

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan teknologi telah mengalami peningkatan pesat pada beberapa tahun terakhir dan menciptakan dampak signifikan dalam berbagai sektor, terutama dalam bidang komunikasi. Yusniah, putri, Simatupang (2023: 335) menyatakan, berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi adalah suatu trend yang tidak bisa dihentikan. Dari semua kalangan mulai dari anak-anak hingga orang tua tentu mengerti dan paham akan perkembangan teknologi. Hal tersebut dapat dilihat dari cara orang berkomunikasi dan menikmati hiburan saat ini. Salah satu yang sangat populer di kalangan masyarakat adalah *live streaming*. *Live streaming* memungkinkan untuk semua orang di penjuru dunia untuk dapat mengirim data multimedia seperti video atau audio secara *real time* melalui internet. Dengan munculnya ponsel pintar lensa kamera HD, jaringan 4G dan 5G, *host* secara langsung dapat menyiarkan kapan pun dan di mana pun dia mau. Biaya streaming video langsung relatif murah sehingga siapa pun dapat membuat *streaming* video langsungnya sendiri. (SHI & Chung, 2021: 254).

Selain sebagai sarana komunikasi, *live streaming* berpeluang dalam berbagai bidang sebagai termasuk edukasi, hiburan dan bisnis. Banyak Perusahaan serta lembaga dari dalam negeri maupun luar negeri mengadopsi *live streaming* dalam bentuk fitur aplikasi dan juga web, seperti halnya *platfom Tiktok, YouTube, Instagram, Shoppe, Snack Video, IDN* dan masih banyak lagi.

Rohmy, Suratman, Nihayaty (2021: 313) menyatakan semakin besar pengaruh teknologi informasi dalam kehidupan manusia, maka semakin besar pula risiko teknologi informasi untuk disalahgunakan. Salah satu penyalahgunaan yang paling populer adalah *gambling* atau perjudian. Pada hakiknya perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan agama, kesopanan, dan kode moral Pancasila serta dapat merugikan masyarakat, bangsa dan kelangsungan hidup bangsa. Perjudian ini masuk dalam aturan hukum pidana sebagai salah satu bentuk kejahatan terhadap kesusilaan dan perjudian menimbulkan kerugian moral dan psikologis, khususnya generasi muda. (Al-Qifari, Tanudjaja, dan Arwanto, 2023: 1119).

Tidak hanya dilakukan secara offline tetapi saat ini perjudian juga merambah pada masyarakat melalui internet. Sitanggang, Sabta dan Hasiolan (2023) menyatakan, judi online itu

sendiri dapat dilakukan di mana 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.

Media perjudian online sangat bervariasi seperti halnya website, game sampai dengan berbagai platform berbasis hiburan. Adanya fitur *live streaming* juga menjadi sasaran adanya perjudian, yang saat ini telah menjadi fenomena baru. Di mana *Host* atau Penyiar sering kali memanfaatkan fitur ini untuk menjalankan perjudian, seperti taruhan, lotre, atau permainan judi lainnya. Meskipun bagi beberapa orang fenomena ini menjadi peluang ekonomi yang signifikan, tetapi di sisi lain terdapat dampak negative diantaranya-Nya dapat menyebabkan ketergantungan atau adiksi. Ketersediaan game yang konstan dan mudah diakses membuat orang rentan terjerumus ke dalam kecanduan judi, yang bisa merusak kehidupan pribadi. Sitanggang, Sabta dan Hasiolan (2023) menyatakan, perilaku judi online yang dilakukan adalah menghabiskan waktu untuk bermain judi online setiap hari karena faktor kecanduan. Tingginya frekuensi disebabkan oleh kebebasan bermain judi online di mana pun dan kapan pun karena mudahnya mengakses situs lewat HP yang di mana dapat dibawa dan digunakan setiap waktu.

Selain itu, judi online juga dapat menyebabkan isolasi sosial. Para penjudi sering kali terjebak dalam lingkaran kegiatan judi online mereka sendiri, menghabiskan waktu yang berlebihan di depan komputer atau gadget mereka. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya interaksi sosial dengan keluarga, teman, dan masyarakat luas. Isolasi sosial ini dapat berdampak negatif pada kesejahteraan mental dan emosional seseorang. (Adidjaja et al., 2023: 7).

Salah satu hal terpenting harus diperhatikan dalam konteks perjudian *live streaming* adalah aturan hukum. Karena tidak hanya menjadi masalah di Indonesia, melainkan menjadi masalah di seluruh dunia. Kasus perjudian ini telah terjadi di semua negara. Oleh karena itu, perjudian *live streaming* dianggap sebagai pelanggaran hukum dan dapat berpotensi mendatangkan konsekuensi hukum yang serius bagi pihak-pihak yang terlibat. Tindak kejahatan perjudian sangat sulit untuk diselesaikan. karena para pelaku judi biasanya melakukan tindakannya secara tertutup dan tersembunyi, yang memudahkan mereka untuk melakukannya. Dan caranya pun sangat beragam, salah satunya seperti dalam platform live streaming.

