

Pertanggungjawaban Hukum *Influencer* Judi *Online* Terhadap Masyarakat Yang Rugi Ditinjau Dari Hukum Perdata

Billy Sachio ¹, Noor Saptanti ²

^{1,2} Universitas Sebelas Maret

Korespondensi penulis: billysachio02@email.com

Abstract: *This study describes and examines the issue of the legal responsibility of online gambling promoters to people who lose due to influencers, considering the situation and conditions that are in need, of course, people will be tempted to obtain instant wealth. This study aims as an effort so that victims get proportionate attention in fulfilling their rights as victims to apply for restitution against online gambling influencers who advertise by providing false or untrue reviews. This research is a normative legal research that is prescriptive. Secondary data types include primary and secondary legal materials. The technique of collecting legal materials is carried out by literature study, then the analytical technique used is the deductive method. The results of this study show that victims can hold criminal and civil liability contained in Article 27 paragraph (2) jo. Article 45 paragraph (3) of Law number 1 of 2024 concerning online gambling, Law, Law 8 of 1999 concerning Consumer Protection, Article 1365 of the Civil Code concerning PMH, Article 1320 of the Civil Code concerning the legal terms of the agreement, and the Witness and Victim Protection Agency (LPSK).*

Keywords: *Indemnity, Influencers, Online Gambling and Civil Code*

Penelitian ini mendeskripsikan dan mengkaji permasalahan tentang tanggung jawab hukum promotor judi *online* terhadap masyarakat yang rugi akibat *influencer*, mengingat situasi dan kondisi yang sedang membutuhkan kan pastinya masyarakat akan tergoda dalam memperoleh kekayaan yang instant. Penelitian ini bertujuan sebagai upaya agar korban mendapatkan perhatian yang proporsional dalam pemenuhan haknya sebagai korban untuk mengajukan restitusi terhadap *influencer* judi *online* selaku yang mengiklankan dengan memberikan *review* palsu atau tidak dengan sebenar-benarnya. Penelitian ini adalah penelitian hukum normatif bersifat perskriptif. Jenis data sekunder meliputi bahan hukum primer dan sekunder. Teknik pengumpulan bahan hukum dilakukan dengan studi kepustakaan, selanjutnya digunakan teknik analisis yang digunakan adalah metode deduktif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa korban dapat meminta pertanggung jawaban secara pidana dan perdata yang terdapat dalam Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Undang Undang, Undang-Undang 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen, Pasal 1365 KUHPerdata tentang PMH, Pasal 1320 KUHPerdata tentang syarat sah perjanjian, dan Lembaga Perlindungan Saksi dan Korban (LPSK)

Kata kunci: Ganti Rugi, *influencers*, Judi *Online* dan KUHPerdata.

LATAR BELAKANG MASALAH

Hadirnya permainan Judi *online* sebagai perkembangan teknologi yang negatif dibidang elektronik perlu menjadi perhatian dari berbagai sudut karena berdampak buruk bagi penggunaannya. 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. Berdasarkan Pasal 27 ayat (2) Jo. Pasal 45 ayat (3) Undang Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Selanjutnya disebut UU ITE) berbunyi “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/ atau membuat dapat diaksesnya Informasi

Received: Maret 31, 2024; Accepted: April 29, 2024; Published: Mei 31, 2024

* Billy Sachio, billysachio02@student.uns.ac.id

Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).”

Seseorang yang dengan sengaja mentransmisikan muatan perjudian atau mempromosikan perjudian disebut sebagai promotor judi *online*. Menurut Suryati promosi merupakan alat yang diandalkan untuk memastikan bahwa audiens sasaran mengikuti tawaran anda, mereka percaya akan merasakan manfaat yang dijanjikan dan akan terinspirasi untuk bertindak. (Suryati 2019:60). Masyarakat terlibat judi *online* karena memiliki alasan yang dapat mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam aktivitas perjudian ini, banyak orang tertarik dengan potensi uang atau hadiah besar dengan cepat melalui judi *online*. Judi *online* juga memberikan aksesibilitas yang lebih besar karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, atau tablet yang membuat kemudahan pengguna dan kenyamanan menjadi lebih menarik bagi banyak orang. Adapun Penawaran promosi, bonus, dan insentif dari penyedia atau promotor judi *online* yang dapat menjadi daya Tarik bagi orang untuk bermain. Penawaran ini dapat mencakup uang gratis, putaran gratis, atau bonus setoran, yang meningkatkan insentif untuk berjudi.

