

## Affiliator Judi Online Dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia

Hafida Aristya Arditha

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Alamat: Jl. Walisongo, Semarang, Indonesia

E-mail: [hafida3105@gmail.com](mailto:hafida3105@gmail.com)

**Abstract:** *The progress of information technology in Indonesia is very fast. With this rapid progress, it is not matched by progress in the knowledge and mentality of the community, and this very significant progress is used by some people to conduct destructive business, namely the online gambling business. Online gambling itself is a problem in society that is said to have a very negative effect and must be dealt with thoroughly. So the regulations regarding the creation of gambling sites and people who promote these sites in the media are regulated in the law, namely the ITE Law. This research uses normative legal methods with literature study data collection techniques, which results in online gambling having a negative effect on various social values, and perpetrators who promote online gambling can be subject to criminal charges.*

**Keywords:** Gambling, Law, ITE.

**Abstrak:** Kemajuan teknologi informasi di Indonesia terbilang sangat cepat. Dengan cepatnya kemajuan tersebut, tidak diimbangi dengan kemajuan terhadap pengetahuan dan mental dari Masyarakat, dan kemajuan yang sangat signifikan ini digunakan oleh beberapa oknum untuk melakukan bisnis yang merusak, yakni bisnis perjudian *online*. Judi online sendiri merupakan sebuah permasalahan di Masyarakat yang dibidang sangat berpengaruh negatif dan harus segera ditindak lanjuti dengan seksama. Maka peraturan mengenai pembuatan situs-situs judi dan orang yang mempromosikan situs tersebut di media sudah diatur dalam perundang-undangnya, yakni Undang-undang ITE. Penelitian ini menggunakan metode hukum normative dengan Teknik pengumpulan data studi kepustakaan, yang menghasilkan bahwa judi online membawa efek yang negatif dalam berbagai macam nilai sosial, dan pelaku yang melakukan promosi judi *online* dapat dikenakan pidana.

**Kata Kunci :** judi, Hukum, ITE.

### LATAR BELAKANG

Di era globalisasi, penggunaan internet semakin hari semakin meningkat. Seiring berkembangnya teknologi internet, jejaring sosial semakin banyak dan pengaruh banyaknya jejaring sosial membuat masyarakat ketagihan dengan jejaring sosial. Media sosial mulai menggantikan media elektronik dan media tradisional karena masyarakat beranggapan bahwa media sosial dapat menyebarkan berita atau informasi dengan lebih cepat (Nono dkk., 2021). Media sosial membawa dunia baru bagi masyarakat dan telah menjadi dunia bisnis masyarakat. Dalam hal ini dunia bisnisnya adalah *e-commerce*. Bisnis *e-commerce* ini sendiri merupakan sebuah bisnis yang dijalankan dengan bantuan teknologi, bisnis yang dimaksud juga ada yang bersifat negatif, seperti halnya bisnis judi *online*.

Judi sudah populer dan dimainkan sejak lama, apalagi pada masa Indonesia masih berbentuk Kerajaan, Pada abad kelima masehi. Permainan judi yang paling populer pada masa itu adalah adu hewan seperti sabung ayam, jangkrik, kerbau, pacuan kuda, dan hewan

---

Received: Agustus 30, 2023; Revised: September 30, 2023; Accepted: Oktober 25, 2023

\* Hafida Aristya Arditha, [hafida3105@gmail.com](mailto:hafida3105@gmail.com)

aduan lainnya. Semakin banyak bentuk perjudian modern yang bermunculan, seperti lotere, kartu, permainan keterampilan mesin seperti dingdong, pinball, rolet, dll (Himawan, 2008). Pesatnya perkembangan teknologi elektronik khususnya teknologi komunikasi dan komputer telah meningkatkan jumlah permainan judi yang dapat dimainkan secara online melalui Internet, judi online di dunia maya bisa dilakukan dengan mudah dengan membuka situs judi (Kurniawan dkk., 2022).

