

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Seiring derasnya laju perkembangan zaman di dunia, maka semakin banyak tindak pidana dan kejahatan jenis baru yang seakan turut serta dalam perkembangan zaman. Kejahatan ini, berkembang dari kejahatan yang konvensional menjadi kejahatan berbasis elektronik atau online. Lebih lanjut mengenai definisi dari kejahatan adalah suatu perbuatan atau tingkah laku manusia yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan. Ditinjau berdasarkan sudut pandang sosiologis, pengertian dari kejahatan ialah suatu perbuatan atau tingkah lakuseseorang yang selain merugikan si penderita, juga amat sangat memberikan dampak yang merugikan masyarakat yaitu berupa hilangnya keseimbangan, ketentraman dan ketertiban dalam kehidupan bermasyarakat. Judi menurut *Common Gaming House Act 49 article 2* di Singapura adalah permainan yang berasaskan nasib atau kepandaian dan nasib bagi pertaruhan uang atau barang ganti uang dan termasuk semua permainan di bawah ruangan.¹ Menurut Robert Carson & James Butcher, mendefinisikan perjudian sebagai memasang taruhan atas suatu permainan atau kejadian tertentu dengan harapan memperoleh suatu hasil atau keuntungan yang besar.² Pengertian perjudian menurut Kartini Kartono adalah “Pertaruhan dengan sengaja, yaitu dengan mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian

¹ R.soesito, 1991, Kintab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) serta *komentarkomentar lengkap pasal demi pasal*, politela, Bogor. Diakses 22 April 2022 pukul 09.23

² Robert Carson & James Butcher, 22 April 2013, dalam Johanes Papu, “Perilaku Berjudi” http://www.e-psikologi.com/epsi/sosial_detail.asp

yang tidak atau belum pasti hasilnya.³ Menurut Dali Mutiara, dalam tafsiran KUHP menyatakan sebagai berikut: “Permainan judi berarti harus diartikan dengan artian yang luas juga termasuk segala pertaruhan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain pertandingan, atau segala pertaruhan, dalam perlombaan-perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator dan lain-lain⁴

Tindak pidana berbasis media elektronik semakin marak karena menggunakan internet sebagai media untuk melakukan kejahatan seperti penipuan, pornografi, judi dan masih banyak yang lainnya. Di Indonesia sendiri, salah satu dari sekian banyak tindak pidana berbasis internet yang sering terjadi di Indonesia serta meresahkan masyarakat adalah tindak pidana perjudian. Tindak pidana perjudian amat mudah dijumpai diberbagai kalangan karena mudahnya sarana untuk mengakses situs perjudian di Indonesia. Peraturan mengenai perjudian pada mulanya diatur dalam ketentuan Undang-Undang Nomor 7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian yang dalam konsiderannya menyebutkan bahwa tindak pidana perjudian hakikatnya amat sangat bertentangan terhadap norma agama, norma kesusilaan dan moral dan nilai-nilai pancasila serta amat sangat membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat. Oleh sebab itu perlu diadakan suatu Usaha-usaha yang bertujuan untuk menertibkan perjudian, membatasi hingga lingkungan yang sekecil-kecilnya, untuk akhirnya menuju penghapusan sama sekali tindak pidana perjudian dari seluruh wilayah Indonesia.

Peraturan lain yang memuat aturan tentang perjudian terdapat dalam ketentuan Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP. Hal mendasar yang membedakan kedua pasal ketentuan tersebut adalah unsur perbuatannya. Dalam Pasal 303 menyebutkan bahwa “barangsiapa tanpa mendapat izin

³ Kartini Kartono, 2001, *Patologi Sosial Jilid 1*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, hlm. 56.

⁴ Dali Mutiara, 1962, *Tafsiran Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Jakarta: Ghalia Indonesia, hlm.

dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya suatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tatacara maka di ancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun dan denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah”

Merujuk pada ketentuan diatas yang demikian, pasal ini merujuk pada pihak yang menawarkan. sedangkan Pasal 303 bis lebih spersifik kepada pelaku tindak pidana perjudian dengan diancam dengan pidana penjara maksimal 4 tahun dan denda sebesar sepuluh juta rupiah. Dengan berkembangnya tindak pidana perjudian berbasis *online*, maka perjudian diatur dalam ketentuan Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 *juncto* Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Tranksaksi Elektronik atau UU ITE.

