dangdut Zaskia Gotik juga pernah memosting konten *endorsement* situs judi *online* di tahun 2017. Situs itu memiliki nama Jelaspoker, yang menawarkan beragam jenis *games* judi.¹⁸

Contoh perkara lain pada *endorsement* judi *online* yaitu Selebgram (Selebriti Instagram) Berinisial RM asal Pematang. Berdasar *statement* Kapolda Jateng Irjen Pol Ahmad Luthfi, RM bertugas untuk bandar yang berjalan di Jawa Tengah dan merupakan jaringan internasional. RM mengaku dihubungi manajernya, Riski yang berada Bandung, kemudian RM diminta mengiklankan bisnis judi *online* melalui metode *share* (membagikan) *link* website bisnis judi di akun Instagram dengan uang muka *endorse* sebesar Rp 7 Juta.¹⁹

Kasus tersebut merupakan *endorsement* judi *online* yang melibatkan manajemen, masuk ke dalam delik penyertaan yang diatur dalam KUHP Lama Pasal 55 ayat 1 yang berbunyi “Dipidana sebagai pelaku tindak pidana; mereka yang melakukan, yang menyuruh melakukan, dan yang turut serta melakukan perbuatan; 2. mereka yang dengan memberi atau menjanjikan sesuatu dengan menyalahgunakan kekuasaan atau martabat, dengan kekerasan, ancaman atau penyesatan, atau dengan memberi kesempatan, sarana atau keterangan, sengaja menganjurkan orang lain supaya melakukan perbuatan. Serta ayat 2 yang berbunyi “Terhadap penganjur, hanya perbuatan yang sengaja dianjurkan sajalah yang diperhitungkan, beserta akibat-akibatnya.”²⁰

¹⁶ Ignasius Yosanda Nono, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, dan I Putu Gede Seputra, *Loc. Cit*

¹⁷ <https://pojoksatu.id/seleb/2017/06/20/deretan-artis-indonesia-nekat-terima-endorse-judi-online/> diakses 24 Januari 2023

¹⁸ <https://jalantikus.com/hiburan/artis-pernah-promosikan-judi-online-trading-ilegal/> diakses 25 Januari 2023

¹⁹ <https://daerah.sindonews.com/read/863057/707/selebgram-endorse-judi-online-terima-dp-rp7-juta-diancam-denda-rp1-miliar-1661152097> diakses 9 Maret 2023

²⁰ Pasal 55 KUHP Lama Undang-undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana

Sedangkan dalam KUHP Baru dalam Pasal 20 yang berbunyi “Setiap Orang dipidana sebagai pelaku Tindak Pidana jika: a. melakukan sendiri Tindak Pidana; b. melakukan Tindak Pidana dengan perantara alat atau menyuruh orang lain yang tidak dapat dipertanggungjawabkan; c. turut serta melakukan Tindak Pidana; atau d. Menggerakkan orang lain supaya melakukan Tindak Pidana dengan cara memberi atau menjanjikan sesuatu, menyalahgunakan kekuasaan atau martabat, melakukan Kekerasan, menggunakan Ancaman Kekerasan, melakukan penyesatan, atau dengan memberi kesempatan, sarana, atau keterangan.”²¹

Kasus tersebut juga memiliki kaitan dengan ajaran kausalitas. Ajaran kausalitas dalam doktrin hukum pidana digunakan guna menilai tindakan yang mana dari sekumpulan tindakan yang dilihat sebagai sebab dari lahirnya akibat yang terlarang. Jan Rummelink, berpendapat jika yang menjadi perhatian utama para yuris hukum pidana yaitu apa makna yang bisa dikaitkan pada definisi kausalitas agar mereka bisa mengatasi problema siapa yang dapat dimintakan pertanggungjawaban dalam suatu akibat tertentu.²² Dianggap terdapat kausalitas jika kejadian A, dapat secara fisik ataupun psikis, berpengaruh kepada kejadian B yang lahir setelahnya, dan bahwa guna lahirnya kejadian B, kejadian A perlu terjadi lebih dahulu, sehingga akibat B itu tidak bisa dipandang menjadi ‘kebetulan’ saja.²³ Menurut Kohler, yang perlu dikategorikan sebagai sebab adalah peristiwa-peristiwa/syarat-syarat untuk pertumbuhannya bisa disebut ialah hujan, sinar matahari, tanah, dan lain sebagainya.²⁴

Sebagaimana latar belakang yang telah dijelaskan di atas, kemudian penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pertanggungjawaban pidana terhadap manajemen selebritas yang menerima endorse judi online, mengingat banyaknya kasus artis atau selebgram yang menerima endorse judi online yang mana penerimaan atau kontrak dalam *endorsement* dilakukan oleh manajemen artis/selebgram tersebut. Oleh karena itu penulis akan melakukan penelitian ini dengan judul **“Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pihak Manajemen Selebritas Dalam Endorsement Produk Judi Online”**

B. Rumusan Masalah

1. Apakah Terdapat Unsur Penyertaan atau Pembantuan Pidana Dalam Endorsement Produk Judi Online yang Dilakukan Pihak Manajemen Selebritas?