Dengan pelaku usaha yang mempromosikan situs judi *online* yang memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi produk otomatis masyarakat yang disebut sebagai konsumen merasa percaya atas promosi tersebut. Penyampaian informasi yang benar terhadap para konsumen dari pelaku usaha sangat penting, agar mengetahui gambaran suatu produk yang di tawarkan. (Rahardjo 2003:15). Pelaku usaha diharuskan untuk tidak melakukan tindakan-tindakan yang menyalahi aturan dalam melakukan promosi sesuai dengan Pasal 9 ayat (1) yang mengatur mengenai tata cara melakukan promosi yang dilakukan secara konvensional maupun digital/*online*, dengan adanya Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen (selanjutnya disebut UUPK) pelaku usaha menjadi tahu dalam bertindak untuk melakukan promosi produk yang diperdagangkan. Segala sesuatu yang berkaitan dengan hal-hal yang menyimpang pada pasal tersebut harus di jauhi oleh pelaku usaha, agar kegiatan promosi menjadi lebih baik dan tidak adanya kebohongan antara pelaku usaha dan konsumen.

Dalam perkembangannya, kegiatan periklanan melalui *endorsement* ini menimbulkan banyak masalah yang dapat merugikan konsumen yang disebut sebagai masyarakat, sehingga menimbulkan rasa ketidakadilan di dalamnya. Di sisi lain konsumen tidak dapat meminta pertanggungjawaban kepada pihak *influencer* selaku yang mengiklankan karena pada dasarnya pertanggungjawaban akan lebih melibatkan pihak produsen atau pelaku usaha sesuai dengan UUPK. Dalam hal praktiknya konsumen mengetahui jasa tersebut dan menggunakan permainan tersebut atas iming-iming periklanan yang dilakukan *influencer* yang mempromosikannya.

Maraknya judi *online* dengan transaksi tinggi di Indonesia berdampak langsung kepada runtuhnya perekonomian dan moral anak bangsa. Secara statistik memang belum ada data yang dipublikasikan, akan tetapi kecanduan judi *online* ini terlihat dimana-mana yang umumnya dilakukan paragenersi muda, baik dari kalangan ekonomi menengah ke atas, maupun mereka yang berekonomi menengah ke bawah. Jumlah transaksi judi mulai dari ratusan ribu rupiah sampai melibatkan harta benda perhiasan, rumah tinggal dan kekayaan lainnya. Akibat kecanduan judi *online* berdampak langsung kepada kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. (Anang 2012)

Dalam kasus mengiklankan judi *online* sejumlah selebgram ditangkap oleh Bareskrim Polri, sebagai contoh diduga promosi judi *online* oleh Wulan Guritno yang dipanggil oleh kepolisian pada November 2023 dilaporkan oleh asosiasi *lawfirm* islam kemudian manajemen dari Wulan Guritno mengatakan dirinya bingung karena video promosi yang dilakukan sudah dibuat dari 2020, Wulan Guritno juga mengatakan bahwa video yang ia promosikan adalah sebuah video game, hingga saat ini Wulan Guritno pun tidak mendapat hukuman atau sanksi dari peradilan, tidak ada keseriusan dalam kasus seperti ini yang sangat merugikan masyarakat. Menurut data pusat pelaporan dan analisis transaksi keuangan PPATK menyebutkan perputaran uang dari judi daring terus meningkat dari tahun 2021 sebanyak Rp. 57 triliun hingga tahun 2022 mencapai Rp. 81 triliun. PPATK juga melaporkan tentang transaksi yang masuk pada tahun 2021 sebanyak 3.446 laporan dan pada tahun 2022 mencapai 11.222 laporan tentang transaksi judi daring.

Hal ini sangat merugikan masyarakat yang gampang terpengaruh dalam hal promosi judi *online*, mengingat situasi dan kondisi yang sedang membutuhkan pastinya masyarakat akan tergoda dalam memperoleh kekayaan yang instant. Saat ini masyarakat kurang mengetahui adanya tanggung jawab hukum yang jelas kepada promotor judi

online terhadap masyarakat yang menjerat pihak *influencer* selaku yang mengiklankan dengan memberikan review palsu atau tidak dengan sebenar-benarnya sehingga secara tidak langsung dalam melakukan review telah mengelabui dan membuat pengikutnya (audiens) tertipu dalam hal ini.