Olahraga elektronik (*electronic sports, e-sports, esports*) merupakan suatu istilah untuk kompetisi permainan video pemain jamak, umumnya antara para pemain proffesional. Aliran permainan video yang biasanya dihubungkan dengan olahraga elektronik adalah aliran strategi waktu-nyata, perkelahian, tembak-menembak orang-pertama, dan arena pertarungan daring multipemain. *Turnamen seperti The International Dota 2 Championships, League of Legends World Championship, Evolution Championship Series*, menampilkan siaran langsung serta hadiah tunai pada para pemainnya. Meski kompetisi teroganisasi telah lama menjadi bagian dari budaya permainan video, kompetisi ini telah mengalami peningkatan besar dalam popularitas dari akhir dekade 2000-an dan awal 2010-an. Jika kompetisi di dekade 2000an kebanyakan diikuti oleh para pemain amatir, pengadaan kompetisi profesional dan meningkatnya pemirsa saat ini mendukung munculnya banyak pemain dan tim profesional secara signifikan, dan banyak pengembang permainan video saat ini membangun permainan dengan corak untuk memfasilitasi kompetisi tersebut. Para penonton bisa menyaksikan secara langsung pertandingan olahraga elektronik, juga bisa diakses melalui *Twitch* dan *Youtube*

Gaming. Selain menonton pertandingan, disajikan pula analisis pra dan pascabermain.⁵ Judi *online* diatur dalam Pasal 27 ayat (2) menyebutkan setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sedangkan ancaman hukuman diatur dalam ketentuan Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi

Elektronik yang menyebutkan “Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi dan yang bermuatan perjudian dipidana penjara paling lama 6 tahun dan denda paling banyak 1 miliar” Judi juga diatur dalam ketentuan di Undang-Undang Nomor 32 tahun 2002 tentang penyiaran pada ketentuan Pasal 57 huruf D untuk melindungi muatan radio dan televisi dari konten berupa perjudian. Pada dasarnya tindak pidana judi baik yang dilakukan secara konvensional contoh kasus adanya putusan hakim pada kasus Judi online Perjudian online merupakan tindak pidana khusus yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Hakim adalah aparat penegak hukum yang paling berwenang untuk mengadili dan memutus perkara tindak pidana, termasuk tindak pidana perjudian online. Permasalahan yang terjadi terdapat dalam putusan perkara nomor 27/Pid.B/2020/PN.JBG, terdakwa bertindak sebagai bandar judi online yang dijatuhi hukuman berdasarkan ketentuan Kitab Undangundang Hukum Pidana (KUHP) bukan menggunakan ketentuan khusus yaitu Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.⁶ ataupun secara online adalah suatu perbuatan yang amat bertentangan dan melanggar berbagai norma diantaranya adalah norma

⁵ KBBI Daring, s.v. "kamus" *Olahraga Elektronik*. Diakses pada tanggal 22 April 2022 pukul 09.33

⁶ Dewi bunga, Maret 2019, *kebijakan formulasi judi online dalam hukum indonesia*, jurnal VYAVAHARA DUTA Volume XIV, No.1

agama, moral, kesusilaan, maupun hukum, dan juga membahayakan bagi Penghidupan dan keberlangsungan hidup masyarakat, bangsa dan negara, terutama terhadap generasi muda di Indonesia

Promosi atau sponsor yang menyalahi aturan perundang undangan atau sponsor tersebut masuk ke dalam ranah tindak pidana karena hal atau objek yang melanggar ketentuan pidana. Menurut kamus besar bahasa Indonesia(KBBI), arti kata atau definisi sponsor adalah seseorang atau sebuah perusahaan yang mengusahakan (yang memelopori, Memprakarsai, mengusulkan, dan menyelenggarakan) suatu keinginan (seperti kegiatan siaran, pertunjukan, dan atau sebagainya) Atau pendukung atau Pendorong.

Perjudian marak terjadi di dunia maya atau media internet, dengan memanfaatkan berbagai media sosial sebagai sarana mempromosikan konten bermuatan perjudian. Namun, dalam hal penegakan hukum tindak pidana perjudian di Indonesia, aparat terkesan tebang pilih dalam pelaksanaannya. Hal ini dapat dibuktikan dengan terdapat beberapa *event organizer* di Indonesia. *Event Organizer* adalah penyedia jasa profesional dalam penyelenggara berbagai acara formal maupun non-formal. *Event organizer* atau lebih dikenal dengan EO akan membuat rangkaian acara Anda menjadi lebih baik dan lancar. Ini didukung dengan adanya team yang sudah berpengalaman dalam handle berbagai acara⁷ yang biasa di mendapatkan sponsor oleh situs judi di online yang disiarkan secara langsung di *YouTube* dan *venue offline* turnamen. Yang notabene *event offline* tersebut dapat disaksikan langsung oleh semua kalangan usia. *Event organizer* tersebut diantaranya adalah Pt.Art Republik menggandeng *Zodiac E-Sports* dimulai dari awal tahun 2020 hingga sampai saat ini, Pt.Art Republik masih memasang sponsor *poker88* yang merupakan portal berita online yang merujuk pada *poker88* yang merupakan situs judi online. Selain *poker88*, Pt.Art Republik juga menggandeng situs *dewacash.com*,