²¹ Pasal 20 KUHP Baru Undang-undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-undang Hukum Pidana

²² Jan Rummelink, 2003, Hukum Pidana, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, Hlm. 128-134

²³ Jan Rummelink, *Ibid*, hlm. 125-126

²⁴ Ahmad Sofian, 2020, Ajaran Kausalitas Hukum Pidana, Jakarta: Kencana, Hlm. 111

2. Bagaimana Pertanggungjawaban Pidana Pihak Manajemen Selebritas Dalam Endorsement Produk Judi Online?

C. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis memberikan ruang lingkup penelitian untuk membatasi dan menekankan pembahasan yang akan diteliti guna tidak keluar dari inti pembahasan dan dapat menghasilkan pokok dari penelitian. maka dapat dibentuk 2 (dua) ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Pembahasan mengenai Unsur Penyertaan atau Pembantuan Pidana Dalam *Endorsement* Produk Judi *Online* yang Dilakukan Pihak Manajemen Selebritas
2. Pembahasan mengenai Pertanggungjawaban Pidana Pihak Manajemen Selebritas Dalam *Endorsement* Produk Judi *Online*

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui unsur penyertaan atau pembantuan pidana dalam penerimaan *endorse* yang dilakukan pihak manajemen selebritas
- b. Untuk menganalisis pertanggungjawaban pidana terhadap pihak manajemen selebritas yang menerima *endorse* judi *online*.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

- 1) Dapat memberikan ilmu pengetahuan hukum bagi masyarakat maupun wawasan umum mengenai analisis hukum pidana perihal pertanggungjawaban pidana terhadap manajemen selebritas yang menerima *endorse* judi *online*.
- 2) Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan pengetahuan hukum mengenai larangan tindak pidana judi *online* serta unsur penyertaan dan pembantuan pidananya.

b. Manfaat Praktis

- 1) Manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk menjadi bahan rujukan atau literasi dalam dalam menghadapi perkara-perkara serupa, seputar perkara atau kasus pertanggungjawaban pidana terhadap manajemen selebritas yang menerima *endorse judi online*.
- 2) Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sarana informasi mengenai pertanggungjawaban pidana terhadap manajemen selebritas yang menerima *endorse judi online* yang diharapkan menjadi bahan bacaan guna mempertajam ilmu dan wawasan hukum.

E. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian normatif. Pada hakikatnya, penelitian hukum normatif mengkaji hukum yang dirangkakan sebagai kaidah dan norma yang berlaku dalam kehidupan masyarakat, dan menjadi landasan berperilaku setiap manusia.²⁵ Penelitian hukum normatif juga dapat diartikan sebagai penelitian hukum doktrinal. Penelitian hukum normatif, kerap kali hukum diteorikan sebagai apa yang dimuat dalam peraturan perundang-undangan atau hukum yang diteorikan sebagai norma atau kaidah yang berarti landasan berperilaku dalam kehidupan masyarakat terhadap nilai-nilai kepantasan masyarakat. Tapi sebenarnya hukum juga dapat diteorikan sebagai sebuah tindakan atau kenyataan daripada perilaku masyarakat (*law in action*). Sementara *Law in book* adalah hukum yang sepatutnya diterapkan sesuai tujuan, akan berbeda jika keduanya diperbandingkan, yang berarti hukum dalam buku kerap berbeda dengan hukum dalam kenyataan di masyarakat.²⁶

2. Pendekatan Masalah

Pada penelitian ini pendekatan masalah yang akan digunakan adalah pendekatan perundang-undangan (*statue approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Kedua jenis pendekatan masalah tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Pendekatan Perundang-undangan (*statue approach*)

²⁵ Ishaq, 2017, Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Skripsi, Tesis, serta Disertasi, Bandung: Alfabeta, Hlm. 66

²⁶ Jonaedi Efendi dan Johnny Ibrahim, 2016, Metode Penelitian Hukum: Normatif dan Empiris, Depok:Pranadamedia Group, Hlm. 124

Pendekatan perundang-undangan (*statue approach*) dilakukan dengan meneliti segala peraturan perundang-undangan serta regulasi yang berhubungan dengan permasalahan hukum yang dikaji. Sehingga dapat ditemukan dasar filosofis, landasan ontologis, dan ratio logis dari isu hukum yang diteliti tersebut.²⁷

Dalam penelitian ini, penulis akan berfokus pada peraturan perundang-undangan seperti Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penerbitan Perjudian, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian, dan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2011 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

b. Pendekatan Konseptual (*conceptual approach*)

Pendekatan konseptual (*conceptual approach*) berguna untuk mengeluarkan atribut-atribut tertentu dalam suatu pikiran serta berbagai objek yang memantik perhatian dilihat dari sudut pengetahuan dan sudut pandang praktis.²⁸ Konsep dalam penelitian ini adalah pertanggungjawaban pidana, atau jika secara lengkap, pendekatan konseptual yang akan digunakan penulis dalam penelitian yang berjudul “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pihak Manajemen Selebritas Atas *Endorsement* Produk Judi *Online*” ini adalah pembantuan pidana, penyertaan pidana, dan pertanggungjawaban pidana.

