

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi internet mulai sangat pesat, salah satu produk dari internet ini yakni media sosial, dimana media sosial telah menjadi suatu bagian dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat yang juga dewasa ini berhasil merubah tatanan kehidupan dalam Masyarakat khususnya pada bidang sosial dan ekonomi. Dalam tahun-tahun kebelakang media sosial menciptakan sebuah kebudayaan baru dimana masyarakat melakukan sharing konten di dalam media sosial yang mereka miliki, dalam hal ini mereka melakukan sharing konten berupa foto, video, text dan audio.

Dalam beberapa tahun terakhir, tren sharing konten khususnya konten video telah menjadi tren baru dalam media sosial yang bermula dari Youtube yang memfasilitasi penggunaanya dengan berbagai fitur agar dapat mempermudah penggunaanya untuk melakukan sharing konten dalam bentuk video. Bermula dengan hanya mengupload/mengunggah suatu konten video hingga saat ini penggunaanya dapat melakukan streaming. Streaming dalam hal ini adalah pengguna dapat melakukan sharing konten video secara live (langsung) yang dapat ditonton oleh pengguna lain yang disebut sebagai viewer pada saat itu juga. Dalam kondisi streaming para streamer (orang yang melakukan streaming) dapat berintraksi langsung dengan para penonton(viewer), dengan membaca langsung isi komentar yang secara langsung dapat dibaca oleh para streamer.

Streaming pada youtube dewasa ini mulai berkembang yang awalnya hanya berupa konten streaming dengan konten sharing kegiatan keseharian dari para streamer kini berkembang dengan berbagai isi konten salah satunya adalah bermain game online. Dengan melakukan streaming game online ini ternyata banyak disukai oleh berbagai kalangan umur, mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Biasanya dalam melakukan streaming game online ini para streamer akan lebih aktif berinteraksi dengan para viewer melalui kolom kementar yang tersedia, dimana terkadang para streamer akan bertanya kepada viewer apabila ada hal yang tidak dimengerti dalam memainkan game dan juga terkadang para streamer akan mengadakan giveaway kepada viewer-nya didalam streamingnya, hal ini tidak lepas dilakukan guna dapat menciptakan suana yang hidup didalam streaming mereka agar nantinya akan meningkatkan daya tarik para viewer dan mengundang bertambahnya jumlah viewer atau pengikut baru didalam streaming yang dilakukan.

Dengan melakukan streaming atau sharing konten secara live para streamer tentunya akan mendapatkan keuntungan atau penghasilan/adsense dari hasil streamingnya yang diberikan langsung oleh Youtube dalam jumlah yang bervariasi. Namun dalam hal ini tentunya para streamer akan mencari penghasilan lebih dari adsense(penghasilan dari youtube) dengan memanfaatkan ketenarannya dengan cara menerima endorse/iklan dari berbagai sponsor, serta salah satunya membuka sebuah platform sawer/donate yang ditujukan untuk para viewer yang ingin memberi saweran untuk mengapresiasi pembawaan streaming mereka.

Saweran atau donasi ini sangat diminati oleh viewer sebab disamping mereka bisa mengapresiasi para streamer dengan memberi sejumlah nominal

uang, mereka juga bisa memasukan sebuah komentarnya baik melalui teks, audio ataupun video yang bisa secara langsung dilihat oleh streamer, sehingga dalam kondisi ini para viewer yang memberi saweran akan merasa sangat dekat dengan streamer yang mereka idolakan. Para streamer juga terkadang membuka donasi atau saweran ini digunanakan untuk bantuan kemanusiaan dan juga bantuan hal lainnya sehingga hal ini meningkatkan minat para viewer untuk semakin rajin melakukan saweran.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, munculah satu kejahatan baru yang sedang marak terjadi dimasyarakat yakni perjudian yang dilakukan secara online. Perjudian online dikategorikan sebagai cyber crime karena dalam melakukan mekanismenya, perjudian online menggunakan komputer dan internet sebagai media untuk melakukan tindak pidana perjudian tersebut. Hal ini tak luput dari perkembangan teknologi yang semakin pesat yang membuat Masyarakat semakin mudah memainkan judi online ini. Dengan adanya kemajuan teknologi ini para platform judi online melakukan pengiklanan yang awali melalui SMS dengan mengirim random ke setiap orang, dan juga merembet dengan melakukan pengiklanan yang sering muncul di Instagram, Facebook, dan media platform lainnya. Judi online yang biasa diiklankan dan awam ditemui pada masyarakat yang bermain judi online yakni perjudian online berbasis aplikasi seperti Mesin slot, Casino, Domino, Poker dan Olahraga. Hal ini lah yang menyebabkan lahirnya pula istilah dari judi online tersebut menjadi Judi Slot¹. Pengiklanan melalui

