

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan industrialisasi pasar turut mempengaruhi perilaku konsumsi masyarakat dalam industri fashion. Perilaku konsumen secara tidak langsung didorong oleh tren, gaya dan kehadiran panutan. Budaya konsumen memaksa orang untuk menggunakan produk yang berbeda sesuai dengan tren saat ini. Hal ini tidak dilakukan untuk memenuhi kebutuhan primer, hanya untuk mendapatkan pengakuan di antara orang lain/status sosial yang lebih tinggi¹. *Brand brand* premium yang terkenal seperti *Adidas, Nike, Vans, Prada*, tentunya sering kita lihat dalam kehidupan sehari-hari, bahkan menurut penulis tidak sedikit yang memiliki sejumlah barang dari *brand* tersebut, *brand-brand* premium tersebut nilai harganya mempunyai kecenderungan lebih mahal dari produk lokal, penulis melihat bagi mereka dengan memakai brand-brand terkenal walaupun harganya lebih mahal adalah suatu *prestige*.

Cara mendapatkan barang tersebut tentu sangat beragam, mulai dari berkunjung ke tokonya langsung, memesannya secara *online* melalui situs resmi maupun *ecommerce* seperti Bukalapak, Tokopedia, Shopee, dan situs lainnya, membelinya secara *secondhand* melalui media sosial seperti Instagram yang dikhususkan untuk berjualan barang *branded* dengan harga bervariasi seperti akun

¹ Bambang Sutrisno. *Pola Hidup Konsumtif dan Trend Budaya Fast-Fashion*. (<http://www.teensgogreen.id/2020/11/fast-fashion-anak-muda.html>, diakses tanggal 2 Desember 2021)

Instagram @luckycatsply secara sistem konsinyasi atau titip-jual, bahkan mengikuti lelang online di Facebook oleh grup Vanshead Kaskus. Namun, ada satu cara lagi untuk mendapatkan barang tersebut dengan harga yang jauh lebih murah dengan menggunakan mekanisme jual – beli yang tidak biasa, yaitu menggunakan sistem yang bernama “*Raffle*”.

Raffle sendiri secara bahasa berarti undian, *raffle* ini merupakan suatu undian untuk mendapatkan kesempatan untuk membeli suatu barang yang langka dengan harga retail.² Singkatnya, *raffle* adalah sistem tambahan dari jual – beli yang mengatur penjual agar tidak langsung menjual produknya kepada pembeli secara langsung, pembeli harus mendapatkan antrean membeli terlebih dahulu melalui kupon undian yang sebelumnya didapatkan melalui kelipatan pembelian dari penjual tersebut. Sehingga hanya calon pembeli yang kupon undiannya terpilih yang berhak untuk membeli barang tersebut. Hal ini bisa dikarenakan oleh *demand* yang besar namun stok barang yang dimiliki oleh penjual hanya sedikit dan tidak sebanding dengan animo pembeli. Sebagai contoh ialah acara USSCYBERSALE dari UrbanSneakersSociety. Layaknya event offline, USS Cybersale juga dipastikan akan menyajikan sneaker raffle dan online talkshow yang nantinya akan diadakan melalui platform Instagram @urbansneakersociety.³ Setiap belanja kelipatan Rp. 300.000 di acara USSCYBERSALE akan mendapatkan 1 kupon *raffle* yang berhadiah 5 pasang sepatu Nike secara gratis

² Editor Substansial, “Raffle, Budaya Baru Kaum Millenials Pencari Hype” diakses dari <https://www.substantial.id/2018/12/03/raffle-budaya-baru-kaum-millennials-pencari-hype/>

³ USSFEEDS, USS Cybersale, Langkah Nyata USS Networks untuk Dukung UMKM (<https://www.ussfeed.com/uss-cybersale-langkah-nyata-uss-networks-untuk-dukung-umkm/>, diakses tanggal 5 Setember 2021)

yang nantinya diundi secara online di situs JD.id diakhir acara tersebut sebagai penutupan.