3. Sumber Data

Sumber data yang digunakan peneliti terdiri dari bahan hukum yang dapat diklasifikasikan menjadi 3 (tiga) golongan yaitu:²⁹

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang memiliki kekuatan yang bersifat mengikat secara keseluruhan seperti peraturan perundang-undangan atau memiliki kekuatan yang mengikat bagi pihak-pihak yang

²⁷ Djulaeka dan Devi Rahayu, 2019, Buku Ajar: Metode Penelitian Hukum, Surabaya: Scopus Media Pustaka, Hlm. 32

²⁸ Jonaedi Efendi dan Johnny Ibrahim, *Op. Cit*, Hlm 135

²⁹ Muhaimin, 2020, Metode Penelitian Hukum, Mataram: Tim Mataram University Press. Hlm. 64

memiliki kepentingan seperti dokumen hukum, konvensi, perjanjian/kontrak, dan putusan hakim. Bahan hukum primer dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- 2) Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) Undang-undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana
- 3) Undang-undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 1954 tentang Undian
- 4) Undang-undang Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 1958 tentang Menyatakan Berlakunya Undang-undang No. 1 Tahun 1946 Republik Indonesia tentang Peraturan Hukum Pidana Untuk Seluruh Wilayah Republik Indonesia dan Mengubah Kitab Undang-undang Hukum Pidana
- 5) Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penerbitan Perjudian
- 6) Kitab Undang-undang Hukum Acara Pidana (KUHAP) Undang-undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana)
- 7) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian
- 8) Undang-undang Nomor 11 Tahun 2011 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- 9) Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- 10) Undang-undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-undang Hukum Pidana
- 11) Serta undang-undang lain yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang menguraikan penjabaran lebih lanjut dari apa yang telah dijabarkan bahan hukum primer seperti laporan hukum, buku ilmu hukum, media cetak dan elektronik, dan jurnal hukum.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan hukum yang menjabarkan lebih lanjut lagi dari bahan hukum primer serta sekunder seperti ensiklopedia, kamus hukum, dan rancangan undang-undang.

4. Cara Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode atau pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka. Studi pustaka (*library research*) merupakan penelitian bahan bacaan tertulis tentang hukum yang berasal dari berbagai sumber dan diterbitkan secara luas serta diperlukan dalam penelitian hukum normatif. Dalam penelitian hukum normatif, cara pengumpulan bahan hukum atau data sekunder dapat dengan melakukan studi pustaka terhadap bahan-bahan hukum, mulai dari bahan hukum primer, sekunder, ataupun tersier, maupun juga dari bahan non-hukum. Penelusuran bahan hukum tersebut bisa dilakukan dengan melihat, mendengarkan, membaca ataupun menelisik bahan hukum dengan media elektronik seperti *website* atau internet.³⁰

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif. Sifat analisis deskriptif maksudnya adalah, bahwa peneliti dalam menganalisis dalam menganalisis berkeinginan untuk memberikan gambaran atau pemaparan atas subyek dan obyek penelitian sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan.³¹ Sifat analisis yang juga digunakan dalam penelitian ini adalah analisis preskriptif, yaitu untuk memberikan argumentasi atas hasil penelitian yang dilakukan. Argumentasi dilakukan untuk memberikan preskripsi atau memberikan penilaian mengenai benar atau salah atau apa yang seyogyanya atau seharusnya menurut hukum, (norma hukum, asas dan prinsip hukum, doktrin atau teori hukum terhadap fakta atau peristiwa hukum yang diteliti.³²

Penelitian ini juga menggunakan metode kualitatif. Hal yang dipentingkan dalam menggunakan analisis kualitatif adalah kualitas data, artinya peneliti melakukan analisis terhadap data atau bahan hukum yang berkualitas saja. Oleh karenanya, yang dipentingkan dalam analisis kualitatif adalah tidak semata-mata bertujuan mengungkapkan kebenaran saja, tetapi juga memahami kebenaran tersebut. Oleh karena itu, peneliti harus dapat menentukan data

³⁰ *Ibid*, Hlm. 65

³¹ *Ibid*, Hlm. 105

³² *Ibid*, Hlm. 71

mana atau bahan hukum mana yang memiliki kualitas sebagai data atau bahan hukum yang diharapkan atau diperlukan dan data atau bahan hukum mana yang tidak relevan dan tidak ada hubungannya dengan materi penelitian.³³

³³ *Ibid*, Hlm. 106