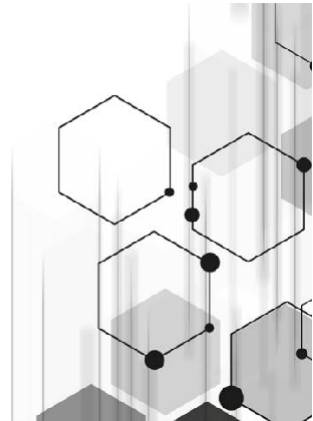




Sanksi Pidana Terhadap Pelaku *Streamer Game Mobile* Atas Promosi Situs Judi Online

Putu Bagus Hendra Cahyana¹, Anak Agung Ngurah Adhi Wibisana¹,
I Made Aditya Mantara Putra¹

1. Universitas Warmadewa, Denpasar, Bali-Indonesia

Korespondensi:

Putu Bagus Hendra Cahyana, Universitas Warmadewa, Denpasar, Bali-Indonesia.
Email: putubagushendra@gmail.com

Abstrak. Perjudian dalam game online melibatkan taruhan uang, dan salah satu yang paling populer adalah judi slot. Promosi konten judi online oleh streamer game mobile menjadi masalah serius di era digital. Penelitian ini mengkaji pengaturan hukum terhadap promosi situs judi online oleh streamer game mobile serta sanksi pidana yang diberlakukan. Penelitian ini menggunakan Metode Hukum Normatif dengan pendekatan perundang-undangan, konseptual, dan kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa promosi situs judi online oleh streamer diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP. Sanksi pidana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dengan ancaman penjara hingga 6 tahun atau denda maksimal 1 miliar rupiah. Pemerintah perlu menerapkan regulasi dan penegakan hukum yang tegas terhadap promosi judi online oleh streamer game mobile. Streamer harus memahami jenis konten yang aman dan bermanfaat untuk dipromosikan, dan masyarakat perlu meningkatkan kesadaran tentang bahaya dan dampak negatif dari promosi situs judi online di platform digital.

Kata Kunci: streamer; perjudian; pidana

1. Pendahuluan

Indonesia ialah merupakan negara dengan landasan hukum, hal ini ditegaskan dalam ketentuan Pasal 1 Ayat (3) UUD RI Tahun 1945 yang menyatakan, Negara Indonesia ialah Negara Hukum. Ini berarti bahwa Indonesia merupakan sebuah negara yang menjunjung tinggi prinsip-prinsip hukum. Negara Hukum (*Rechtsstaat*) adalah sebuah sistem yang sangat menghargai prinsip-prinsip hukum, yang mencakup jaminan kepastian, disiplin, serta perlindungan hukum yang berfokus pada kebenaran dan keadilan. Kepastian, disiplin, dan perlindungan hukum mengharuskan, antara lain, bahwa interaksi hukum dalam kehidupan

masyarakat memerlukan adanya perangkat fakta yang dengan tegas menetapkan hak dan kewajiban individu sebagai subjek hukum di dalam komunitas (Supriadi, 2006).

Seiring berjalannya waktu, tidak dapat disangkal bahwa perkembangan era terus mengalami kemajuan, terutama dalam bidang teknologi yang saat ini berkembang sangat cepat, khususnya di sektor teknologi informasi. Hal ini memungkinkan masyarakat untuk dengan mudah mengakses dan berbagi informasi kepada khalayak luas. Seiring dengan perkembangannya, penemuan komputer sebagai hasil dari ilmu pengetahuan dan teknologi telah menciptakan konvergensi antara sektor telekomunikasi, media, dan teknologi informasi. Konvergensi antara teknologi komunikasi, media, dan data telah menciptakan perangkat baru. Internet adalah jaringan komputer yang terhubung dengan berbagai jaringan akademis, pemerintahan, bisnis, organisasi, dan individu. Kehadiran internet secara nyata telah menciptakan realitas baru, memisahkan pengalaman manusia menjadi dua kategori: kehidupan nyata dan kehidupan virtual (Riswandi, 2003).