Oleh sebab itu penulis tertarik untuk mengkaji dan menulis permasalahan tersebut yang berjudul “**PERTANGGUNGJAWABAN HUKUM *INFLUENCER* JUDI *ONLINE* TERHADAP MASYARAKAT YANG RUGI DITINJAU DARI HUKUM PERDATA**”

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan tentang Tanggung Jawab

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian tanggung jawab adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatunya jika terjadi sesuatu dapat dituntut, dipersalahkan, diperkarakan, dan sebagainya. Sementara itu Menurut hukum, tanggung jawab adalah akibat dari kebebasan bertindak seseorang, yang berkaitan dengan etika atau moralitas dalam melakukan suatu tindakan (Soekidjo Notoatmodjo, 2010:29). Tanggung jawab dalam kamus hukum dapat diistilahkan sebagai liability dan responsibility. Istilah liability mengarah pada pertanggungjawaban hukum yaitu tanggung gugat akibat kesalahan yang dilakukan oleh subjek hukum, sedangkan istilah responsibility mengarah pada pertanggungjawaban dalam segi politik (Andi Hamzah, 2005:19).

Tinjauan tentang *Influencer*

Influencer adalah seseorang yang memiliki kemampuan menggerakkan atau menginspirasi tindakan orang lain dalam jumlah banyak yang tidak terbatas ruang waktu. *Influencer* fokus kepada mempengaruhi perilaku dan audiens mereka dengan menggunakan platform media sosial mereka untuk membagikan konten yang relevan dengan audiens mereka bertujuan untuk merekomendasikan produk atau layanan tertentu kepada pengikut mereka. *Influencer* cenderung membuat konten yang mencerminkan gaya hidup, minat, atau kepribadian mereka sendiri di media sosial untuk mempengaruhi dan membangun koneksi dengan pengikut mereka. Tujuan dari penggunaan jasa *influencer* dalam promosi adalah upaya untuk menyebar luaskan informasi, untuk mempengaruhi atau membujuk masyarakat untuk membeli produk yang dipromosikannya di sosial media. Serta kemampuan *influencer* dalam menciptakan atau membangun kesan yang baik dari produk yang dipromosikan. (Agustrajanto 2002:4).

Tinjauan tentang Judi *Online*

Pengertian Judi *online* secara umum 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. Biasanya permainan judi *online* yang paling populer adalah *poker virtual*, *slot*, dan taruhan olahraga. Judi *online* merupakan jenis kegiatan yang membuat orang ketagihan, di mana pada awalnya seseorang mungkin hanya mencoba-coba. Namun, jika mereka meraih kemenangan, hal itu bisa memicu hasrat dan keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar. Mereka mungkin berpikir bahwa semakin banyak uang yang dipertaruhkan, semakin besar hasil kemenangannya. Judi *online* dapat diakses di mana saja dan kapan saja oleh pelaku judi, asalkan mereka memiliki waktu luang, dana yang cukup di rekening tabungan mereka, dan akses ke komputer atau smartphone beserta koneksi internet untuk melakukan perjudian *online*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian hukum normatif, yakni suatu proses untuk menemukan suatu aturan hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang sedang dihadapi (Marzuki, 2016). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statue approach*) dan pendekatan kasus (*case approach*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hukum perdata, tanggung jawab hukum merupakan tanggung jawab seseorang terhadap perbuatan yang melawan hukum. Perbuatan melawan hukum memiliki ruang lingkup yang lebih luas dibandingkan dengan perbuatan pidana. Perbuatan melawan hukum tidak hanya mencangkup perbuatan yang bertentangan undang-undang pidana saja, akan tetapi jika perbuatan tersebut bertentangan dengan undang-undang lainnya dan bahkan dengan ketentuan-ketentuan hukum yang tidak tertulis. Ketentuan perundang -undangan dari perbuatan melawan hukum bertujuan untuk melindungi dan memberikan ganti rugi kepada pihak yang dirugikan. (Komariah 2001:12).