⁷ KBBI Daring, s.v. "kamus" *pengertian event organizer/* Diakses pada 22 April 2022 pukul 09. 47

Tidak hanya itu, Pt.Art Republik menggandeng *Zodiac E-Sports* juga mengunggah foto jersey peserta pemenang pada *event game online* yang di adakan di media sosial Instagram dan *YouTube* Yang dengan bangga memperkenalkan bahwa *poker88* dan *dewacash.com* Yang merupakan situs judi menjadi sponsor resmi dari , Pt.Art Republik dan *Zodiac E-Sports*. *Dewacash.com* dan *poker88* merupakan salah satu situs perjudian di internet yang dengan mudah dapat diakses oleh siapapun bahkan setiap orang bisa langsung mendaftar kan diri secara gratis dan memulai permainan perjudian di dalamnya.

Situs *dewacash.com* dan *poker88* Terdapat berbagai permainan judi seperti taruhan olahraga, olahraga virtual, live casino, Keno Dan masih banyak yang lainnya. Dengan memasang sponsor judi Di jersey Dan diadakan secara langsung di venue offline Serta diliput dan disiarkan secara langsung di platform *YouTube* serta di posting di media sosial Instagram Pt.Art Republik dan *Zodiac E-Sports*, Apakah tindakan tersebut memenuhi unsur unsur dalam seluruh peraturan mengenai perjudian? Mengingat kegiatan di bidang *e-sports* Indonesia Saat ini telah menjadi salah satu cabang olahraga yang amat digemari oleh berbagai kalangan di terutama anak anak dan dengan disiarkannya secara langsung di di *venue offline* Dan *YouTube* yang dapat disaksikan seluruh Rentang usia yang berarti memperkenalkan perjudian kepada seluruh kalangan usia. Namun sampai saat ini tidak ada yang dipertanggungjawabkan secara hukum pidana. *Event organizer* ini menambah daftar buruk penegakan hukum sponsor perjudian di Indonesia.

Padahal jika ditelaah lebih jauh, perjudian merupakan tindak pidana yang amat sangat merugikan bagi seseorang karena pemain judi online berupaya mencari uang dengan cara apapun untuk digunakan sebagai modal judi, termasuk dengan melakukan kejahatan, seperti pencurian, Penipuan dan sebagainya. Dengan mempertimbangkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, dirasa terdapat suatu urgensi untuk menulis penelitian dengan judul tindak pidana bagi penyelenggara turnamen game *online* yang menerima sponsor dari situs judi *online*

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat ditarik permasalahan yang menjadi penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah penyelenggaraan turnamen game online yang menerima sponsor dari situs judi online merupakan tindak pidana perjudian ?
2. Apakah sanksi Pidana hukum bagi *event organizer* penyelenggara turnamen *offline* yang menerima sponsor dari situs judi online ?

1.3 Tujuan penelitian

Dalam melakukan penelitian tersebut memiliki tujuan, meliputi :

Tujuan Umum :

Untuk mengetahui apakah permasalahan mengenai seponsor perjudian dalam turnamen game online merupakan suatu bagian dari tindak pidana perjudian.

Tujuan khusus :

Agar mengetahui konsekuensi hukum bagi event Organizer/ tim e-sports yang melakukan perbuatan sponsor perjudian di turnamen game online Indonesia sehingga dapat dilakukan penegakan hukum bagi para pelaku seponsor judi online.

1.4 Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan di atas diharapkan dapat mencapai manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi berupa pemikiran yang ditulis Dalam penelitian ini dan dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan untuk aparat penegak hukum dalam upaya penegakan hukum untuk memberantas segala praktik perjudian di Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi aparat penegak hukum(*Cryminal justice system*) dalam mengambil keputusan

2. Manfaat praktis

Hasil dari penelitian diharapkan mampu untuk menghentikan penyebaran konten bermuatan judi baik di media sosial maupun di media televisi untuk melindungi masyarakat Indonesia dari tayangan bermuatan perjudian mengingat dampak buruk yang ditimbulkan oleh tindak pidana perjudian bagi kehidupan masyarakat

1. 5 Kerangka konseptual / landasan teoritis

1.5.1 Pengertian event organizer(Penyelenggara)

Event Organizer adalah penyedia jasa profesional dalam penyelenggara berbagai acara formal maupun non-formal. Event organizer atau lebih dikenal dengan EO akan membuat rangkaian acara Anda menjadi lebih baik dan lancar. Ini didukung dengan adanya team yang sudah berpengalaman dalam menghandle berbagai acara.