Alkarni dan Taun (2023) berpebdapat salah satu kelebihan judi online adalah kita dapat memainkannya kapan saja dan dimana saja karena agen judi online tersebar di internet dan beroperasi selama 24 jam penuh. Game ini juga bisa dimainkan di warung internet, tempat yang memiliki koneksi WiFi, bisa juga melalui smartphone. Transaksinya juga menggunakan layanan online dengan pengiriman melalui M-Banking, kemajuan teknologi informasi sendiri dimanfaatkan pelaku judi *online* sebagai bentuk perjudian tingkat lanjut, yakni dengan menggunakan komputer dalam jaringan yang besar dan pastinya mendatangkan keuntungan lebih banyak dibandingkan perjudian biasa. Dengan adanya fenomena judi *online* tersebut, muncullah sebuah pekerjaan baru yakni seorang *affiliator* atau seseorang yang melakukan penawaran menarik untuk bermain judi secara *online* di *website* tertentu. Biasanya, orang yang menjadi *affiliator* ini adalah seorang selebgram ataupun artis yang terkenal di media sosial.

Para pelaku bisnis judi *online* dapat menggunakan jasa para selebritis yang memiliki banyak pengikut di akun media sosial Instagram untuk mempromosikan bisnisnya kepada masyarakat, termasuk situs judi online yang baru dibuat, judi online sekarang banyak bermunculan dibandingkan beberapa dekade yang lalu. Hal tersebut tidak lepas dari layanan iklan yang diberikan para selebritis di akun media sosialnya, banyak selebritas dan influencer memulai layanan endorsement dan promosi berbayar yang kemudian digunakan oleh para pebisnis judi *online* untuk menawarkan bisnisnya dengan imbalan pembayaran bulanan yang luar biasa kepada selebritas atau influencer yang mempromosikan situs mereka (Nono dkk., 2021).

Lantas, dengan adanya pekerjaan sebagai *affiliator* judi *online* tersebut, bagaimanakan pandangan hukum positif di Indonesia mengatur kegiatan ini, dikarenakan judi *online* merupakan sebuah bisnis yang membawa dampak negatif bagi para pemainnya karena bisa membawa kebangkrutan dan masalah perekonomian lainnya. Hal ini disoroti pula bahwasannya banyak sekali para selebgram-selebgram yang melakukan promosi-promosi mengenai permainan judi slot *online* sehingga diperlukannya kajian mengenai pandangan hukum terhadap *affiliator* judi *online* ini.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan adalah jenis penelitian hukum normatif, yakni penelitian hukum yang menelusuri dan menganalisa undang-undang yang berlaku di Indonesia (Hartono, 1994). Kemudian untuk Teknik pengumpulan datanya adalah dengan Teknik studi Pustaka, yakni dengan cara pengumpulan dan mencatat, meringkas, meenelaah informasi-informasi dari buku, jurnal, berita dan peraturan-peraturan yang berkaitan dengan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengertian Affiliate**

Affiliate adalah proses dari metode marketing yang menciptakan dan menjual produk atau layanan melalui sistem bagi hasil dan sebagian besar program afiliasi berasal dari perusahaan e-commerce Aninda( dalam Noersabila, 2023). Affiliate merupakan sebuah sistem marketing yang dikembangkan dari sistem konvensional, sistem affiliate ini sendiri memberikan imbalan dengan skema bagi hasil atau keuntungan terhadap seseorang yang melakukan pemasaran dan berhasil membuat orang lain membeli suatu produk yang ditawarkan tersebut. Orang yang melakukan affiliate dengan cara membantu menjualkan produk orang lain disebut dengan affiliator (Sayoga, 2022). Para pebisnis judi online menggunakan affilitor dikarenakan mereka menganggap orang tersebut memiliki kemampuan untuk mempengaruhi orang lain sehingga dapat membeli atau mencoba produk yang ditawarkan oleh affiliator tersebut (Natarina dan Bangun, 2019).