Dalam konteks hubungan hukum antara pelaku usaha, *influencer*, dan konsumen, terdapat beberapa akibat yang timbul akibat adanya hubungan hukum di antara pihak-pihak tersebut. Tentunya pelaku usaha atau merek membutuhkan promotor untuk memasarkan produk mereka, dalam perjanjian ini timbul kewajiban kepada pihak *influencer* tersebut untuk mempromosikan produk atau jasa yang ditawarkan oleh pelaku usaha yang mengendorsenya dan sebagai imbalannya, *influencer* menerima salary sesuai dengan tarif atau persetujuan yang telah disepakati sebelumnya. Pihak *influencer* kemudian akan menjalankan kewajibannya dengan mengiklankan atau mempromosikan jasa dalam bentuk demo atau kode referal yang menyatakan bahwa seolah-olah ia sebagai orang yang juga memainkan judi *online* tersebut serta memperlihatkan foto foto dari keuntungan bermain judi *online*.

Beberapa kasus melibatkan artis yang mengiklankan judi *online* dengan di sengaja, mereka mengklaim menggunakan *code referal* tersebut dalam promosi yang menimbulkan kesan bahwa permainan tersebut digunakan untuk mendapatkan uang dengan instan, namun promosi semacam itu dapat menyesatkan dan mengelabui konsumen. Dalam konteks perlindungan konsumen, *influencer* sebagai pelaku usaha periklanan harus bertanggung jawab atas iklan atau promosi yang mereka lakukan jika terbukti tidak benar dan melanggar peraturan. *Influencer* dapat dikenai sanksi administratif dan pidana sesuai dengan UU perlindungan konsumen, selain itu juga dapat dimintai pertanggung jawaban berdasarkan KUHPerdata jika terbukti lalai dalam menjalankan kewajibannya.

Berdasarkan hukum pidana, mempromosikan Judi *Online* tentunya sudah diatur dalam Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE menjelaskan bahwa “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/ atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah). Undang-undang baru ini tentunya mengeluarkan khusus bagi orang yang mempromosikan atau membuat dapat diaksesnya muatan perjudian ini.

Namun, tanggung jawab hukum promotor judi *online* belum banyak orang tahu yang diatur dalam undang undang Sanksi hukum perdata biasanya berupa ganti rugi terhadap pihak yang dirugikan menurut perundang-undangan hukum perdata yang

berlaku di Indonesia. Sanksi administratif dapat berupa denda, peringatan tertulis, pencabutan izin tertentu, dan lain lain. Denda adalah sanksi atau hukuman yang diterapkan dalam bentuk keharusan untuk membayar sejumlah uang, yang mana tersebut dikenakan akibat adanya pelanggaran terhadap undang undang yang berlaku dan norma norma yang berlaku atau pengingkaran terhadap sebuah perjanjian yang telah disepakati sebelumnya.

Dalam banyak yuridiksi, konsumen dapat menggugat *influencer* judi *online* jika mereka merasa terpengaruh secara negatif oleh promosi judi *online* yang dilakukan oleh *influencer* tersebut. Konsumen dapat menggugat atas pelanggaran etika atau undang-undang terkait iklan judi yang berlebihan atau tidak pantas. Untuk menggugat *influencer*, konsumen perlu membuktikan bahwa pengaruh atau promosi *influencer* tersebut secara langsung menyebabkan kerugian atau dampak negatif pada mereka. Pelanggaran yang dilakukan oleh *influencer* dapat membuat kecanduan judi, kerugian finansial yang signifikan, atau dampak negatif lainnya yang disebabkan oleh promosi judi *online* yang dilakukan *influencer*. Konsumen dapat melakukan gugatan secara perdata terhadap *influencer* atau pelaku usaha judi yang mempromosikan judi *online* sehingga membuat konsumen rugi finansial dan kecanduan tersebut yang diatur dalam Pasal 1365 Kitab Undang Undang Hukum Perdata (KUH perdata), Menurut Pasal ini PMH diberi pengertian sebagai berikut: Tiap perbuatan yang melanggar hukum dan membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang menimbulkan kerugian itu karena kesalahannya untuk menggantikan kerugian tersebut. Perbuatan melwan hukum dalam KUHPerdata diatur dalam Pasal 1365 yang berbunyi “Tiap perbuatan melanggar hukum dan membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang menimbulkan kerugian itu karena kesalahannya untuk menggantikan kerugian tersebut”. Adapun unsur-unsur PMH terdiri dari :

- a. Adanya suatu perbuatan melawan hukum;
- b. Adanya kesalahann pihak pelaku;
- c. Adanya kerugian bagi korban;
- d. Adanya hubungan kausal antara perbuatan dan kerugian.