Dalam membangun bisnis event organizer, ada beberapa tips dalam membangun event organizer yang baik seperti:

1. Memiliki tim yang solid
2. Sudah memiliki pengalaman dalam bidang event

3. Selalu memiliki ide yang kreatif dan inovatif
4. Memiliki banyak relasi bisnis
5. Berkolaborasi dengan mitra kerja lain⁸

Menurut Wikipedia, *Event Organizer* atau adalah Penyelenggara Acara, atau Usaha dalam bidang jasa yang secara sah ditunjuk oleh *client*, guna mengorganisasikan seluruh rangkaian acara, mulai dari perencanaan, persiapan, eksekusi hingga evaluasi, dalam rangka membantu mewujudkan tujuan yang diharapkan *client* dengan membuat acara. Pada dasarnya EO merupakan orang-orang yang bergerak dalam sebuah organisasi yang mengatur acara mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga purna acara. Di Indonesia, jasa *Event Organizer* sudah mulai berkembang namun dianggap belum mampu menjadi sebuah pilihan menarik bagi sebagian masyarakat kita untuk dijadikan sumber penghasilan utama. Hal ini yang menyebabkan masih sedikit *Event Organizer* di Indonesia yang mampu menguasai pasar besar. Disisi lain ini menjadi sebuah peluang bagi masyarakat untuk membuka usaha bidang jasa *Event Organizer*. Ada beberapa jenis *Event Organizer* yang dikenal selama ini diantaranya adalah: (1) *One Stop Service Agency*; (2) MICE atau *meeting, incentive, convention and exhibition*; (3) musik atau hiburan/promotor musik; (4) *wedding planner* atau *wedding organizer*; (5) ulang tahun; (6) *Personal organizer*.

Event organizer one stop service agency merupakan sebuah *Event Organizer* berskala besar yang memainkan peran disegala jenis kegiatan baik berskala regional, nasional maupun Internasional. Aktivitas *Event Organizer* ini mulai dari kegiatan *Below The line, Above the line* hingga aktivitas lain yang memerlukan jasa *Ovent Organizer*. Event organizer MICE (*meeting, incentive, convention dan exhibition*) ini fokus pada kegiatan kegiatan yang menyangkut Meeting baik berskala nasional maupun Internasional.

⁸ KBBI Daring, s.v. "kamus" *pengertian event organizer*/Diakses pada 22 April 2022 pukul 09.47

Event Organizer promoter musik ini khusus pada pertunjukan musik atau hiburan. Seperti *Event Organizer* jenis lain di atas, *Event Organizer* ini memerlukan spesialisasi keahlian khusus karena menangani kegiatan music bukanlah hal yang mudah. Beberapa *Event Organizer* jenis ini suda cukup eksis di Indonesia seperti Java Musikindo yang kerap menyelenggarakan pertunjukan akbar musisi dalam maupun luar negeri.

Penyelenggara acara pernikahan merupakan sealah satu jenis *Event Organizer* yang banyak diminati oleh masyarakat. *Event Organizer* jenis ini focus pada semua hal yang berurusan dengan pernikahan mulai dari pre wedding hingga dokumentasi acara pernikahan. Mengelola *Wedding Organizer* harus didukung juga oleh vendor vendor lain yang terkait dengan penyediaan fasilitas acara pernikahan. Salah satu kendala yang kerap dialami *Wedding Organizer* adalah ketersediaan sarana gedung untuk acara resepsi pernikahan.⁹

Saat ini banyak pihak yang menunjuk *Event Organizer* untuk mengelola acara ulang tahun baik ulang tahun perusahaan atau ulang tahun perorangan. Semakin meningkatnya taraf hidup masyarakat Indonesia dewasa ini berujung pada semakin konsumtifnya pola hidup masyarakat sehingga penyelenggaraan pesta pribadi juga semakin menjadi sebuah kebutuhan. Banyak pihak yang kerap menyelenggarakan acara pribadi dalam skala besar yang memerlukan bantuan *Event Organizer*. Beberapa *Event Organizer* pun saat ini telah ditunjuk menjadi *Event Organizer* pribadi yang sewaktu waktu harus siap ketika diminta menjadi pengelola sebuah acara atau kegiatan.

Modal dasar yang harus dimiliki seperti dipaparkan diatas adalah satu hal yang dapat dilakukan oleh siapa saja. Apabila hal hal diatas sudah dipenuhi, maka tahap selanjutnya adalah memulai usaha. Tidak perlu khawatir soal izin usaha karena apabila *Event Organizer* mendapatkan tawaran pekerjaan untuk menyelenggarakan sebuah acara dengan system lelang (pitching) pada

⁹ Beatrix, S. (2006). *I Love Organize. Panduan Praktis Mengelola Event*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

perusahaan besar, maka legalitas lembaga *Event Organizer* dapat diantisipasi dengan system sub *Event Organizer*. Sub *Event Organizer* adalah kondisi dimana *Event Organizer* akan memasukkan penawaran proposal dengan menggunakan bendera perusahaan lain yang bergerak dibidang jasa yang sama namun seluruh aktivitas produksi acaranya dilakukan sendiri. Keuntungan dari proyek yang dikerjakan tersebut yang akan dibagi antara *Event Organizer* yang di sub kerja kan dengan *Event Organizer* yang dipinjam benderanya.