¹ Ventry Faomassi zega, Hernita Aruan, Roni Dear A Purba dan Mazmur Septian Rumapea, 2021, **Pertanggungjawaban Pidana Selebgram Dalam mempromosikan Judi Menurut UU ITE**, Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, Fakultas Hukum, Universitas Prima Indonesia Medan, Vol. 5 No. 3, hlm. 499.

media social yang dilakukan oleh situs judi online ini ternyata dilakukan dengan cara kerja sama langsung dengan perusahaan yang mengelola akun media sosial tersebut, hal ini dipertegas oleh pendapat dari pemerhati keamanan digital Yuswardi Ali Suud, Artinya, iklan judi online yang hingga kini masih beredar di media sosial bukanlah konten yang dibuat pengguna (user generated content), melainkan iklan B to B antara perusahaan dan individu pemilik situs judi dengan platform.² Selain dengan melakukan kerjasama dengan Perusahaan pengelola akun media sosial tersebut, para situs platform judi online ini juga melakukan kerjasama dengan para artis, selebgram, influencer atau orang-orang yang memiliki pengaruh besar terhadap masyarakat banyak, yang dilakukan melalui pengiklanan situs mereka di media social. Pada masa sharing content ini juga para situs platform judi online ini juga menyasar para konten-konten creator yang membuka link saweran untuk mengiklankan situs judi mereka.

Keberadaan platform sawer atau donasi yang dibuka oleh para streamer yang disalahkan gunakan oleh platform-platform judi online yang dengan sengaja ingin mengiklankan platform yang mereka miliki dengan melakukan saweran layaknya viewer pada umumnya, namun dengan pemberian saweran dengan nominal yang sangat besar dan juga tentunya dengan memasukkan komentar-komentar dengan format ajakan untuk bergabung didalam platform judi online yang mereka miliki, seperti contoh "KantorBola303 memeberi 50.000.000 dengan pesan : join dan mainkan berbagai game didalam situs kita dan dapatkan berbagai

² Andika Dwi, 2023, **Begini Cara Media Sosial Menyebar Iklan Judi Online**, <https://bisnis.tempo.co/read/1765326/begini-cara-media-sosial-menyebar-iklan-judi-online>, diakses pada tanggal 18 Novemeber 2023, pukul 12.50.

bonus serta jaminan kemenangan dan pembayaran yang pasti dibayar serta jaminan Gacorr". Pemberian saweran dengan nominal yang sangat besar serta komentar ajakan ini tentunya menarik ketertarikan para viewer lainnya untuk ikut dan masuk kedalam platform judi online tersebut dimana notabene para viewer dari streaming game ini merupakan anak dibawah umur serta remaja. Hal ini juga didukung oleh beberapa oknum streamer yang dengan sengaja dan sadar ikut mengiklankan serta mengajak para viewer untuk join ke dalam platform judi online. Terlepas hal itu disebabkan karena mereka terlalu bahagia ketika diberi saweran dengan nominal yang cukup besar oleh akun judi online ataupun dikarenakan adanya kemungkinan indikasi perjanjian yang dilakukan oleh platform akun judi online tersebut dengan streamer sebelum diadakannya live streaming tersebut. Padahal pada faktanya mereka bisa melakukan pemblokiran akun-akun judi tersebut yang mengiklankan platform judi online melalui saweran dengan mengirim nominal yang besar serta cantuman teks komentar ajakan untuk join kedalam platform judi online sehingga akun-akun judi online yang memberi saweran dengan disertai komentar ajakan didalam streaming tersebut kementarnya tidak akan terlihat, yang terlihat hanya nominalnya saja apabila pemblokiran dilakukan dengan cermat melalui pemblokiran tiap-tiap kata yang memiliki unsur-unsur yang berhubungan dengan judi online, dimulai dari memblokir nama akun dari platform judi online yang memberi saweran hingga memblokir tiap-tiap kata yang memiliki indikasi pengiklanan atau ajakan untuk join kedalam platform mereka pada komentar yang mereka cantumkan didalam sawerannya tersebut. Meskipun juga dalam hal ini para streamer game online ini tentunya sudah memahami hal-hal apa saja yang tidak boleh dilakukan pada saat

melakukan di dalam Youtube dimana mereka tentunya telah memahami dan mempelajari Panduan Komunitas yang ada di Youtube yang isinya mengenai hal-hal apa saja yang tidak boleh dilakukan. Dalam persoalan ini para streamer ini tentunya telah melanggar salah satu Panduan Komunitas yaitu "Kebijakan mengenai spam, praktik penipuan dan scam" yang didalamnya diatur mengenai YouTube tidak mengizinkan konten yang berisi spam, scam, atau praktik penipuan lainnya yang mencoba memanfaatkan komunitas YouTube. Kami juga tidak mengizinkan konten yang bertujuan utama mengelabui orang agar keluar dari YouTube menuju situs lain.³