Setelah terdakwa dinyatakan bersalah dan terbukti telah melakukan suatu tindak pidana, korban dapat meminta ganti rugi terhadap terpidana melalui 2 upaya alternatif yaitu dengan cara gugatan perdata atas perbuatan yang melawan hukum atau membuat permohonan restitusi kepada pengadilan atau melalui Lembaga Perlindungan Saksi dan

Korban (LPSK). Pasal 101 KUHAP menyebutkan ketentuan dari aturan hukum acara perdata berlaku bagi gugatan ganti kerugian sepanjang tidak diatur lain, Artinya pihak yang dirugikan oleh perbuatan terpidana dapat mengajukan gugatan setelah terdakwa diputuskan bersalah dengan mengajukan permohonan ganti rugi akibat perbuatan melawan hukum diatur dalam Pasal 1365 KUHPerdata dengan unsur untuk mengajukan gugatan ini adalah adanya perbuatan melawan hukum, kesalahan, kerugian yang timbul, dan adanya hubungan klausul antara perbuatan dan kerugian. Hak menuntut ganti kerugian karena perbuatan melawan hukum tidak memerlukan somasi karena pihak yang dirugikan dapat langsung mengajukan gugatan. KUHPerdata sendiri tidak mengatur bagaimana bentuk dan rincian ganti rugi, penggugat dapat mengajukan ganti kerugian yang nyata-nyata diderita dan dapat diperhitungkan (material) dan kerugian yang tidak dapat dinilai dengan uang (immaterial). Kerugian materiil merupakan kerugian yang senyatanya diderita dan dapat dihitung jumlahnya berdasarkan nominal uang sehingga ketika tuntutan materiil dikabulkan dalam putusan hakim maka penilaian dilakukan secara obyektif, seperti biaya pengobatan, perbaikan atas kecelakaan lalu lintas, dan total kerugian. Immaterial diartikan sebagai “tidak bisa dibuktikan” merupakan kerugian yang diderita akibat perbuatan melawan hukum yang tidak dapat dibuktikan, dipulihkan kembali dan/atau menyebabkan terjadinya kehilangan kesenangan hidup sementara, ketakutan, sakit, dan gangguan jiwa sehingga tidak dapat dihitung berdasarkan uang.

Berdasarkan pasal 1370,1371,1372 KUHPerdata ganti kerugian immateril hanya dapat diberikan dalam hal-hal tertentu seperti perkara kematian, luka berat, penghinaan. Pada pasal 1365 KUHPerdata telah memberikan kemungkinan beberapa jenis gugatan perbuatan melawan hukum, seperti :

1. Ganti kerugian dalam bentuk uang
2. Ganti kerugian dalam bentuk *natura* atau pengembalian keadaan pada keadaan semula
3. Pernyataan bahwa perbuatan yang dilakukan adalah bersifat melawan hukum
4. Larangan untuk melakukan suatu perbuatan
5. Meniadakan sesuatu yang diadakan secara melawan hukum
6. Pengumuman dari pada keputusan dari sesuatu yang telah diperbaiki.

Pihak yang dirugikan harus dapat membuktikan besarnya kerugian, karena sulitnya pembuktian hakim dapat menentukan besarnya kerugian menurut rasa keadilan,

meskipun tuntutan ganti kerugian jumlahnya dianggap tidak pantas karena hakim yang berwenang untuk menetapkan beberapa pantasnya harus dibayar.