Masyarakat modern saat ini sangat bergantung pada internet karena perannya yang penting dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam berkomunikasi maupun melakukan transaksi bisnis. Meskipun internet memberikan banyak manfaat yang dapat digunakan untuk kebaikan manusia, ada juga beberapa dampak negatif yang muncul, terutama terkait dengan kejahatan. Permainan judi dapat menyebabkan seseorang mengalami kecanduan, yang mengakibatkan individu tersebut menjadi sangat terobsesi dan kehilangan kontrol atas dirinya. Secara umum, para penjudi tidak merasa cemas untuk menyimpan uang serta semua harta benda yang mereka miliki guna dijadikan sebagai modal untuk berjudi. Fakta menunjukkan bahwa perjudian daring yang sering terjadi di kalangan masyarakat sangat mengkhawatirkan dan berdampak negatif bagi banyak pihak. Hal ini disebabkan oleh berbagai konsekuensi yang dapat muncul akibat judi online, seperti stres mental, kecemasan berlebihan, kurangnya perhatian untuk melakukan aktivitas lain, serta gangguan dalam hubungan dengan orang-orang terdekat, seperti keluarga, teman, dan pasangan. Ketika seseorang terus-menerus menghabiskan waktu dan uang untuk bermain judi online, mereka cenderung akan mengabaikan hubungan sosial yang penting dalam hidup mereka (Sunarso, 2009).

Seseorang yang sudah terjebak dalam kecanduan permainan judi tentu tidak bisa dipungkiri ingin mengajak orang lain, terutama di kalangan remaja, untuk ikut bermain judi online. Di era digital saat ini, akses ke situs judi online sangatlah gampang bagi masyarakat. Dapat dikatakan sebagai penyedia layanan taruhan online yang menawarkan berbagai permainan judi agar dapat diakses dan dimainkan oleh orang lain. Dalam menjalankan promosi untuk judi online, biasanya pelaku atau pemilik situs akan memasarkan platform judi mereka kepada para pengguna internet melalui media sosial dan layanan streaming. Secara umum, pemilik situs judi online cenderung menawarkan atau merekrut pemilik akun YouTube yang memiliki banyak pengikut dengan biaya yang lebih rendah dibandingkan dengan iklan tradisional. Karena para streamer mampu untuk menyebarkan informasi mengenai situs perjudian daring.

Kejahatan dunia maya, khususnya dalam hal perjudian daring, memerlukan tindakan penegakan hukum untuk mencegah dan mengatasi kejahatan ini agar tidak semakin meluas dan dimainkan secara sembarangan. Usaha penegakan hukum terhadap kejahatan siber di Indonesia dilakukan oleh aparat kepolisian, karena tindakan kriminal tersebut berhubungan dengan isu-isu keamanan serta disiplin negara. Kepolisian berperan sebagai lini pertama

dalam menganalisis berbagai potensi ancaman keamanan dan menegakkan hukum di Indonesia. Melalui *platform* media sosial seperti YouTube, seseorang dapat meraih kepopuleran dengan berbagai alasan. Streamer adalah individu yang melakukan siaran langsung di platform YouTube dan memiliki banyak pengikut (*subscriber*). Mereka memiliki kemampuan untuk mempengaruhi orang lain karena terkait dengan keahlian yang memiliki kekuasaan. Mereka dapat mempengaruhi individu secara daring, sehingga para penonton juga terdorong untuk meniru atau mendapatkan apa yang mereka inginkan melalui berbagai iklan yang ditawarkan.

Saat ini, para pelaku usaha menjadikan streamer sebagai peluang bisnis. Streamer kini menjadi salah satu perhatian utama di media sosial. Secara praktis, hal ini berkaitan dengan bagaimana sikap seseorang di dunia maya saat ia menerapkan berbagai cara untuk meningkatkan popularitasnya di internet dengan memanfaatkan teknologi, seperti video dan siaran langsung. *Streamer* di platform media sosial merupakan individu yang dapat dilihat dari jumlah besar pengikut (*subscriber*) yang mereka miliki, yang menunjukkan daya tarik yang tinggi melalui berbagai metrik seperti jumlah pemirsa, *like*, *share*, dan komentar. Mereka juga menjaga interaksi yang positif dengan pengikutnya serta memiliki reputasi yang baik dalam hal promosi (Asriadi, 2021).