Hal ini tentunya akan mengakibatkan adanya indikasi pelanggaran sebuah panduan komunitas youtube yang dilakukan oleh para streamer game yang melakukan panyampaian informasi bermuatan perjudian, namun dalam hal ini para streamer tersebut belum ada satupun yang mendapat pelanggaran dari youtube sebab, menurut Communication Manager Google Indonesia Feliciano Wienathan mengatakan pihak dari google tak memantau satu per satu siaran streaming yang dilakukan di youtube. Namun apabila hasil dari konten live streaming tersebut diupload Kembali, maka baru bisa terdeteksi oleh panduan komunitas, dengan begitu baru dapat ter takedown atau dikenai pelanggaran oleh panduan komunitas.⁴

³ Pedoman Komunitas Youtube, **Kebijakan Mengenai Spam, Praktik Penipuan, dan Scam**, <https://support.google.com/youtube/answer/2801973?sjid=3729580317258660246-AP>, diakses pada tanggal 13 November 2023, pukul 02.00 WITA

⁴ Damar Iradat, CNN Indonesia, 13 Oktober 2023, **Alasan Google Tak Bisa Langsung Blokir Sawer Judi Online di YouTube**, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20231012143040-192-1010380/alasan-google-tak-bisa-langsung-blokir-sawer-judi-online-di-youtube>, diakses pada tanggal 28 November 2023, pukul 00.15 WITA

Pelanggaran hukum yang dilakukan oleh beberapa oknum streamer yang disebabkan ikut mengiklankan penyampaian informasi dari akun platform judi online tersebut sebab mereka memberi ruang mengenai penyampaian tentang judi didalam streaming yang mereka jalankan, namun pada realitanya belum ada satupun dari mereka yang diproses kedalam hukum. Berbeda halnya dengan kasus yang terdahulu dimana penyampaian informasi mengenai judi online ini tentunya telah didahului oleh para selebgram/influencer dan artist serta para konten creator/youtuber/youtuber yang memiliki media sosial yang digunakan untuk mentransmisikan serta mendistribusikan informasi mengenai judi yang diawali adanya perjanjian selayaknya kontrak sebelumnya dengan platform judi tersebut.

Persamaan kasus antara selebgram yang melakukan endorse tentang platform-platform judi online didalam media sosial yang mereka miliki serta para streamer yang disawer oleh akun-akun judi online ini dapat dilihat dimana mekanisme yang digunakan oleh para pelaku judi online dimana para pelaku akun-akun judi online ini melihat peluang dapat dilakukannya pengiklanan melalui media elektronik dengan menawarkan promosi paling menarik bagi member yaitu berupa bonus referral yakni dimana para member yang nantinya akan join dapat diberikan bonus referral dimana mereka akan mendapatkan bonus sebesar 10 ribu sampai dengan 50 ribu apabila berhasil mengajak orang/member baru untuk join dengan kode referral yang kita berikan kepada member baru tersebut. Serta berbagai bonus lainnya dimana para member yang memainkan judi online ini dengan kemenangan berturut-turut nantinya akan mendapat penggandaan jumlah hadiah kemenangan yang biasanya akan diberikan sebanyak 3x sampai dengan 5x dari jumlah kemenangan yang didapatkan serta berbagai macam penawaran yang menarik

lainnya. Tentunya hal tersebut akan menarik minat para netizen atau viewer yang melihat pengiklanan yang dilakukan oleh selebgram serta streamer ini.