Upaya selanjutnya yang dapat ditempuh oleh korban adalah permohonan restitusi, dalam hal korban tidak mengajukan permohonan restitusi dalam proses persidangan, permohonan dapat diajukan setelah putusan pengadilan berkekuatan tetap seperti yang diatur dalam Pasal 11 ayat (1) Peraturan Mahkamah Agung Nomor 1 Tahun 2022 tentang Tata Cara Penyelesaian Permohonan dan Pemberian Restitusi dan Kompensasi Kepada Korban Tindak Pidana menjelaskan bahwa korban yang mengajukan restitusi berhak memperoleh restitusi berupa: (a) ganti kerugian atas kehilangan kekayaan dan/atau penghasilan; (b) ganti kerugian, baik materiil maupun imateriil, yang ditimbulkan akibat penderitaan yang berkaitan langsung sebagai akibat tindak pidana; (c) penggantian biaya perawatan medis dan/atau psikologis; dan atau (d) kerugian lain yang diderita korban sebagai tindak pidana, termasuk biaya transportasi dasar, pengacara, atau biaya lain yang berhubungan dengan proses hukum. Permohonan restitusi dapat diajukan pengadilan langsung atau melalui Lembaga Perlindungan Saksi dan Korban (LPSK) dengan durasi paling lama 90 hari sejak pemohon mengetahui putusan pengadilan atas tindak pidana yang telah berkekuatan hukum tetap, pengadilan wajib memutus permohonan restitusi dalam bentuk penetapan paling lama 21 hari sejak sidang pertama, apabila restitusi diajukan melalui LPSK maka salinan penetapan pengadilan disampaikan kepada LPSK paling lambat 7 hari dihitung sejak penetapan diucapkan.

Kerugian yang diderita oleh korban dapat dimintakan ganti rugi sebagai salah satu hak korban dalam hukum perdata. *United Nations Declaration on The Prosecution and Assistance of Crime Victims* pada butir 4 Part I-General Principles telah menegaskan kewajiban tiap-tiap negara dalam pemenuhan hak-hak korban tindak pidana: reparasi oleh pelaku kepada korban merupakan tujuan dari proses keadilan. Reparasi tersebut dapat mencakup (1) pengembalian harta curian, (2) pembayaran uang untuk kerugian, kerusakan, cedera pribadi dan trauma psikologis, (3) pembayaran untuk penderitaan, dan (4) pelayanan kepada korban. Perbaikan harus didorong oleh proses pemasyarakatan.

Salah satu bentuk ganti rugi terhadap korban tindak pidana yakni restitusi. Restitusi sesuai dengan Prinsip Pemulihan dalam Keadaan Semula (*restitutio in integrum*) ialah suatu upaya bahwa korban kejahatan haruslah dikembalikan pada kondisi semula sebelum kejahatan terjadi meski didasari bahwa tidak akan mungkin korban kembali

pada kondisi semula. Prinsip ini menegaskan bahwa bentuk pemulihan kepada korban haruslah selengkap mungkin dan mencakup berbagai aspek yang ditimbulkan dari akibat kejahatan. Dengan restitusi, maka korban dapat dipulihkan kebebasan, hak-hak hukum, status sosial, kehidupan keluarga dan kewarganegaraan, kembali ke tempat tinggalnya, pemulihan pekerjaannya, serta dipulihkan asetnya. Dalam praktik hampir di banyak negara konsep restitusi ini dikembangkan dan diberikan pula kepada korban kejahatan atas penderitaan mereka sebagai korban tindak pidana. Dalam konsep ini maka korban dan keluarganya harus mendapatkan ganti kerugian yang adil dan tepat dari orang bersalah atau pihak ketiga yang bertanggungjawab. Ganti kerugian ini akan mencakup pengembalian harta milik atau pembayaran atas kerusakan atau kerugian yang diderita, penggantian biaya-biaya yang timbul sebagai akibat jatuhnya korban, penyediaan jasa dan hak-hak pemulihan. Berdasarkan Pasal 1365 KUHPerdata, orang yang menderita kerugian yang disebabkan oleh perbuatan orang lain yang melawan hukum memiliki hak untuk menuntut ganti kerugian. Apabila orang tersebut menderita kerugian akibat suatu tindak pidana, untuk memudahkan orang tersebut, negara memberikan jalan untuk mendapat ganti kerugian tanpa harus melalui proses gugat perdata biasa dengan melalui penggabungan perkara gugatan ganti kerugian kepada perkara pidana yang diatur dalam KUHAP. Selanjutnya negara semakin memberikan ruang bagi para korban tindak pidana untuk mendapatkan haknya mendapatkan ganti rugi dengan jangkauan yang lebih luas dengan mengeluarkan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2006 tentang Perlindungan Saksi dan Korban (selanjutnya disingkat UU No. 13 Tahun 2006) yang kemudian diganti dengan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2006 tentang Perlindungan Saksi dan Korban (selanjutnya disingkat UU No. 31 Tahun 2014).