Dalam negara Indonesia sendiri telah dibentuk Undang-undang tentang perjudian online untuk mengatasi permasalahan ini. Para pemain judi online terancam dengan sanksi pidana penjara

paling lama 4 tahun atau denda paling banyak 10 juta rupiah, menurut Pasal 303 KUHP. Selain itu, dalam menanggapi isu perjudian online ini pemerintah juga telah mengeluarkan UU ITE yang mengatur dan membatasi aktivitas di media sosial. Namun adanya aturan hukum tersebut tidak membuat oknum judi online merasa takut dan menjauhi aktivitas ini. Faktanya masih banyak kasus yang terjadi pada perjudian online khususnya pada platform live streaming. Dikutip dari Detikbali, menyebutkan empat pelaku diamankan oleh petugas, mereka memiliki peran dan tugas yang berbeda. Yang mana tiga perempuan selebgram bertugas sebagai *host/ streamer/ talent*. Mereka direkrut oleh pelaku GPP selaku *coordinator*. "Di mana jaringan online ini terkait dengan jaringan dari luar. Jadi pengakuannya hasil pemeriksaan kita sudah melaksanakan kegiatan ini kurang lebih setahun, (dari) 2022," ungkap Nefli. Keempatnya kini telah ditetapkan sebagai tersangka. Mereka dijerat dengan Pasal 45 Ayat (2) juncto Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang (UU) Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik juncto Pasal 55 ayat 1 ke-1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Selain kasus diatas dalam perjudian dalam *live streaming* pun masih banyak lagi pihak yang menjadi pelaku tindak kejahatan ini. Sebagai contoh selain masyarakat yang berperan sebagai pemain namun para *Host* atau *Streamer* dan juga mereka yang masih di bawah umur ikut terlibat dalam kejahatan tersebut. Mereka yang menjadi pelaku atau semi penyelenggara kebanyakan tidak menyadari bahwa mereka telah menjadi pelaku kejahatan karena besarnya penawaran yang dijanjikan baik pada pemain ataupun pada *Host/ Streamer*. Fatimah dan Tuan (2023) menyatakan, berbagai macam keuntungan yang ditawarkan oleh situs situs perjudian online dapat menarik kalangan orang dewasa maupun anak remaja untuk melakukan perjudian dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan sebanyak-banyaknya. Selain itu rapinya pengemasan dalam *live streaming* dapat menyamarkan aksi perjudian tersebut.

Dari permasalahan di atas maka terbentuklah penelitian ini yang akan memberikan pemahaman tentang regulasi hukum yang mengatur perjudian *live streaming* dan bagaimana regulasi hukum tersebut dapat digunakan untuk mengatasi perjudian *live streaming* sebagai bentuk kejahatan. Selain itu, penelitian ini juga akan membahas tantangan dan antisipasi bagi penegak hukum dalam mengatur perjudian *live streaming* di era digital yang terus berubah.

Dengan demikian, penulis mengangkat dan meneliti isu tersebut serta dijadikan suatu karya tulis dengan judul **“REGULASI HUKUM PERJUDIAN MELALUI *LIVE STREAMING* MERUPAKAN KEJAHATAN DUNIA MAYA (*CYBER CRIME*)“**

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

- 1.2.1 Bagaimana regulasi hukum terhadap perjudian dalam *live streaming* diatur dalam UU ITE?
- 1.2.2 Dapatkah aparat penegak hukum mengikuti perkembangan teknologi informatika terkait dengan kejahatan ?

## 1.3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

- 1.3.1 Adapun tujuan dari penelitian adalah :
- Untuk mengetahui bagaimana penegakan hukum terhadap kasus perjudian dalam *live streaming*.
  - Untuk mengetahui hambatan dan tantangan penegak hukum dalam mengatur kasus perjudian di era yang terus berkembang khususnya dalam teknologi informatika.
- 1.3.2 Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi 2 yakni secara praktis dan juga secara teoritis. Adapun rincian manfaatnya sebagai berikut:
- Secara teoritis  
penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang perlindungan hukum yang dapat digunakan untuk menanggulangi atau setidaknya meminimalkan tindak kejahatan perjudian dalam *live streaming*. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang masalah penyalahgunaan teknologi informasi yang sering terjadi di Indonesia serta sebagai pengetahuan untuk menjadi pengguna tenaga kerja yang lebih baik.
  - Secara praktis  
Penelitian ini untuk menjadi masukan bagi lembaga cybercrime di Indonesia, seperti Direktorat Tindak Pidana Siber (Dittipidsiber) dan

BSSN (Badan Siber dan Sandi Negara), mengawasi jalannya informasi dan transaksi elektronik dengan lebih cermat dan teliti. Selain itu, penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai sumber evaluasi atau pertimbangan untuk meningkatkan keamanan dan kenyamanan di dunia maya, juga dikenal sebagai media sosial. Dari perspektif pengguna, keuntungan dari penelitian ini adalah untuk mendidik masyarakat Indonesia untuk menggunakan media informasi dan transaksi elektronik dengan hati-hati. Penelitian ini juga dapat mendorong pengalaman untuk lebih berhati-hati dan berhati-hati saat menggunakan media dan transaksi elektronik.