Penegakan hukum yang belum terealisasi dengan baik ini tentunya melahirkan tanda tanya besar sebab para oknum selebgram serta konten creator/youtuber youtube yang melakukan pengiklanan mengenai hal tersebut dengan cepat ditangani oleh penegak hukum, dimana para selebgram awalnya melalui internet (internet gambling) jasa selebgram dan paid promote untuk promosi, istilah populer yang dikenal saat ini yang berkaitan dengan promosi yang dilakukan melalui media sosial instagram adalah endorse dan/atau endorsement. Pelaku usaha dapat memanfaatkan jasa selebgram yang memiliki banyak pengikut di akun sosial media instagramnya guna mengembangkan usaha yang dimilikinya agar diketahui oleh khalayak pada umumnya, termasuk juga situs judi online yang marak beredar belakangan ini, kemunculan judi online saat ini sangat signifikan dari beberapa tahun sebelumnya, hal tersebut tidak lepas dari jasa promosi yang dilakukan oleh selebgram pada akun media sosialnya. Banyak para selebgram atau influencer membuka jasa endorse, paid promote dimana hal ini dimanfaatkan oleh bandar judi online untuk menawarkan kepada selebgram atau influencer untuk mempromosikan situs mereka dengan bayaran yang fantastis setiap bulannya.⁵ Cara yang dilakukan yakni selayaknya endorse pada umumnya yaitu membuat sebuah kesepakatan terlebih dahulu antara situs judi online dengan selebgram yang nantinya lahir sebuah konten foto atau video. Para selebgram dalam hal ini tentunya secara sadar dan sengaja menyebarkan informasi terkait judi

⁵ Nono, Ignasius Yosanda, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, and I. Putu Gede Seputra. 2021, "**Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online**." Jurnal Analogi Hukum, volume 3, nomor 2, hlm. 236

online melalui internet, dalam hal ini banyak nama yang sudah terseret dari nama-nama selegram yang sudah mulai terkenal dan dilirik oleh banyak orang seperti Araa Mudrikah dengan akun Instagram @araamudrikah (84 ribu pengikut) yang mengiklankan platform dari CENDANA88 dan juga VEGAS688, yang mendapatkan bayaran setiap bulannya sebesar 7 juta dan telah menjalankannya selama 7 bulan dan masih banyak selebgram lainnya yang terjerat. Hal tersebut dilakukan atas dasar permintaan seseorang untuk melakukan kesepakatan agar mempromosikan platform judi online yang mereka miliki dengan bayaran setiap bulannya dan jumlah penayangan promosi sesuai kesepakatan.

Pada konten creator/youtuber pula beberapa ada yang telah diproses seperti halnya para oknum selebgram, namun permasalahan yang ada yaitu karena belum meratanya sebuah keadilan menjadikan belum semua oknum konten creator/youtuber yang melakukan promosi secara terang-terangan pada konten yang mereka produksi namun tidak diproses seperti konten creator/youtuber "ErickoLim" yang memiliki jumlah subscriber yang besar. Hal tersebut seakan-akan membuat kesan bahwa pelaku yang akan ditindak merupakan orang-orang yang dianggap belum terkenal, seakan hukum tajam ke bawah.

Begitu pula pada oknum influencer atau artis yang mempromosikan judi online ini yang mempromosikan platform judi ini melalui instastory pada Instagram yang mereka miliki dengan berbagai macam durasi pengiklanan serta berbagai macam nominal persekali tanyangannya, dilansir dari youtube TVOne bahwasanya Dinar Candy sebagai orang yang pernah mempromosikan platform judi online ini mengaku bahwa pada 2017 ia pernah mempromosikan melalui instastory instagramnya, hal ini tentunya adanya kesepakatan endorse terlebih dahulu melalui

via chat dengan kesepakatan bahwa ia diberikan deskripsi serta link yang nantinya akan ditampilkan pada instastory Dinar Candy, berdasarkan tindakan tersebut tentunya hal ini sudah jelas melanggar hukum namun penegakannya hanya sampai tahap pemeriksaan saja.⁶

Sedangkan pada kasus yang sama pada persoalan ini para streamer belum dilakukannya Upaya preventif sedikitpun dari penegak hukum seperti halnya kasus konten creator/youtuber besar yang mempromosikan akun judi online, meski dalam hal ini sama-sama melanggar bertentangan dengan pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana yang telah diubah oleh Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 dan sebagaimana yang telah direvisi dalam Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal 27 ayat (2) yang berbunyi: "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian". Serta pasal 45 ayat (3) yang berbunyi: "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)." Istilah "Mendistribusikan" berdasarkan penjelasan pasal 27 ayat (2), adalah mengirimkan dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada

⁶ Youtube tvOneNews, 18 September 2023, **Fantastis, Honor Artis Judi Online**, https://www.youtube.com/watch?v=Ev6_v1NyXYU, diakses pada tanggal 28 November 2023, pada pukul 03.40 WITA

banyak orang atau berbagai pihak melalui sistem Elektronik. Sedangkan “mentransmisikan” adalah mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang ditujukan kepada satu pihak lain melalui sistem Elektronik.⁷ Dalam pelaksanaan peraturan ini hal yang dilakukan oleh para streamer ini tentunya bertentangan dengan hukum sebab mereka ikut mendistribusikan serta mentransmisikan informasi terkait situs-situs judi online secara sadar, terlepas disebabkan karena mereka membuka sebuah link saweran ataupun ada indikasi perjanjian kontrak sebelum live streaming dimulai, selayaknya para selebgram yang melakukan perjanjian dahulu sebelum dilakukannya pengiklanan/endorse.