Berdasarkan hal diatas secara umum dapat diketahui bahwa *influencer* merupakan suatu pihak yang berperan dalam membantu pelaku usaha memasarkan produk usahanya dengan menggunakan iklan sedangkan pelaku usaha merupakan suatu pihak yang membuat dan/atau menghasilkan suatu produk. Maka terjadi suatu hubungan hukum antara pelaku usaha dengan *influencer* yang didasarkan pada suatu perjanjian, yang mana menimbulkan hak dan kewajiban terhadap masing-masing pihak dengan tujuan untuk mendatangkan konsumen yang sebanyak-banyaknya guna membeli atau menggunakan produk usaha yang dipromosikan. Untuk itu, kedudukan konsumen dapat berpengaruh karena menjadi sasaran dari hubungan hukum tersebut.

Influencer yang terlibat dalam kegiatan usaha tidak berhati-hati dalam mempromosikan produk yang mana iklan yang disampaikannya memuat informasi yang tidak benar dan tidak jujur atas suatu produk maka potensi kerugian pada konsumen akan sangat mudah terjadi. Menurut ketentuan Pasal 20 Undang-Undang nomor 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, menyatakan bahwa “Pelaku usaha periklanan bertanggung jawab atas iklan yang diproduksi dan segala akibat yang ditimbulkan oleh iklan tersebut.” Dan menurut ketentuan Pasal 35 Peraturan Pemerintah Nomor 80 tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik menyatakan bahwa “Setiap pihak yang membuat, menyediakan sarana, dan/atau menyebarluaskan iklan Elektronik wajib memastikan substansi atau materi iklan Elektronik yang disampaikan tidak bertentangan dengan ketentuan peraturan perundangan-undangan dan bertanggung jawab terhadap substansi atau materi iklan elektronik.

Pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan konsumen Pasal 19 menyebutkan bahwa (1) Pelaku usaha bertanggung jawab memberikan ganti rugi atas kerusakan, pencemaran, dan/atau kerugian konsumen akibat mengkonsumsi barang dan/atau jasa yang dihasilkan atau diperdagangkan. (2) Ganti rugi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat berupa pengembalian uang atau penggantian barang dan/atau jasa yang sejenis atau setara nilainya, atau perawatan kesehatan dan/atau pemberian santunan yang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Dalam hal ini pelaku usaha bisa disebut sebagai *influencer* yang pada tujuannya sama sama memasarkan produk. Pada Pasal 23 Undang-Undang nomor 8 tahun 1999 yang berbunyi “pelaku usaha yang menolak dan/atau tidak memberi tanggapan dan/atau tidak memenuhi ganti rugi atas tuntutan konsumen sebagaimana dimaksudkan dalam Pasal 19 ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) dapat digugat melalui badan penyelesaian sengketa konsumen atau mengajukan ke badan peradilan di tempat kedudukan konsumen”. Hak konsumen juga diatur dalam pasal 4 Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen yang menyatakan bahwa konsumen memiliki hak-hak sebagai berikut : (a) Hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan/atau jasa; (b) Hak untuk memilih barang dan/jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan; (c) Hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa; (d) Hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/atau jasa yang

digunakan; (e) Hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut; (f) Hak untuk mendapat pembinaan dan pendidikan konsumen; (g) hak untuk diperlakukan dan dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif; (h) Hak untuk mendapat kompensasi, ganti rugi, dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya; (i) hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya.