Dari contoh yang telah disebutkan sebelumnya diatas, yaitu dalam acara USSCYBERSALE, sistem *raffle* yang dipakai ialah sistem raffle yang umumnya digunakan di Indonesia, karena pembeli wajib membeli sampai dengan kelipatan tertentu agar mendapatkan kupon *raffle* yang selanjutnya diundi diakhir acara. Contoh lain untuk undian tersebut ialah kupon undian *raffle* yang ada pada toko swalayan, dengan total belanja minimal Rp. 50.000 rupiah, pengunjung mendapatkan 1 tiket undian yang hadiahnya untuk diundi di kemudian hari. Proses Namun sistem *raffle* yang juga banyak dilakukan yaitu sistem *raffle* nomor 5. Sistem *raffle* tersebut mengharuskan pembeli untuk membeli slot terlebih dahulu kepada penjual untuk selanjutnya diundi dan ditentukan salah satu pemenang dari sejumlah slot yang telah dijual tersebut. Pemenang dari undian *raffle* tersebut mendapatkan barang tersebut sebesar dengan yang ia habiskan dalam membeli slot sebelumnya. Contoh dari sistem *raffle* tersebut ada pada akun Instagram @uncharted.id yang menjual sebuah kaos Kenzo Tiger TEE dengan harga asli Rp. 1.500.000. Slot yang dibuka untuk kaos tersebut ialah 6 slot dengan masing masing harga per slot Rp. 300.000. Setelah slot tersebut terisi penuh, maka akan diundi secara acak dan pemenang berhak mendapatkan kaos Kenzo Tiger Tee tersebut hanya dengan mengeluarkan uang Rp. 300.000 , berbanding jauh dengan harga asli dari kaos Kenzo Tiger Tee tersebut.

Seperti pada undian Bonanza 88, setiap orang yang memasang taruhan akumulasi Rp. 175.000,00 akan mendapatkan 1 tiket undian di permainan slot

terpilih lantai 1 dan menangkan angpao hingga 490 juta rupiah.⁴ Namun perlu dikaji apakah sistem Raffle dalam undian tersebut bisa dikategorikan sebagai tindak pidana. Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka penulis mengajukan penelitian berkaitan “**Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Judi Online Melalui Sistem *Raffle***”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pembahasan di atas, maka dapat dirumuskan dua permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah undian Raffle yang bisa dikategorikan sebagai tindak pidana?
2. Bagaimana pertanggungjawaban pidana pelaku undian *raffle* berdasarkan peraturan hukum di Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Tulisan ini dibuat untuk menjawab permasalahan yang menjadi objek penelitian, maka sesuai permasalahan diatas adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis konsep dari sistem undian *raffle* yang dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana.
2. Untuk menganalisis pertanggungjawaban pidana pelaku sistem undian *raffle* yang merupakan judi online berdasarkan peraturan hukum di Indonesia.

⁴ Year of The Rat Raffle, (<https://www.bonanza88.digital/id/berita/year-of-the-rat-raffle/>, diakses tanggal 10 November 2021)

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baik secara teoritis, maupun praktis.

1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti serta menjadi risalah praktis yang bertujuan untuk mengembangkan ilmu hukum pada umumnya, dan hukum pidana khususnya yang berkaitan dengan perkembangan yang berkaitan dengan teori dan konsep yang membahas tentang pertanggungjawaban pidana pelaku judi online berkedok sistem *raffle*.

1.4.2 Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai perkembangan masalah hukum pidana, seperti pertanggungjawaban pidana pelaku judi online berkedok sistem *raffle* berdasarkan peraturan perundangan-undangan di Indonesia.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian normatif digunakan penulis dalam skripsi ini sebagaimana prinsip nilai yang melandasi dari sebuah norma yakni pedoman dalam bertingkah laku.⁵ Selayaknya penelitian hukum mempunyai tujuan untuk mencari dan mendapatkan kebenaran koherensi, yaitu mendalami sebuah

⁵ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum Edisi Revisi*, Pranada Media, Jakarta, 2016, h. 54.

pertanyaan mengenai kesesuaian antara aturan hukum dengan norma hukum, dan lebih lanjut mendalami tentang keberadaan norma yang merupakan larangan maupun perintah tersebut telah sesuai dengan prinsip hukum yang berlaku. Selanjutnya juga mengkaji kesesuaian tindakan (*act*) seseorang sesuai dengan norma hukum (bukan hanya sesuai aturan hukum) atau prinsip hukum.⁶