Penegakan judi dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana juga diatur yakni dalam hal persoalan diatas bertentangan dengan pasal 303 ayat (1) yang berbunyi: “Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

1. dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
2. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;

⁷ LBH NURANI, 20 November 2019, **Mentransmisikan atau Mendistribusikan Muatan Yang Melanggar Kesusilaan dalam UU ITE**, <https://nurani.or.id/mentransmisikan-atau-mendistribusikan-muatan-yang-melanggar-kesusilaan-dalam-uu-ite/>, diakses pada tanggal 8 November 2023, pukul 16.00 WITA.

3. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.”

Dalam hal ini para selegram, konten creator/youtuber, influencer atau artis serta streamer yang mengiklankan dengan cara membaca isi komentar dari saweran tersebut telah memenuhi unsur “dengan sengaja dan memberikan kesempatan serta menjadikan turut serta khalayak umum” untuk terlibat dalam permainan judi online.

Perihal mengenai perjudian ini juga telah diatur dalam Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian serta Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian, dimana diatur tentang pemberian izin terkait perjudian dilarang sepenuhnya mulai dari hal-hal yang terkecil tidak lagi diizinkan untuk melaksanakan kegiatan perjudian. Hal ini menegaskan bahwasanya tidak boleh ada lagi perjudian apapun bentuknya serta tidak ada lagi izin untuk melakukan perjudian apapun alasannya demi penghapusan perjudian di Indonesia. Namun pada faktanya perjudian di Indonesia masih sangat marak dan kini merambah ke dunia online dengan mekanisme melakukan pengiklanan pada platform tertentu guna menyasar lebih banyak pemain dan sangat mudah untuk diakses dan dimainkan.

Adanya penyampaian informasi seperti halnya pengiklanan mengenai judi melalui live streaming yang dilakukan oleh para oknum streamer ini tentunya sangat berdampak buruk bagi para viewer-nya mengingat para viewer dari streaming ini banyak ditonton oleh kalangan usia remaja bahkan anak-anak, sebab rasa penasaran dari mereka sangat besar hal ini didukung dengan mudahnya memainkan setiap permainan yang ada didalam platform judi online tersebut. Hal

ini tentunya memberikan berbagai dampak dalam kehidupan mereka dimulai dari Dampak Material, Dampak Social, Dampak Keagamaan, Dampak Prestasi Belajar, Dampak Psikis yang tentunya dari dampak-dampak tersebut menghasilkan suatu hal yang negative dalam diri mereka.⁸

Tabel Jumlah dan Nilai Transaksi Judi Online di Indonesia per Tahun (2017-2022)

No	Nama	Jumlah Transaksi (Kali)	Nilai Transaksi (Rp)
1	2017	250.726	2.009.676.571.607
2	2018	666.104	3.975.512.890.359
3	2019	1.845.832	6.183.134.907.079
4	2020	5.634.499	15.768.525.166.418
5	2021	43.597.112	57.910.725.296.081
6	2022	104.791.427	104.417.674.955.287

Sumber: Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK)

Menurut Kepala Biro Humas PPATK, Natsir Kongah yang dilansir dari berbagai sumber berita, jumlah transaksi judi online di Indonesia tahun 2023 sudah lebih dari Rp200 triliun. Menurut data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), selama periode 2017-2022 ada sekitar 157 juta transaksi judi online di Indonesia dengan nilai total perputaran uang mencapai Rp190 triliun. Jumlah transaksi pada 2017 adalah 250.726, 2018 menjadi 666.104, dan 2019

⁸ Dika Sahputra, Anisya Afifa, Adinda Muna Salwa, Nurman Yudhistira dan Liyani Azizah Lingga, 2022, **Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)** : Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Vol. 6, No. 2, hlm. 145.