Duffy (2005) menjelaskan Afiliasi merupakan sistem marleting dengan cara para affiliator membayar biaya pemasaran mereka sendiri yang bertujuan agar produk yang ditawarkan tersebut dibeli. Affiliator akan menghasut para pelanggan agar menghubungi kontak yang ada di sebuah produk yang mereka tawarkan, sehingga para pelanggan yang ditawarkan tersebut membeli secara langsung dari pihak yang memiliki produk. Untuk affiliator sendiri hanya melakukan proses pemasaran saja, dan imbalan dari pemasaran yang ia lakukan tersebut berupa komisi untuk setiap penjualan. Resiko akibat gagalnya pemasaran seluruhnya ditanggung oleh pihak affiliator. Untuk pendapatan dari affiliator sendiri tidak ada barometer khusus, artinya affiliator bisa mendapatkan kerugian dan keuntungan yang tidak terbatas. Untuk setiap pesanan yang dihasilkan afiliasi, ia mendapat komisi (dengan tarif yang Anda tentukan oleh pihak yang memiliki layanan atau produk).

### **Dampak Judi Online**

Zurohman dkk. (2015) mendefinisikan judi merupakan penyakit sosial dan dianggap sebagai kejahatan, pertumbuhan perjudian merugikan sistem sosial masyarakat itu sendiri,

dan agama Islam melarang perjudian, serta perjudian dan taruhan dianggap berdosa atau dilarang. Perjudian adalah apa yang setan anjurkan agar dilakukan manusia untuk tidak menaati perintah Tuhan, karena itu jahat dan merusak. Kehadiran judi *online* ini harus disikapi dengan pandangan yang luas karena judi *online* adalah sebuah fenomena akibat kemajuan teknologi dan dampak negatifnya yang sangat besar. Untuk dampak dari judi *online* ini sendiri akan dibagi menurut nilai sosial dari Notonegoro, yakni:

#### 1. Nilai Material

Nilai material yang dimaksud adalah segala hal yang berhubungan dengan ragawi atau jasmani dari seseorang atau pemain judi, jadi segala sesuatu yang berhubungan dengan pemenuhan kebutuhan ragawi atau fisik manusia adalah nilai material (Suyahmo, 2014). Jadi akibat yang ditimbulkan dengan adanya judi *online* adalah kerugian yang dialami oleh pemain judi dalam hal keuangan. Dengan pemakaian uang yang berlebih dan tidak kunjung mengalami kemenangan, hal ini akan berdampak kepada pemborosan yang dilakukan pemain judi *online* tersebut.

#### 2. Nilai Vital

Nilai vital yang dimaksud adalah segala sesuatu yang bersifat pokok yang menunjang terlaksananya aktifitas-aktifitas keseharian manusia dan berkegiatan sehari-hari. Jadi, dampak negatif judi terhadap nilai vital ini adalah ketika seseorang bermain judi *online*, ia akan menggadaikan barang-barang pokoknya demi terus bermain. Penggadaian ini tentunya dikarenakan pemain judi tadi tidak kunjung mengalami kemenangan, akan tetapi masih merasa ketagihan. Barang yang digadaikan misalnya adalah motor, *handphone*, bahkan rumah. Hal tersebut tentunya dapat mengganggu kehidupan sehari-hari para pemain, yang tadinya bisa melakukan aktifitas dengan biasa, setelah kalah dalam berjudi ia merasa sengsara.

#### 3. Nilai Kerokhanian

Seperti penyebutannya, nilai kerokhanian ini adalah segala hal yang menyangkut tentang Rohani, yakni jiwa dan hati manusia. Dengan adanya permainan judi *online*, hal ini membawa dampak negatif bagi Masyarakat yang terjebak seperti akan menimbulkan ketidak teraturan akan norma agama, misalnya tidak melakukan sembahyang, tidak lagi membaca al-quran, bahkan sampai melawan orang tua. Dampak lainnya adalah akan memunculkan kenakalan remaja karena terdesak biaya untuk bermain judi online, para remaja akan melakukan Tindakan-tindakan criminal seperti mencuri, membegal, merampok, dan meminum minuman keras.