Bagi kalangan mahasiswa atau sarjana baru yang saat ini masih harus berjubel dengan lulusan perguruan tinggi lain untuk mencari pekerjaan, mungkin perlu mencoba jenis usaha ini dengan saransaran, yaitu: (1) kumpulkan teman yang satu visi; (2) bentuk organisasi; (3) buat akun di situs sosial; (4) ikuti banyak acara; dan (5) melaksanakan acara sendiri atau teman.

Mengerjakan usaha *Event Organizer* memang dapat dilakukan sendiri. Namun alangkah baiknya apabila pekerjaan ini dilakukan oleh team. Team tidak harus banyak orang namun cukup dengan team yang beranggotakan 3 atau 4 orang saja. Kumpulkan rekan yang samasama interest di bidang *Event Organizer* untuk sama sama memulai usaha. Organisasi ini yang menjadi acuan dalam melakukan pembagian tugas dalam *Event Organizer*. Harus ada yang menjadipenanggung jawab atau pimpinan serta siapa yang ditugaskan sebagai staf yang melaksanakan bidang teknis dilapangan. Tidak menjadi soal badan hukum yang dianut oleh *Event Organizer* namun yang penting adalah melakukan pembagian tugas yang jelas antara orang orang yang terlibat didalamnya sehingga setiap orang harus tahu hak dan kewajibannya. Intinya siapa-melakukan-apa harus sudah dijelaskan diawal memulai usaha.

Facebook, Instagram dan Twitter saat ini dapat diandalkan sebagai media sosial yang banyak dikunjungi orang. Melakukan promosi lewat situs jejaring sosial ini merupakan sebuah

strategi promosi yang murah dan efisien. *Event Organizer* dapat membuka akun khusus yang menampilkan informasi lengkap seputar jasa yang ditawarkan oleh *Event Organizer*.¹⁰

1.5.2 Pengertian sponsor

Sponsorship adalah kata serapan yang diambil dari Bahasa Inggris, yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti pensponsoran. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka bisa kita artikan bersama bahwa *sponsorship* adalah suatu bentuk penerapan dari suatu sistem promosi produk oleh pihak perusahaan ke masyarakat luas. Akan tetapi, kegiatan *sponsorship* ini lebih dari sekedar iklan. Dalam penerapannya, pihak perusahaan produsen akan melakukan kerjasama dengan pihak lain yang memiliki tugas dalam mengiklankan produknya pada masyarakat. Pihak tersebut akan menjembatani adanya proses promosi barang dengan adanya timbal balik yang saling menguntungkan. Umumnya, pihak yang melakukan kegiatan *sponsorship* akan diberikan upah pada perusahaan produsen yang ingin diiklankan produknya. Beberapa kalangan ada juga yang berpendapat bahwa *sponsorship* adalah suatu bentuk dukungan secara materi atau finansial dari suatu perusahaan ke pihak perorangan, organisasi atau acara tertentu.

Namun, dukungan berupa materi tersebut akan dibayar dengan adanya timbal balik oleh pihak organisasi dengan adanya promosi produk dengan dilengkapi kesepakatan tertentu. Itu artinya, *sponsorship* adalah suatu bentuk kegiatan kerjasama.

Dalam *marketing*, *sponsorship* adalah suatu bentuk kegiatan yang berbasis kesepakatan dari pihak pengiklan dan juga pihak yang ingin memasang suatu iklan. Pada umumnya, kesepakatan ini berbentuk pembayaran sejumlah dana yang sudah disetujui oleh pihak pengiklan. Sebagai gantinya, pihak pengiklan harus bisa mempromosikan produk yang sudah diberikan oleh pihak perusahaan ke masyarakat luas.¹¹

¹⁰ Grey, A. M., & Reid, K. S. (2006). *Event Sponsorship*. Jakarta: PPM

¹¹ KBBI Daring, s.v. "kamus" [sponsorship-pengertian/](#) Diakses pada 22 April 2022 pukul 10.23

1.5.3 Pengertian judi online

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu). Sedangkan Judi Online itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa “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.” Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat penulis sampaikan bahwa pengertian judi online adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Judi online merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba – coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi online itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi online tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat

di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau smartphone serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian online.¹²