berjumlah 1,8 juta. Pada 2020 meningkat 5,6 juta, 2022 menjadi 43,5 juta, dan 2022 sebesar 104,7 juta.⁹ Kominfo dalam hal ini juga telah berusaha untuk memblokir setiap situs yang terkait dengan platform judi online terbanyak yakni dalam situs web dan Alamat IP sebanyak 55.768 konten, selanjutnya file sharing sebanyak 3.488 konten, Facebook dan Instagram sebanyak 675 konten, lalu Google serta Youtube sebanyak 638 konten. Serta per tanggal 21 september 2023 telah dilakukan pemblokiran sebanyak 201 rekening bank dan 1.931 rekening lainnya yang diproses langsung oleh OJK.¹⁰ Hal ini tentunya dilakukan dengan dasar hukum yakni Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor. 19 Tahun 2014 Tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif, yang didalamnya diatur tentang berbagai macam mekanisme tata cara untuk penanganan situs internet bermuatan negative yang pelaksanaannya memudahkan dilakukannya Upaya preventif dari pemerintah serta melibatkan Masyarakat langsung untuk mewujudkan Upaya preventif.

Dengan berbagai persoalan yang diuraikan diatas menimbulkan keinginan penulis untuk mengetahui lebih dalam lagi tentang penegakan hukum yang telah ada serta telah dilakukan Upaya oleh pihak yang berwenang menangani persoalan diatas. Atas latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik mengambil judul yakni : **PENEGAKAN HUKUM TERHADAP STREAMER GAME ONLINE**

⁹ Adel Andila Putri, GoodStats, 9 Oktober 2023, **Transaksi Judi Online di Indonesia Sudah Mencapai 200 Triliun**, <https://goodstats.id/article/transaksi-judi-online-di-indonesia-sudah-mencapai-200-triliun-kominfo-berantas-platform-judi-online-fMVZl>, diakses pada tanggal 8 November 2023, pukul 17.30 WITA.

¹⁰ Judi online Merajalela, **Kominfo serius gencarkan pemberantasan**, **Siaran Pers No.327/HM/KOMINFO/09/2023**, 22 September 2023, https://www.kominfo.go.id/content/detail/51776/siaran-pers-no-327hmkominfo092023-tentang-judi-online-merajalela-kominfo-serius-gencarkan-pemberantasan/0/siaran_pers, diakses pada tanggal 13 November 2023, pukul 02.50.

TERKAIT TINDAKAN PENYAMPAIAN INFORMASI JUDI *ONLINE* MELALUI YOUTUBE (STUDI DI DISKOMINFO KABUPATEN BADUNG)

1.2. Rumusan Masalah

Setelah penulis memaparkan latar belakang diatas, maka dapat ditarik suatu rumusan masalah, yaitu :

- a. Bagaimanakah mekanisnme dan prosedur penegakan hukum streamer game yang melakukan penyampaian informasi terkait judi online pada youtube ?
- b. Bagaimanakah pengaturan penegakan hukum para streamer game online yang melakukan penyampian informasi terkait judi online di youtube ?

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

- a. Untuk melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, Khususnya pada bidang penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa.
- b. Untuk perkembangan ilmu pengetahuan hukum.
- c. Sebagai syarat menyelesaikan jenjang Pendidikan Strata 1 (S1) di Fakultas Hukum Universitas Mahasaraswati Denpasar.

1.3.2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui mekanisnme dan prosedur penegakan hukum streamer game yang melakukan penyampaian informasi terkait judi online pada youtube.

- b. Untuk mengetahui pengaturan penegakan hukum para streamer game online yang melakukan penyampaian informasi terkait judi online di youtube.

1.4. Metode Penelitian

Metode Penelitian menurut Muhammad Nasir, metode penelitian merupakan hal yang penting bagi seorang peneliti untuk mencapai sebuah tujuan, serta dapat menemukan jawaban dari masalah yang di ajukan. Untuk dapat merampungkan penyajian skripsi ini agar dapat memenuhi kriteria sebagai tulisan ilmiah diperlukan data yang relevan dengan skripsi ini. Dalam upaya pengumpulan data yang diperlukan itu, maka diterapkan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1.4.1. Jenis Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian hukum empiris. Penelitian hukum empiris adalah suatu metode penelitian hukum yang menggunakan fakta-fakta empiris yang diambil dari perilaku manusia, baik perilaku verbal yang didapat dari wawancara maupun perilaku nyata yang dilakukan melalui pengamatan langsung. Penelitian empiris juga digunakan untuk mengamati hasil dari perilaku manusia yang berupa peninggalan fisik maupun arsip.¹¹ Bernanjak dari adanya kesenjangan norma dan fakta atau kenyataan (ketidaksesuaian antara *das sollen* dan *das sein*).