## **Judi Online dalam Hukum Pidana**

Menurut hukum positif Indonesia, judi online dan offline dalam perihal peraturan tidaklah sama, meskipun judi online dan offline memiliki risiko yang sama dan tidak ada keuntungan, dalam segi peraturan yang mengaturnya itu sendiri sudah diatur dalam ranah masing-masing, yang mana untuk sistem pemidanaan dan pembayaran dendanya sebagai hukuman bagi mereka pelaku perjudian yang bermain online atau offline berbeda-beda (Al Islami, 2022). Untuk perjudian yang didefinisikan sebagai judi offline sudah diatur dalam Pasal 303 bis KUHP. Sedangkan judi online diatur dalam UU ITE No. 19/2016. Pengaturan masing-masing jenis judi tersebut diberlakukan demi mencapai kesejahteraan.

Kehidupan yang sejahtera tentunya idaman seluruh rakyat Indonesia. Kesejahteraan tersebut haruslah dilandaskan oleh sebuah peraturan yang tegas mengenai pedoman perilaku yang dilarang maupun yang boleh dilakukan di Masyarakat. sama halnya mengenai perjudian Online, hal ini sudah diatur di dalam peraturan per-undang-undangan (UU) Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. UU tersebut mengatur mengenai perilaku mengakses situs-situs judi *online* atau hal yang berhubungan dengan permainan judi dalam teknologi informasi, dapat dikenakan pidana

Pasal 45 ayat 2 menjelaskan bahwa pihak yang melakukan atau memainkan judi *online* dapat dikenakan penjara maksimal 6 tahun, serta denda maksimal 1 miliar rupiah. Judi *online* sendiri merupakan sebuah pelanggaran dalam ranah ITE karena berhubungan dengan sarana teknologi informasi sebagai alat melancarkan kegiatan perjudian. Penerapan UU ITE No. 19 Tahun 2019 tidak lepas dari penerapan peraturan perundang-undangan lainnya, undang-undang tersebut mengatur tentang ganti rugi dan ancaman terhadap pencipta dan definisi spesifik tertentu (misalnya definisi dokumen elektronik, dan telekomunikasi). Sedangkan pengertian umum hendaknya mengacu pada ketentuan KUHP sebagai aturan umum. UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Pelayanan dan Informasi Elektronik mengatur pola kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan komputer atau internet sebagai sarana melakukan kejahatan, khususnya permainan; Namun peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan rumusan unsur-unsur delik perjudian hanya berlaku pada KUHP dan UU Pengawasan Perjudian No.9 Tahun 1981.

## **Affiliator Judi Online dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia**

Periklanan merupakan penyebaran informasi mengenai suatu produk yang tujuannya untuk merangsang masyarakat sebagai konsumen. Langkah-langkah promosi penjualan dan

pendapatan penjualan dapat mendukung operasi keuangan. Kegiatan promosi kini semakin banyak dilakukan oleh para selebritis di jejaring sosial Instagram. Pengaruh selebritis sangat efektif sehingga pemilik usaha bisa mendapatkan banyak manfaat dari postingan selebritisnya melalui akun Instagram karena mereka mendapatkan banyak manfaat yang menjadi motivasi dalam berbisnis. Iklan di media cetak umumnya kurang menarik dan kurang mendapat perhatian. Rahardjo (2003) mengatakan bahwa agar tidak membahayakan Kesehatan konsumen, para affiliator wajib mendeskripsikan dan menjelaskan sebuah produk yang ia tawarkan dengan benar dan jujur.

Affiliator yang telah mempromosikan situs judi *online* dapat dikenakan sanksi pidana. Sanksi pidana adalah suatu cara agar tujuan mencari hukuman dapat tercapai, sanksi pidana ditegakkan hanya apabila seseorang bersalah karena melanggar suatu ketentuan undang-undang, sanksi pidana mempunyai konteks yang sama dengan hukum pidana, dimana sanksi pidana itu ada. hanya berlaku bagi orang yang telah melanggar suatu ketentuan undang-undang dan tidak mempunyai alasan atas perbuatannya kecuali sebagai tindak pidana.