Tiga masalah sentral/pokok dalam hukum pidana berpusat kepada apa yang disebut dengan tindak pidana (*criminal act, strafbaarfeit, delik*, perbuatan pidana), pertanggung jawaban pidana (*criminal responsibility*) dan masalah pidana dan ppidanaan. Istilah tindak pidana merupakan masalah yang berhubungan erat dengan masalah kriminalisasi (*criminal policy*) yang diartikan sebagai proses penetapan perbuatan orang yang semula bukan merupakan tindak pidana menjadi tindak pidana, proses penetapan ini merupakan masalah perumusan perbuatan-perbuatan yang berada di luar diri seseorang.¹³ Istilah tindak pidana dipakai sebagai terjemah dari istilah *strafbaar feit* atau *delict*. *Strafbaar feit* terdiri dari tiga kata, yakni *straf*, *baar*, dan *feit*, secara *literlijk*, kata “*straf*” artinya pidana, “*baar*” artinya dapat atau boleh dan “*feit*” adalah perbuatan. Dalam kaitannya dengan istilah *strafbaar feit* secara utuh, ternyata *straf* diterjemahkan juga dengan kata hukum. Dan sudah lazim hukum itu adalah terjemahan dari kata *recht*, seolah-olah arti *straf* sama dengan *recht*. Untuk kata “*baar*”, ada dua istilah yang digunakan yakni boleh dan dapat. Sedangkan kata “*feit*” digunakan empat istilah yakni, tindak, peristiwa, pelanggaran, dan perbuatan.¹⁴ Para pakar asing hukum pidana menggunakan istilah “Tindak Pidana”, “Perbuatan Pidana”, atau “Peristiwa Pidana” dengan istilah:

1. *Strafbaar Feit* adalah peristiwa pidana;
2. *Strafbare Handlung* diterjemahkan dengan Perbuatan Pidana”, yang digunakan oleh para Sarjana Hukum Pidana Jerman

¹² Else Citra Lova, 2020, Upaya Polri Dalam Meningkatkan Kejahatan Tindak Pidana Perjudian Online di Wilayah Hukum Polresta Palembang, Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang

¹³ Rasyid Ariman dan Fahmi Raghil, 2016, *Hukum Pidana*, Malang: Setara Press, hlm.57.

¹⁴ Adami Chazawi, 2011 *Pelajaran Hukum Pidana Bagian I*, Jakarta: Rajawali Pers, hlm.69.

3. *Criminal Act* diterjemahkan dengan istilah "Perbuatan Kriminal". Jadi, istilah *strafbaar feit* adalah peristiwa yang dapat dipidana atau perbuatan yang dapat dipidana.

Sedangkan menurut beberapa ahli hukum tindak pidana (*strafbaar feit*) adalah:

- a) Menurut Pompe, "*strafbaar feit*" secara teoritis dapat merumuskan sebagai suatu pelanggaran norma (gangguan terhadap tertib hukum) yang dengan sengaja ataupun dengan tidak disengaja telah dilakukan oleh seorang pelaku, di mana penjatuhan terhadap pelaku tersebut adalah perlu demi terpeliharanya tertib hukum dan terjaminnya kepentingan hukum.¹⁵
- b) Menurut Van Hamel bahwa *strafbaar feit* itu adalah kekuatan orang yang dirumuskan dalam undang-undang, bersifat melawan hukum, patut dipidana dan dilakukan dengan kesalahan.
- c) Menurut Indiyanto Seno Adji tindak pidana adalah perbuatan seseorang yang diancam pidana, perbuatannya bersifat melawan hukum, terdapat suatu kesalahan yang bagi pelakunya dapat dipertanggungjawabkan atas negatif, maupun akibatnya (keadaan yang ditimbulkan karena perbuatan atau melakukan itu).¹⁶
- e) Menurut Moeljatno tindak pidana adalah suatu perbuatan yang dilarang dan diancam dengan pidana barang siapa yang melanggar hukum.¹⁷

¹⁵ Erdianto Effendi, 2014, *Hukum Pidana Indonesia Suatu Pengantar*, Bandung: PT. Refika Aditama, hlm.97.

¹⁶ Erdianto Effendi, 2014, *Hukum Pidana Indonesia Suatu Pengantar*, hlm. 98.

¹⁷ S.R Sianturi, 1998 *Asas-Asas Hukum Pidana dan Penerapannya di Indonesia Cetakan Ke-2*, Alumni AHAEM PTHAEM, Jakarta, hlm.208. ¹⁸ Andi Hamzah, 2004 *Asas-Asas Hukum Pidana Edisi Revisi*, Jakarta: Rineka Cipta, hlm. 97.

f) Menurut Vos adalah salah satu diantara para ahli yang merumuskan tindak pidana secara singkat, yaitu suatu kelakuan manusia yang oleh peraturan perundang-undangan pidana diberi pidana.¹⁸

1.5.4 Pengertian Tindak Pidana

Istilah tindak pidana berasal dari istilah yang dikenal dalam hukum pidana Belanda yaitu *Strafbaar feit*. Walaupun istilah ini terdapat dalam WvS Belanda, dengan demikian juga WvS Hindia Belanda (KUHP), tetapi tidak ada penjelasan resmi tentang apa yang dimaksudkan oleh istilah tersebut. Oleh karena itu, para ahli hukum berusaha untuk memberikan arti dan istilah tersebut. Sayangnya sampai kini belum ada keseragaman pendapat Menurut Amir Ilyas S.H.