¹¹ Mukhti Fajar dan Yulianto Achmad, **Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris**, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar,2010), hlm. 280.

1.4.2. Pendekatan Penelitian

Arikunto berpendapat bahwa metode penelitian adalah cara utama yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan dan menentukan jawaban atas masalah yang diajukan. Metode pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan :

- a. Pendekatan Sosiologis hukum yang dimana sosiologis hukum disini merupakan ilmu yang mempelajari segala aktivitas, interaksi, dan perilaku manusia secara timbal balik dengan hukum, sosiologi hukum merupakan ilmu yang mempelajari perilaku hukum dari masyarakat. Dalam persoalan ini peneliti ingin menyoroti hubungan timbal balik antara hukum dengan gejala sosial lainnya.
- b. Pendekatan Fakta yaitu pendekatan yang mengamati dan melihat kenyataan-kenyataan yang terjadi dalam masyarakat khususnya yang berkaitan dengan Streamer game yang melakukan penyampaian informasi mengenai platform judi online

1.4.3. Sumber Hukum

Adapun data yang akan dipergunakan dalam penelitian ini yaitu data primer, data sekunder, dan data tersier. Adapun sumber-sumber dari data yang akan dipergunakan adalah :

- a. Data Primer, ialah data yang diperoleh langsung dari narasumber atau masyarakat.¹² yaitu bahan yang diperoleh langsung dilapangan berdasarkan observasi serta wawancara langsung dengan Pemerintah

¹² Ediwarman, 2016, **Monograf Metodologi Penelitian Hukum, Panduan Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi**, Medan: PT. Soft Media. hlm. 21.

Kabupaten Badung yang berwenang dan berhubungan dengan persoalan ini dalam hal ini yaitu Dinas Komunikasi dan Informasi Kabupaten Badung.

- b. Data Sekunder, data yang diperoleh peneliti dari penelitian kepustakaan dan dokumen, yang merupakan hasil penelitian dan pengolahan orang lain, yang sudah tersedia dalam bentuk buku-buku atau dokumen yang biasanya disediakan perpustakaan atau milik pribadi.¹³ yaitu dokumen yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer, seperti hasil-hasil penelitian, jurnal, hasil karya dari kalangan hukum, karya tulis ilmiah, dan beberapa sumber dari internet yang berkaitan dengan persoalan di atas.

- a) Bahan Hukum Primer Menurut Peter Mahmud Marzuki, bahan hukum primer adalah bahan hukum yang bersifat otoritas. Di mana dalam hal ini bahan hukum primer adalah terdiri dari peraturan perundang-undangan, catatan-catatan resmi, atau risalah dalam pembuatan peraturan perundangundangan.¹⁴ Dalam penelitian ini, Penulis menggunakan bahan hukum primer sebagai berikut:

1. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
2. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
3. Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

¹³ Hilman Hadikusuma, 2005, **Metode Pembuatan Kertas Kerja atau Skripsi Ilmu Hukum**, Bandung: Mandar Maju. hlm. 65.

¹⁴ Soerjono Suekanto, **Pengantar Penelitian Hukum**, Penerbit Universitas Indonesia-UI Press cetakan ke-3 tahun 1984, hlm. 141.

4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian
 5. Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor. 19 Tahun 2014 Tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif
 6. Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020 Tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat
- b) Bahan Hukum Sekunder Bahan hukum sekunder, yaitu bahan hukum yang mendukung dan memperkuat bahan hukum primer memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer yang ada sehingga dapat di lakukan analisa dan pemahaman yang lebih mendalam ¹⁵ sehingga adanya penguatan atas dasar hukum menghasilkan analisa hukum yang baik. Maka dalam penelitian ini yang menjadi bahan hukum sekunder terdiri atas:
- 1) Penjelasan dai peraturan perundang-undangan yang di gunakan sebagai bahan hukum primer
 - 2) Hasil penelitian
 - 3) Pendapat ahli yang kompeten
- c) Bahan Hukum Tersier Bahan hukum tersier, yaitu bahan hukum yang merupakan pelengkap yang sifatnya memberikan petunjuk dan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder. Bahan

¹⁵ Soerjono Suekanto, dan Sri Mamudi , **Penelitian Hukum Normative Suatu Tinjauan Singkat**, Penerbit (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hlm.23

hukum tersier dapat di contohkan seperti: Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ensiklopedia, indeks kumulatif dan seterusnya.¹⁶