1.5.2 Pendekatan Masalah

Penulis menggunakan pendekatan undang-undang (*statute approach*) dan pendekatan konsep (*conceptual approach*). Pendekatan undang-undang atau Perundang-undangan (*statute approach*) merupakan suatu pendekatan yang dilakukan dengan mendalami semua undang-undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu yang sedang diangkat. Penggunaan pendekatan ini dilakukan agar penulis dapat melihat konsistensi dan kesesuaian antara undang-undang dengan regulasi dan peraturan yang lain.⁷ Penulis juga melakukan pendekatan konseptual (*conceptual approach*) guna menemukan gagasan sebuah pengertian dari hukum, asas hukum, konsep hukum yang relevan dengan isu yang sedang penulis hadapi terkait perjudian, karena pendekatan ini banyak beranjak pada doktrin – doktrin yang berkembang dalam ilmu hukum.⁸

⁶ *Ibid*, h.47

⁷ *Ibid*, h.133

⁸ *Ibid*, h. 135-136

1.5.3 Sumber Bahan Hukum

Bahan hukum primer yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan masalah yang diajukan, yaitu:

A. Bahan Hukum Primer

Peraturan Perundang-undangan:

1. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Peraturan Hukum Pidana jo. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 1958 tentang Menyatakan Berlakunya Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana Untuk Seluruh Wilayah Republik Indonesia Dan Mengubah Kitab Undang-Undang Hukum Pidana;
2. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1974 Nomor 54, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3040)
3. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58)
4. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang

Informasi dan Transaksi Elektronik (Tambahan Lembaran
Negara Republik Indonesia Nomor 5952)

B. Bahan Hukum Sekunder

1. Internet
2. Jurnal yang terkait dengan permasalahan hukum yang penulis angkat
3. Buku-buku yang terkait dengan permasalahan hukum yang penulis angkat.

1.5.4 Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum

Dalam proses penulisan skripsi ini, proses pengumpulan bahan hukum menjadi salah satu hal yang diperhatikan. Penulis sendiri memakai penelitian *library research* yaitu mengumpulkan bahan – bahan hukum primer yaitu peraturan – peraturan perundang – undangan yang terkait dan tidak lupa pengumpulan bahan sekunder untuk menjadi referensi seperti penelitian ilmiah, artikel, dan sumber lainnya. Studi pustaka ialah rangkaian yang berhubungan langsung dengan membaca, meneliti, dan memilah, dan mengolah bahan penelitian yang tersedia.⁹

⁹ Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan*, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta, 2008, h.3

1.5.5 Analisis Bahan Hukum

Metode analisa yang penulis pakai untuk bahan hukum pada penelitian hukum ini ialah menggunakan metode deskriptif analisis.¹⁰. Analisis deskriptif adalah metode pemusatan perhatian pada masalah hukum yang sedang dipertimbangkan dengan mengumpulkan bahan hukum yang ada untuk dianalisis dan diidentifikasi berdasarkan peraturan perundang-undangan yang ada dan konsep hukum terkait.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi dibagi menjadi 4 (empat) bagian, masing– masing bab terdiri atas sub bab, yang disusun secara sistematis seperti berikut.

Bab I pendahuluan yang didalamnya dijabarkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II membahas rumusan masalah yang pertama yakni mengenai perbuatan yang dikualifikasikan sebagai perbuatan judi online dengan sistem *raffle*. dan akan dicantumkan apa saja klasifikasi dari judi online sesuai dengan peraturan di Indonesia.

Bab III membahas tentang bagaimana seharusnya pemerintah menyikapi tentang maraknya perbuatan judi online dengan sistem *raffle* yang banyak menjamur, dan beberapa contoh yang dapat ditemukan di Internet .

¹⁰ *Ibid*

Bab IV merupakan bab penutup dari penulisan skripsi ini yang terdiri dari kesimpulan dan saran. Berupa rangkuman dari bab – bab sebelumnya beserta dengan solusi dari permasalahan yang telah dibahas sebelumnya.