Mengiklankan perjudian *online* telah dilarang dengan tegas dalam UU Nomor 1 Tahun 2024 tentang Data dan Transaksi Elektronik, yang selanjutnya dikenal sebagai UU ITE. Tindakan influencer yang melakukan promosi untuk perjudian daring jika memenuhi kriteria yang tercantum dalam Pasal 27 Ayat (2) UU ITE. Pasal 45 Ayat (2) UU ITE yang dapat diklasifikasikan sebagai pelanggaran hukum telah dilakukan dan dapat dikenakan hukuman penjara maksimal selama 6 tahun, serta/atau denda sebesar maksimal Rp1.000.000.000 (satu miliar rupiah). Dalam hal ini, yang diatur oleh UU ITE menjadi masalah serius dalam kehidupan masyarakat di Indonesia, terutama bagi para pengikut (*subscriber*) dari pelaku tersebut. Oleh karena itu, perlu ada tindakan hukum yang tegas dan upaya penegakan yang serius terhadap para streamer yang mengiklankan judi online. Namun, dalam pelaksanaannya, para pelaku sulit untuk ditindak akibat lemahnya perangkat hukum yang ada untuk memberikan efek jera. Akibat adanya kemajuan teknologi yang telah mendukung, para pelaku mendapatkan kesempatan untuk terus melakukan pelanggaran hukum dalam promosi situs judi *online*.

2. Metode

Tipe riset yang digunakan adalah tipe studi hukum normatif. Riset Hukum normatif ialah studi dengan menganalisa peraturan perundang -undangan yang berlaku maupun pendapat ahli yang sejalan dengan arah penemuan jawaban pada studi ini. Pemilihan tipe riset tersebut dikarenakan peneliti ditemukannya sebuah fenomena sosial yang baru, sehingga penting agar dianalisa maupun dikaji berkaitan dengan peraturan yang berlaku (Anggara & Ukas, 2019).

3. Pembahasan

Pengaturan hukum tindak pidana promosi situs judi *online* yang dilakukan oleh *streamer game mobile*

Tindak pidana dapat diartikan sebagai interpretasi dalam ranah hukum pidana

(normatif yuridis) yang terkait dengan tindakan yang melanggar ketentuan hukum pidana. Di mana pelaku kejahatan dapat dikenakan sanksi atau hukuman sesuai dengan hukum yang berlaku. Tindakan yang termasuk dalam kategori tindak pidana umumnya memiliki elemen-elemen tertentu seperti kesalahan, pelanggaran terhadap hukum, dan hubungan sebab-akibat antara tindakan dan akibat yang ditimbulkan. Tindak pidana ini mencakup berbagai jenis pelanggaran, mulai dari yang ringan hingga yang serius, dan dapat melibatkan individu maupun perusahaan. Setiap pelanggaran hukum harus memenuhi syarat-syarat yang ditentukan oleh undang-undang pidana agar dapat dijatuhi sanksi yang sesuai.

Berdasarkan beberapa penafsiran yang telah dijelaskan, tindak pidana dapat diartikan sebagai tindakan yang dilakukan atau tidak dilakukan yang mengandung unsur kesalahan, yang merupakan tindakan yang dilarang dan dapat dikenakan sanksi pidana. Pemberian hukuman kepada pelaku bertujuan untuk menjaga ketertiban hukum dan melindungi kepentingan umum. Tentu, berikut adalah parafrasa dari teks tersebut (Putra, 2023).

Namun kini bisa dilakukan dengan berbagai cara. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, telah terjadi perubahan signifikan dalam dunia perjudian. Yang dulunya terbatas pada lokasi fisik kini telah bertransformasi menjadi fenomena perjudian online yang dapat diakses melalui berbagai platform digital. Dengan perkembangan teknologi, terutama melalui internet, saat ini orang dapat bermain judi dari kenyamanan rumah mereka menggunakan situs web, aplikasi seluler, dan berbagai platform online lainnya. Hal ini telah menghapuskan batasan geografis dan temporal yang terkait dengan perjudian, memungkinkan akses yang lebih mudah dan lebih luas bagi individu yang berminat untuk ikut serta.

Dalam konteks ini, teknologi telah menghadirkan berbagai metode baru untuk berjudi, seperti taruhan olahraga secara daring, kasino virtual dengan berbagai permainan, poker online, dan masih banyak lainnya. Perkembangan dalam pemrosesan informasi dan kecerdasan buatan juga telah meningkatkan pengalaman berjudi dengan menawarkan rekomendasi yang dipersonalisasi, analisis data statistik, serta berbagai fitur interaktif lainnya yang memperkaya pengalaman para pengguna. Selain itu, teknologi juga telah menghadirkan konsep baru seperti cryptocurrency, yang memungkinkan transaksi keuangan yang mudah dan tanpa nama, serta blockchain yang memberikan perlindungan tambahan terhadap informasi dan transaksi di dunia perjudian online. Oleh karena itu, perkembangan teknologi telah menyebabkan perubahan signifikan dalam industri perjudian, menciptakan kesempatan untuk inovasi baru serta mengubah cara orang berinteraksi dengan permainan judi. Teks ini menunjukkan hubungan yang kuat antara perkembangan teknologi dan munculnya perjudian daring yang telah mengubah wajah perjudian kontemporer.