Pihak *influencer* adalah bagian dari pelaku usaha juga, sebagai pelaku usaha berkewajiban menjamin informasi yang disampaikan melalui iklan itu mengandung kebenaran. Jika seseorang diposisikan sebagai model yang memberikan testimoni atas keandalan sebuah produk maka testimoni ini dapat dipandang menyesatkan konsumen, misalnya jika ternyata ia tidak pernah menggunakan produk itu atau jasa dalam waktu tertentu. Perlindungan hukum yang diberikan Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang perlindungan konsumen terkait dengan periklanan belum pernah diuji sampai ke pengadilan, didalam Undang-undang perlindungan konsumen terdapat Etika Pariwisata Indonesia (EPI) yang juga memiliki keterkaitan yang dapat dijadikan pedoman karena hal ini diatur dalam hukum positif seperti di dalam ketentuan Pasal 17 ayat (1) huruf f juncto Pasal 62 ayat (2) Undang-undang Perlindungan konsumen yang berbunyi “Pelaku usaha yang melanggar ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 11, Pasal 12, Pasal 13 ayat (1), Pasal 14, Pasal 16, dan Pasal 17 ayat (1) huruf d dan huruf f dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)”.

KESIMPULAN

Judi *online* memang sudah ada dari zaman Yunani kuno seiring berjalannya waktu judi dapat dimainkan dengan daring/*online*, dengan perkembangan zaman makin membuka lapangan pekerjaan baru yaitu *influencer*. *Influencer* judi *online* sangat berpengaruh bagi masyarakat maka perlu edukasi tentang tanggung jawab hukum *influencer* judi *online* untuk menekankan angka pengguna dan pengaruh judi *online*. Dasar hukum *influencer* judi *online* diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Jo. Pasal 45 ayat (3) undang undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang ITE menyatakan bahwa muatan perjudian “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/ atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik

yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) Tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah), dalam sanksi pidana pada Pasal ini dapat dilihat bahwa sanksi tersebut lebih mebebankan kepada si pelaku dan melupakan kerugian si korban maka perlu dilihat dari sisi hukum perdata ganti rugi *influencer* terhadap korban dapat dikenakan dengan Pasal 1365 KUHPer tentang Perbuatan Melawan Hukum (PMH) yang digunakan untuk mengajukan ganti rugi/restitusi, 1320 KUHPer tentang Syarat Sah Perjanjian dan Lembaga Perlindungan Saksi dan Korban (LPSK).

SARAN

Sebagai *influencer* harusnya pintar dalam memilih tugas atau pekerjaan yang akan di iklankan karena apa yang diiklankan oleh *influencer* akan sangat berpengaruh kepada masyarakat terutama dengan pengikutnya, dengan adanya UU ITE yang baru tentunya akan memiliki efek jera bagi pelaku *influencer* judi *online*. Sebagai Masyarakat lebih baik melaporkan *influencer* judi *online* kepada pihak yang berwenang untuk membantu menekankan angka judi *online* di Indonesia

DAFTAR REFERENSI

Buku

- Agustrajanto. 2002. Hal 4. *Seni Mengasah Kreatifitas dan Memahami Bahasa Iklan*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung,
- Hafidz, Ibnu Novel. 2017. *Chief Event Organizer*. Yogyakarta : Gava Media
- Hans Kelsen (a). 2007. Sebagaimana diterjemahkan oleh Somardi. *General Theory Of Law and State*. Teori Umum Hukum dan Negar. Dasar-dasar Ilmu Hukum Normatif Sebagai ilmu hukum deskriptif empirik. BEE Media Indonesi. Jakarta
- Komariah. 2001. Hal 12 *Edisi revisi Hukum Perdata*, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Marzuki, Peter Mahmud. 2012. *Pengantar Ilmu Hukum*. Jakarta; Prenada Media Grup.
- Philipus M. Hadjon. 1987. Hal 25. *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*. Bina Ilmu. Surabaya

Jurnal

- Abdul Halim, Barkatullah. 2009. Hal 27. *Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Dalam*

Transaksi Ecommerce Lintas Negara di Indonesia. Naskah Publikasi Pasca Sarjana FH UII. Yogyakarta.

Andi Hamzah. 2005. *Kamus Hukum*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Wibowo Sigit. 2008. Halaman. 137. "*Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen dengan Penerapan Product Liability*". Jurnal Media Hukum 15

Peraturan Perundang-undangan

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

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

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 bis ayat (3)

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Pasal 1365 tentang Perbuatan Melawan Hukum (PMH)

Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian

Undang-undang Nomor 8 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang (TPPU).

31 USC subtitle IV, Chapter 53, Subchapter IV: Prohibition on Funding of Unlawful Internet Gambling