

BAB I

LATAR BELAKANG PEMILIHAN TEMA

Kemajuan teknologi internet, menjadikan platform media sosial bermunculan secara luas dan memengaruhi banyak orang sehingga siapa saja menjadi kecanduan menggunakan platform ini. Fenomena ini juga menyebabkan media sosial elektronik menggantikan peran media massa tradisional, karena media sosial menjadi keunggulan dalam penyebaran berita dan informasi lebih cepat. Selain itu, media sosial menciptakan lingkungan baru bagi masyarakat dan menjadi wadah penting dalam dunia bisnis, khususnya bisnis *online* (Nono dkk., 2021). Tetapi tidak dipungkiri bahwa dengan semakin majunya teknologi internet khususnya di media sosial, memunculkan juga permasalahan yang dapat merugikan penggunanya bahkan orang lain. Salah satunya aktivitas ilegal yaitu slot judi *online*.

Definisi perjudian ada di dalam Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Bunyi pasal tersebut yaitu “Yang disebut 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 pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya”. Dilihat

dari definisinya, dalam permainan judi ditemukan komponen keuntungan yang bergantung pada keberuntungan atau bakat atau wawasan pemainnya.

Buku yang ditulis oleh R. Soesilo yang berjudul “Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal”, menyebutkan bahwa permainan judi disebut sebagai *hazardspel*. Maksudnya *hazardspel* adalah permainan yang berdasarkan hadiah untuk kemenangan yang bergantung pada keberuntungan dan harapan untuk bertambah lebih besar tergantung pada kecerdasan dan kebiasaan pemain. Yang masuk dalam *hazardspel* seperti permainan dadu, main selikuran, main jeme, kodok-ulo, roulette, bakarat, tombola, dan lain-lain. Yang tidak termasuk ke dalam *hazardspel* seperti domino, bridge, ceki, koah, pei dan lain-lain yang biasa digunakan untuk hiburan. Menurutnya orang yang membuka permainan judi dikenakan Pasal 303 KUHP, sementara untuk orang yang ikut serta dalam permainan itu dikenakan Pasal 303 *bis* (Soesilo, 1993).

Perjudian yang dilaksanakan melalui media sosial atau media elektronik, diatur di dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik 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” dan untuk bentuk sanksinya diatur dalam Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu

dipidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Sedangkan dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, perjudian melalui media sosial atau media elektronik diatur dalam Pasal 27 ayat (2), Pasal 40 ayat (2c) dan Pasal 45 ayat (3) yaitu penjelasan dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

Perlu disadari bahwa perjudian *online* telah menjadi fenomena global yang berkembang pesat seiring dengan berkembangnya teknologi internet. Bentuk perjudian *online* yang saat ini terkenal adalah mesin slot *online*, di mana pemain dapat memasang taruhan dan bermain melalui platform digital. Judi *online* mengacu pada praktik perjudian yang dilakukan melalui internet. Jenis permainan judi online seperti kasino *online*, taruhan olahraga, poker *online*, dan permainan judi lainnya. Fenomena ini tidak hanya mempengaruhi perilaku perjudian, tetapi juga menciptakan budaya baru di masyarakat, terutama melalui praktik saweran slot judi *online*.

Mengenai aktivitas slot judi *online*, perjudian menjadi salah satu masyarakat baik bagi remaja maupun orang dewasa. Kebanyakan perjudian dianggap sebagai jalan pintas untuk memperoleh sesuatu yang bernilai tanpa mempertimbangkan konsekuensi negatifnya (Wijaya & Royani, 2023). Berbicara tentang dunia *game* khususnya *streamer* yang didefinisikan sebagai seseorang

yang melakukan kegiatan dengan memanfaatkan layanan *streaming* dihadapan para penonton (*viewers*) secara *online*. *Streamer* biasanya berasal dari *pro player game* esport atau mantan *pro player game esport* atau konten kreator, yang memiliki jumlah *subscriber* tinggi dan ramai penonton (*viewers*). Para penonton (*viewers*) tersebut biasanya ingin melihat *gameplay* atau teknik permainan milik beberapa tim esports besar seperti RRQ, ONIC, BTR, Aura Fire, Alter Ego, EVOS, Rebellion, Geek Fam, dan Dewa United. Karena hal inilah yang membuat penonton (*viewers*) berinisiatif untuk memberikan saweran (Masruri, 2022).