Selain itu, seiring dengan kemajuan teknologi, promosi situs judi online melalui media sosial menjadi fenomena yang semakin meningkat sejalan dengan perkembangan teknologi dan semakin populernya platform media sosial. Media sosial, yang memiliki jutaan pengguna aktif setiap harinya, menawarkan platform yang sangat efektif untuk mencapai audiens yang beragam dan luas. Strategi pemasaran ini memanfaatkan berbagai elemen dari media sosial, seperti tulisan, iklan berbayar, pemasaran melalui pengaruh, dan siaran langsung, untuk menarik perhatian pengguna baru ke situs perjudian *online*.

Sanksi pidana terhadap pelaku streamer game mobile yang melakukan tindak pidana promosi situs judi online di platform digital

Tindak kriminal adalah tindakan atau sekelompok tindakan yang dikenakan sanksi pidana. Selanjutnya, jika dilihat dari segi istilah, hanya sifat-sifat perilaku tertentu yang mencakup tindak pidana. Sebaliknya, karakteristik individu yang melakukan tindakan kriminal tersebut menjadi unsur dalam masalah lainnya, yaitu tanggung jawab pidana. Dalam pemahamannya, sanksi pidana memiliki dua makna, yaitu sanksi dan pidana (Paramartha, 2021).

Sanksi dapat didefinisikan sebagai bentuk tuntutan hukum yang bertujuan untuk menegakkan kepatuhan terhadap norma yang telah ditetapkan dalam undang-undang, serta memastikan bahwa penerapan hukum dilakukan secara bertahap dan berperspektif. Sanksi ini memberikan efek atau konsekuensi terhadap pelanggaran norma tertentu. Di sisi lain, hukuman atau pidana juga bisa dianggap sebagai konsekuensi dari tindakan yang diambil oleh individu atau kelompok sosial tertentu yang melanggar aturan yang berlaku. Dengan kata lain, penjelasan yang menyeluruh mengenai sanksi pidana berkaitan dengan penyelidikan mengenai hubungan antara tindakan yang dianggap sebagai tindakan kriminal dan tanggapan atau respons hukum yang diterapkan terhadap tindakan tersebut. Selain itu, posisi individu dalam konteks tanggung jawab pidana juga menjadi faktor penting dalam memahami perkembangan sanksi pidana dalam sistem perundang-undangan (Dewi, 2021).

Adapun terdapat beberapa jenis sanksi pidana, yaitu pidana pokok maupun tambahan. Pidana pokok meliputi berbagai bentuk, antara lain:

Pidana mati (*death penalty* atau *capital punishment*) dipahami sebagai “*the lawful infliction of death as a punishment*”. Sebagai suatu bentuk hukuman, pidana mati merupakan bagian dari sistem hukum pidana (*criminal law system*) yang juga terkait dengan teori-teori tentang pemidanaan sebelumnya. Hukuman mati telah menjadi isu yang sangat ramai diperbincangkan dalam kaitannya dengan keadilan dan etika hukum. Banyak pendukung hukuman mati berpendapat bahwa sanksi ini merupakan bentuk deterrence (pencegahan) yang efektif terhadap kejahatan serius. Di sisi lain, para kritikus menekankan adanya potensi kesalahan sistemik, serta isu-isu etis dan pelanggaran hak asasi manusia yang terkait dengan pelaksanaan hukuman tersebut. Dengan demikian, sebelum diimplementasikan, hukuman mati sering menjadi objek analisis yang mendalam dalam sistem hukum pidana, yang mempertimbangkan berbagai aspek seperti keadilan, relevansi, dan dampak moralnya. Salah satu jenis hukuman yang ada dalam sistem hukum pidana di Indonesia, seperti yang dijelaskan dalam Pasal 10 KUHP, adalah hukuman penjara. Jenis hukuman ini, berdasarkan Pasal 12 ayat (1), mencakup pidana penjara seumur hidup dan pidana dengan masa tertentu. Pidana kurungan merupakan sanksi yang jauh lebih lembut jika dibandingkan dengan hukuman penjara. Hukuman penjara dapat dijalani dengan durasi minimum satu hari dan maksimum satu tahun. Durasi masa pengurangan diatur dalam Pasal 18 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Pidana kurungan adalah jenis hukuman yang bersifat pencabutan kebebasan seseorang untuk jangka waktu yang sudah ditentukan. Sanksi denda adalah hukuman yang diberikan oleh hakim kepada terdakwa dalam bentuk kewajiban untuk membayar sejumlah uang. Jumlah penalti pada jenis tertentu dapat dibayar secara cicilan. Hukuman denda dikenakan pada jenis pelanggaran (ayat ketiga) baik sebagai alternatif maupun sebagai hukuman mandiri, termasuk dalam kategori kejahatan ringan atau kejahatan yang bersifat