“Tindak pidana merupakan suatu istilah yang mengandung suatu pengertian dasar ilmu hukum sebagai istilah yang dibentuk dengan kesadaran dalam memberikan ciri tertentu pada peristiwa hukum pidana. Tindak pidana mempunyai pengertian yang abstrak dari peristiwa-peristiwa yang konkrit dalam lapangan hukum pidana, sehingga tindak pidana haruslah diberikan arti yang bersifat ilmiah dan ditentukan dengan jelas untuk dapat memisahkan dengan istilah yang dipakai sehari-hari dalam kehidupan masyarakat”.¹⁸ Terdapat beberapa pendapat pakar hukum dari eropa (barat) dan dari dalam negeri mengenai pengertian *strafbaar feit*. Antara lain sebagai berikut:

1. Menurut Simons, *strafbaar feit*, suatu tindakan melanggar hukum yang telah dilakukan dengan sengaja oleh seseorang yang dapat dipertanggung jawabkan atas tindakannya dan yang oleh undang-undang telah dinyatakan sebagai suatu perbuatan yang dapat di hukum.

¹⁸ Amir Ilyas. 2012. *Asas-asas Hukum Pidana*. Rangkang Education: Yogyakarta

2. Pompe, *stafbaar feat* ialah suatu pelanggaran norma (gangguan terhadap tertib hukum) yang dengan sengaja atau tidak sengaja telah dilakukan oleh seorang pelaku, dimana penjatuhan hukuman terhadap pelaku tersebut adalah perlu demi terpeliharanya hukum.
3. Hasewinkel Suringa, *stafbaar feat* ialah suatu perilaku manusia yang pada suatu saat tertentu telah ditolak didalam suatu pergaulan hidup tertentu dan dianggap sebagai perilaku yang harus ditiadakan oleh hukum pidana dengan menggunakan sarana-sarana yang bersifat memaksa yang terdapat di dalam undang-undang.

1.6 Metode penelitian

1.6.1 Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Normatif dengan tujuan untuk memecahkan dan menyelesaikan suatu permasalahan. dalam pemberantasan praktik perjudian di Indonesia. Penelitian Yuridis Normatif membahas detail mengenai Doktrin-Doktrin atau Asas-Asas Ilmu Hukum. Dalam metode penelitian Yuridis normatif, pendekatan yang dilakukan dengan mengacu pada ketentuan hukum dengan norma tertulis atau peraturan perundang-undangan yang sah.

1.6.2 Metode pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan perundang undangan (Statue aproach) dengan menelaah pada peraturan peraturan yang mengatur mengenai konten bermuatan perjudian dan menggunakan pendekatan konsep yang bersumber dari pandangan pandangan dan doktrindoktrin atau pendapat yang berkembang di dalam ilmu hukum dengan dipadukan pemaparan kasus yang terjadi secara faktual. Dengan demikian diharapkan penggunaan

metode tersebut dapat mencapai tujuan penelitian sehingga penulisan skripsi dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah¹⁹.

Dalam penelitian ini menggunakan jenis pendekatan permasalahan yang meliputi:

1. Pendekatan Perundang-Undangan (*Statute Approach*)

Yang dilakukan dengan cara menelaah dan semua undang-undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang sedang ditangani." Dalam skripsi ini berfokus dalam peraturan yang membahas mengenai tindak pidana perjudian yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Pidana atau KUHP, Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dan Peraturan Pemerintah No. 9 tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian, Ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagaimana diubah oleh Ketentuan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran.

2. Pendekatan Konseptual (*Conceptual Approach*)

Dalam penelitian ini, menggunakan pendekatan konsep yang bersumber dari pandanganpandangan dan doktrin-doktrin atau pendapat yang berkembang di dalam ilmu hukum. Digunakannya pendekatan konseptual merupakan suatu landasan untuk membangun kerangka berfikir dengan menggunakan pengertian hukum, konsep hukum, maupun asas hukum yang relevan dengan permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini

3. Pendekatan Kasus (*Case Approach*)

¹⁹ Peter Mahmud Marzuki, Penelitian Hukum, (Surabaya: Prena Meda Group, 2016), hlm. 137