Saweran *streamer game* adalah memberikan donasi atau hadiah kepada *streamer* melalui link yang biasanya terletak dideskripsi platform chanelnya. Hadiah ini biasanya berupa uang atau kredit dalam bentuk mata uang digital yang dapat dicairkan. Pada saat pemberian saweran tersebut siapa saja boleh memberikan donasi dan biasanya dari penonton (*viewers*) yang sedang menonton *live streaming* tersebut. Tetapi tidak disangka bahwa keberadaan link saweran tersebut, dimanfaatkan oleh situs slot judi *online* untuk memberikan donasi sekaligus untuk mempromosikan aktivitas ilegal tersebut. Hal ini juga menjadi taktik yang digunakan untuk menarik perhatian penonton (*viewers*) saat *live streaming* tersebut dan membujuk untuk terlibat dalam perjudian *online*. Tidak hanya itu, para *streamer* juga secara tidak langsung ikut mempromosikan situs slot judi *online* dengan mengatakan kata “gacor”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi kata gacor adalah berkicau di setiap tempat dan waktu. Istilah ini sering digunakan oleh pecinta burung khususnya dalam berkompetisi.

Arti lain dari kata gacor adalah cair sekarang dan kata gacor singkatan dari “garing corong”. Dalam kehidupan sehari-hari yang dipakai oleh anak muda arti gacor mulai bergeser yaitu bagus sekali atau keren sebagai bahasa gaul seperti saat bermain game (Rubi, 2023). Kekinian, istilah gacor malah dipakai untuk mempromosikan judi online. Arti gacor dalam judi *online* adalah memiliki peluang menang yang tinggi (Istilah, 2023). Seperti yang dilakukan oleh *streamer*, ketika saweran yang diberikan oleh situs slot judi *online* dengan tujuan untuk mempromosikan situs slot judi *online* tersebut. Dan pada saat saweran tersebut masuk akan muncul pada layar saat *live streaming*, *streamer* akan mengatakan gacor yaitu untuk mempromosikan judi *online* dan juga membujuk para penonton (*viewers*) untuk ikut serta dalam permainan slot judi *online* tersebut.

Streamer yang ikut mempromosikan situs slot judi *online* ramai diperbincangkan saat postingan di platform media sosial Twitter, akun "PartaiSocmed" menyoroti cuitan warganet @Krpko (Kurapiko) tentang beberapa *streamer game* Mobile Legends terlibat dalam promosi slot judi *online*. Dalam potongan video yang dibagikan, terlihat “SK” atau nama Channel “M*****O*****” menerima donasi sebesar Rp 50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) dari salah satu akun saweran bernama “Pptot0” saat sedang melakukan *live streaming*. Selain “SK”, beberapa *streamer game* lainnya seperti “IBK” atau nama Channel "I*****L*****", “YOAW” atau nama Channel "R**X*****", “ML” atau nama Channel "M*****A*****", “JL” atau nama Channel J*****L*****, “RF” atau nama Channel "R7", dan “YA” atau nama Channel

"D*****B*****" juga menerima sejumlah saweran dengan nominal yang tidak sedikit dari situs slot judi *online* (Hadiansyah, 2023). Selain itu, dari akun Twitter yang bernama "christopher" mengaku bahwa bertemu dengan seorang anak kecil masih duduk di bangku SMP sedang bermain judi *online*. Dan yang lebih terkejutnya setelah ditanya bahwa anak tersebut bermain slot judi *online* karena menonton Youtube *streamer* Mobile Legend.

Dari pernyataan diatas dalam rangka penegakan hukum masalah perjudian, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk Artikel dengan Judul **"PERTANGGUNGJAWABAN TENTANG *STREAMER* GAME YANG MEMPROMOSIKAN SITUS SLOT JUDI *ONLINE* SAAT *LIVE STREAMING* DALAM PERSPEKTIF HUKUM PIDANA"**.