culpas. Sanksi denda sering kali diberikan sebagai pilihan pengganti hukuman penjara. Jika tidak membayar uang denda yang telah ditetapkan, konsekuensinya ialah harus menjalani hukuman penjara (penjara sebagai pengganti denda, sesuai Pasal 30 ayat (2) sebagai alternatif dari sanksi denda). Sebaliknya, tenggat waktu untuk pembayaran denda diatur secara resmi dalam pasal 27 ayat (1). Sebaliknya, ayat (2) menyatakan bahwa dalam konteks pasal 29, terdapat alasan kuat yang memungkinkan jangka waktu yang telah disebutkan sebelumnya untuk diperpanjang hingga satu bulan. Uang denda yang dibayarkan oleh terdakwa menjadi milik Negara tempat pelanggaran yang dikenakan sanksi denda, sebagaimana diatur dalam Pasal 30 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

4. Simpulan

Aturan hukum terkait tindak pidana promosi situs judi online yang dilakukan oleh para streamer permainan mobile diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pada Pasal 303 dan Pasal 303 bis. Pasal-pasal tersebut secara umum berkaitan dengan tindakan yang terkait dengan perjudian, meliputi aktivitas seperti penawaran, partisipasi, serta penggunaan peluang untuk berjudi. Selain itu, jika seorang streamer game mobile tidak memiliki izin untuk membagikan peluang Judi kepada masyarakat umum atau terlibat dalam aktivitas tersebut, maka dia dapat dikenakan sanksi sesuai dengan ketentuan Pasal 303 ayat (1) nomor 2 dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Pasal 303 ayat (1) poin 3 dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) menyatakan bahwa individu yang terlibat dalam aktivitas perjudian tanpa izin, sebagai bentuk usaha mencari keuntungan, dapat dikenakan hukuman.

Sanksi pidana bagi penyiarnya yang bermain game mobile dan mengiklankan situs judi online di platform digital dianggap sebagai pelanggaran berdasarkan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Risiko hukum dari pelanggaran ini mencakup sanksi penjara dengan maksimum periode 6 tahun atau denda paling tinggi mencapai 1 miliar rupiah. Kondisi ini diatur dalam Pasal 45 ayat (1) dari Undang-Undang mengenai Data dan Transaksi Elektronik. Selain itu, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Perjudian mengatur sanksi pidana untuk aktivitas perjudian yang tidak memiliki izin, yang mencakup aspek penawaran, partisipasi, dan pemanfaatan peluang perjudian. Aktor yang melakukan pelanggaran dapat diberi sanksi berupa penjara dan/atau denda, serta berisiko menghadapi hukuman tambahan dalam bentuk pencabutan hak, terutama jika pelanggaran tersebut terjadi dalam rangka menjalankan profesinya.

Daftar Pustaka

- Anggara, & Ukas. (2019). *Metodologi penelitian hukum* (hlm. 41). Jakarta, Indonesia: PT RajaGrafindo Persada.
- Supriadi. (2006). *Etika dan tanggung jawab profesi hukum di Indonesia*. Jakarta, Indonesia: Sinar Grafika.
- Riswandi, B. A. (2003). *Hukum dan internet Indonesia*. Yogyakarta, Indonesia: RajaGrafindo Persada.
- Sunarso, S. (2009). *Hukum informasi dan transaksi elektronik: Studi kasus Prita Mulyasari*. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta.
- Asriadi. (2021). *Faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi remaja dalam perjudian online*. Jurnal.

Paramartha, P. P. R., Dewi, A. A. S. L., & Seputra, I. P. G. (2021). Sanksi pidana terhadap para pemasang dan promosi iklan bermuatan konten judi online. *Jurnal Preferensi Hukum*, 2(1). Denpasar, Indonesia: Fakultas Hukum Universitas Warmadewa.

Putra, I. M. A. M. (2023). Perlindungan hukum bagi konsumen pemegang membership atas wanprestasi promotor penyelenggaraan konser. *Jurnal Preferensi Hukum*, 4(2).