1.4.4. Pengumpulan Data

- a. Teknik Wawancara (interview), yaitu suatu kejadian atau proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi secara langsung atau bertanya secara langsung mengenai suatu objek yang diteliti.¹⁷ Wawancara yang dipilih oleh peneliti adalah wawancara bebas terpimpin. Wawancara bebas terpimpin adalah wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara bebas namun masih tetap berada pada pedoman wawancara yang sudah dibuat. Pertanyaan akan berkembang pada saat melakukan wawancara. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian.¹⁸
- b. Teknik Dokumentasi (Documentation),
Dokumentasi adalah "asal katanya adalah dokumen yang artinya barang-barang tertulis, seperti buku, majalah, dokumentasi, notulen rapat, catatan harian, peraturan-peraturan dan sebagainya".¹⁹ Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Studi dokumen merupakan

¹⁶ Ibid, hlm. 54

¹⁷ Yusuf, A. M. (2014). **Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan**. Jakarta : Prenadamedia Group. hlm. 372.

¹⁸ Arikunto, S. (2016). **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik**. Jakarta: Rineka Cipta. hlm. 199.

¹⁹ Sutrisno Hadi, M. (2015). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar., hlm. 207

pelengkap dari penggunaan metode observasi atau wawancara akan lebih dapat dipercaya atau mempunyai kredibilitas yang tinggi jika didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik yang sudah ada. Tetapi tidak semua dokumen memilih tingkat kredibilitas yang tinggi. Sebagai contoh banyak foto yang tidak mencerminkan keadaan aslinya, karena foto bisa saja dibuat untuk kepentingan tertentu.²⁰

c. Teknik Penyebaran Kuisioner

Teknik Penyebaran Kuisioner, merupakan pengumpulan data dengan cara membagikan kuisioner, dalam hal ini peneliti menyebarkan kepada masyarakat khususnya masyarakat yang kesehariannya berkecimpung dalam dunia internet yang sudah ditentukan sesuai dengan teknik pengambilan 16 sampling yang digunakan dalam penelitian. Peneliti menggunakan 40 responden sebagai sampel.

1.4.5. Teknik Analisa Data

Teknik Analisa dalam penulisan ini menggunakan Teknik Analisa Kualitatif yaitu penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah..²¹ Yang menekankan lebih kepada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah, daripada

²⁰ Sugiyono. 2018. **Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D**, penerbit Alfabeta, Bandung. hlm. 240.

²¹ Moelong, L. J. (2017). **Metode Penelitian Kualitatif**. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. hlm. 6.

melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. Biasanya, metode penelitian ini menggunakan teknik analisis mendalam (in-depth analysis) yakni melakukan kajian terhadap masalah secara kasus per kasus. Memahami jenis penelitian kualitatif adalah langkah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa tulisan atau ucapan, serta perilaku orang yang diamati. Jenis penelitian kualitatif adalah bertujuan mendapatkan pemahaman yang bersifat umum terhadap kenyataan sosial dari sudut pandang partisipan.

Teknik Analisa data yang telah dikumpulkan dari hasil penelitian, baik yang dilakukan dengan wawancara ataupun dokumentasi ini dikumpulkan dan dikelompokkan serta diseleksi sesuai dengan kebenaran serta kualitas yang dihasilkan, kemudian dihubungkan dengan berbagai sumber aturan hukum serta wawancara terhadap pihak yang ebrwenang dalam persoalan ini, dan selanjutnya hasil analisi tersebut akan dituangkan kedalam skripsi dan diuraikan dengan pembahasan semaksimal mungkin guna mendapatkan hasil penelitian yang sempurna.

1.5. Sistematika Penulisan

Metode penulisan skripsi ini mengacu pada "Buku Pedoman Penulisan Skripsi Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Mahasaraswati Denpasar, Tahun 2021".

- 1.5.1. BAB I : Mengemukakan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.
- 1.5.2. BAB II : Mengemukakan fungsi dari teori, asas, konsep yang dipakai serta pendapat para ahli.

- 1.5.3. BAB III : Pembahasan dari Rumusan Masalah I yakni "Bagaimanakah pengaturan penegakan hukum terhadap para streamer game online yang melakukan penyampaian informasi terkait judi online di youtube"
- 1.5.4. BAB IV : Pembahasan dari Rumusan Masalah II yakni "Bagaimanakah mekanisme dan prosedur penegakan hukum streamer game yang melakukan penyampaian informasi terkait judi online pada youtube di Kabupaten Badung"
- 1.5.5. BAB V : Terdiri dari penutupan, dimana hal ini merupakan akhir dari penulisan skripsi yang terdiri atas simpulan dan saran dari penelitian yang ditulis.