Affiliator di dalam konten-konten Instagram dan youtubanya dapat dikenakan UU ITE, hal ini dikarenakan disebar dan di-distribusikan agar situs tersebut bisa diakses melalui internet. Jadi, pasal yang dapat dikenakan untuk ppidanaan adalah pasal 27 ayat 2 dari UU ITE karena mengatur mengenai pendistribusian dan mentransmisikan muatan-muatan atau dokumen yang berhubungan dengan perjudian. Selanjutnya bisa dikenakan pasal pasal 303 ayat 1 KUHP, pasal tersebut bisa terpenuhi unsur pidananya ketika seseorang melakukan penyebaran informasi yang mengandung perjudian, bukan hanya berkonteks kepada penyebaran melalui internet ataupun media sosial, akan tetapi bisa juga perjudian yang tergolong *offline* atau dilakukan di Masyarakat secara langsung tanpa bantuan teknologi informasi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa:

Dalam judi online membawa dampak yang negatif untuk manusia dalam nilai sosial, dampak tersebut tentunya membawa malapetaka bagi rakyat Indonesia, terutama pada kalangan remaja yang kecanduan dalam bermain judi *online*. Dengan rasa kecanduan yang tinggi dan tidak disertai keuangan yang memadai, ini dapat menimbulkan dampak lainnya, seperti aka nada perampokan, pembegalan, pencurian dan lain sebagainya akibat rasa terdesak yang dirasakan oleh remaja-remaja tersebut akan uang untuk bermain judi.

Selanjutnya adalah untuk para affiliator yang mempromosikan judi *online* kemudian disebarkan melalui media sosial seperti youtube, Instagram, facebook dan sebagainya dapat dikenakan unsur pidana yang dikenakan pasal UU ITE dan KUHP tentang perjudian. Unsur pidana yang dikenakan oleh UU ITE ini harus dilandasi penyebaran dalam ranah teknologi informasi, sehingga masuk kedalam UU tersebut, apabila hanya ranah non teknologi informasi, seperti penyebaran langsung di Masyarakat, maka akan dikenakan pasal KUHP saja, dengan pembedaan yang berbeda pula.

## REFERENSI

- Al Islami, M. F. (2022). *Perbandingan Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif tentang Judi Online di Era Digital*. Bachelor's thesis, Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Alkarni, A. S., & Taun, T. (2023). Upaya Kepolisian Dalam Pencegahan Kejahatan Judi Online (Studi Kasus Judi Slot). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Duffy, Dennis L. (2005) "Affiliate marketing and its impact on e-commerce." *Journal of consumer marketing* 22(30), 161-163.
- Hartono, S. (1994). *Penelitian hukum di Indonesia pada akhir abad ke-20*. Alumni.
- Himawan, H. (2008). *Seluk beluk Internet*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kurniawan, Y., Siregar, T., & Hidayani, S. (2022). Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara). *ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum*, 4(1), 28-44.
- Natarina, R. E., & Bangun, C. R. A. (2019). The Use of Affiliate Marketing in Improving Pegipegi Sales. *Jurnal The Messenger*, 11(2), 157-167.
- Noersabila, E. L., Ardiansyah, A., & Witantira, A. P. (2023). Strategi Komunikasi Pemasaran Affiliator Shopee Dalam Mempromosikan Produk. *Jurnal Inovasi dan Kreativitas (JIKa)*, 3(2), 1-12.
- Nono, I. Y., Dewi, A. A. S. L., & Seputra, I. P. G. (2021). Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online. *Jurnal Analogi Hukum*, 3(2), 235-239.
- Rahardjo, A. (2003). *Cybercrime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*. Bandung: PT.Citra Aditya Bakti.
- Sayoga, V. A. (2022). Pidana Terhadap Affiliator Platform Binomo Di Tinjau Dari KUHP Dan Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE). *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 20(1), 46-59.
- Suyahmo. (2014). *Filsafat Pancasila*. Semarang: Magnum Pustaka Utama.

Undang-undang (n.d). UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2016). Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (studi di Campusnet Data Media cabang Sadewa Kota Semarang). *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 5(2), 156-162.