Adalah salah satu jenis pendekatan dalam penelitian hukum normatif yang peneliti mencoba membangun argumentasi hukum dalam perspektif kasus konkrit yang terjadi di lapangan, tentunya kasus tersebut erat kaitannya dengan kasus atau peristiwa hukum yang terjadi di lapangan. Untuk itu biasanya jenis pendekatan ini tujuannya adalah untuk mencari nilai kebenaran serta jalan keluar terbaik terhadap peristiwa hukum yang terjadi sesuai dengan prinsip-prinsip keadilan. Pendekatan ini dilakukan dengan melakukan telaah pada kasus-kasus yang berkaitan dengan isu hukum yang dihadapi. Kasus-kasus yang ditelaah merupakan kasus yang telah memperoleh putusan pengadilan berkekuatan hukum tetap. Hal pokok yang dikaji pada setiap putusan tersebut adalah pertimbangan hakim untuk sampai pada suatu keputusan sehingga dapat digunakan sebagai argumentasi dalam memecahkan isu hukum yang dihadapi.

1.6.3 Sumber Bahan hukum

Sumber bahan hukum yang digunakan meliputi:

A. Bahan hukum primer yakni peraturan perundang-undangan yang sesuai dengan pokok permasalahan yang dibahas antara lain :

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
2. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)
3. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian
4. Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran
5. Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan

Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagaimana yang telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11

Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU 19/2016) B.

Bahan Hukum Sekunder:

Bahan Hukum Sekunder berupa semua publikasi tentang hukum yang bukan merupakan dokumen-dokumen resmi. Bahan hukum yang diperoleh dapat diperoleh dari:

1. publikasi tentang hukum meliputi buku-buku teks
2. jurnal-jurnal hukum dan literature yang berkaitan dengan hukum
3. pendapat para pakar hukum yang ada dalam buku/literatur.

1.6.4 Teknik pengumpulan bahan hukum

Bahan hukum dikumpulkan melalui prosedur inventarisasi dan identifikasi peraturan perundang-undangan, serta klasifikasi dan sistematisasi bahan hukum sesuai permasalahan penelitian. Oleh karena itu, teknik pengumpulan bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan studi kepustakaan. Studi kepustakaan dilakukan dengan cara membaca, menelaah, mencatat membuat ulasan bahan-bahan pustaka, maupun penelusuran melalui media internet yang ada kaitannya dengan sponsorship Perjudian online

1.6.5 Teknik Analisa Bahan Hukum

Hukum proses menganalisis bahan hukum dalam penelitian ini, menggunakan metode penggabungan peraturan perundang-undangan dengan bahan-bahan hukum dari hasil studi kepustakaan yang selanjutnya dikumpulkan untuk proses selanjutnya dilakukan analisa sesuai dengan peraturan perundang undangan yang berlaku di Indonesia. hasil tersebut disusun ke dalam suatu pokok bahasan yang sistematis sehingga sesuai dengan judul penulisan dan perumusan masalah yang diangkat dalam penelitian Berdasarkan sumber hukum tersebut, dilakukan analisa dan pengkajian permasalahan untuk mendapatkan pemecahan masalah atau solusi serta kejelasan terhadap norma yang kabur karena permasalahan yang timbul tidak sesuai dengan apa yang dicita-citakan dalam Ketentuan Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.

1.7 Sistematika penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami penulisan hukum ini, maka perlu dikemukakan sistematika penulisan sebagai berikut :

Pada BAB 1 disajikan latar belakang pemikiran yang menimbulkan permasalahan yang muncul serta dasar pemikiran secara ringkas sehingga timbul permasalahan, yang diuraikan dalam latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka penelitian/landasan teoritis, metode penelitian, dalam metode penelitian juga mencakup: jenis penelitian, metode pendekatan, sumber bahan hukum, teknik pengumpulan bahan hukum, dan teknik analisa bahan hukum

Pada BAB II adalah hasil Penelitian dan Pembahasan dimana penulis akan menguraikan dan membahas mengenai rumusan masalah pertama yaitu tentang kualifikasi pemasangan sponsor judi online pada jersey tim *Esports* yang berlaga pada kompetisi turnamen *offline* nasional berdasarkan hukum pidana Indonesia, serta membahas *Event Organizer dan klub Esports* yang terindikasi memasang sponsor perjudian. Dibahas juga sponsor perjudian dalam klub *Esports* yang ditinjau berdasarkan hukum pidana di Indonesia

Pada BAB III membahas hasil dari rumusan masalah ke dua yaitu penelitian konsekuensi hukum bagi klub *Esports dan Event Organizer* yang memasang sponsor judi *online* pada jersey tim yang berlaga di kompetisi *Offline* Nasional dan tentunya juga membahas sanksi pidana yang dijatuhkan pada semua organisasi yang terlibat dalam kasus sponsor judi *online* tersebut.

BAB IV adalah penutup, yang berisi mengenai kesimpulan dan saran terkait dengan permasalahan yang diteliti