



MEKANISME DAN REGULASI PENEGAKAN HUKUM TERHADAP STREAMER GAME YANG MENYAMPAIKAN INFORMASI TENTANG JUDI ONLINE DI YOUTUBE

I Made Dwi Artha Gunadi¹, Anak Agung Wiwik Sugiantari²,

^{1,2}Fakultas Hukum Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: wiwiksugiantari@unmas.ac.id

Abstract

Streamer game who disseminate information about online gambling platforms during live streaming share similar mechanisms with influencers such as celebrities, content creators, and artists who endorse online gambling platforms. However, the legal enforcement differs between them. This thesis explores the legal enforcement against game streamers disseminating information about online gambling via YouTube in Kabupaten Badung, covering legal foundations, enforcement procedures, forms of legal enforcement, influencing factors, and conflict resolution mechanisms. The research aims to understand the mechanisms and procedures of legal enforcement, forms of legal enforcement, and influencing factors. It employs empirical legal research with a factual and sociological approach, utilizing data from interviews with key informants and questionnaire distribution. The collected data will undergo qualitative processing and analysis. The study draws upon several theories, including legal system theory, law enforcement theory, and legal effectiveness theory. Findings indicate deficiencies in government efforts to prevent this issue and disparities in legal enforcement.

Keywords: Game Streamer, Legal Enforcement, Online Gambling

Abstrak

Oknum *streamer game* yang menginformasikan platform judi *online* saat *live streaming* memiliki kesamaan dalam mekanisme dengan selebgram, content creator/youtuber, dan artist/influencer yang mendukung platform judi online. Namun, penerapan hukum terhadap keduanya berbeda. Penelitian skripsi ini mengeksplorasi penegakan hukum terhadap *streamer game* yang menyebarkan informasi judi online melalui YouTube di Kabupaten Badung yang mana akan membahas terkait dengan dasar hukum, prosedur penindakan, bentuk penegakan hukum, factor-faktor yang mempengaruhi serta mekanisme penyelesaian permasalahan. Penelitian bertujuan untuk memahami mekanisme dan prosedur penegakan hukum, bentuk penegakan hukum, dan faktor-faktor yang memengaruhi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum empiris dengan menggunakan pendekatan fakta dan sosiologis. Dimana data penelitian ini didapatkan dari hasil wawancara dengan narasumber dan penyebaran kuisioner. Data yang telah dikumpulkan akan dilakukan pengolahan dan analisis secara kualitatif. Penelitian ini menggunakan beberapa teori yaitu teori sistem hukum, teori penegakan hukum, dan teori efektivitas hukum. Hasil penelitian menunjukkan

masih ada kekurangan dalam upaya pemerintah untuk mencegah masalah ini, serta ketidaksetaraan dalam penegakan hukumnya.

Kata Kunci: Streamer Game, Penegakan Hukum, Judi Online

A. Pendahuluan

Era digital saat ini, teknologi internet dan media sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Salah satu aspek yang paling menonjol dari kemajuan teknologi ini adalah fenomena media sosial dan platform streaming. Platform seperti *YouTube* telah menjadi tempat bagi individu untuk berbagi konten dalam berbagai bentuk, mulai dari video hingga *live streaming*. Dalam hal ini, para *streamer game online* telah menjadi salah satu pihak yang sangat aktif menggunakan platform ini untuk berinteraksi dengan penggemar mereka dan membangun komunitas yang kuat di sekitar konten mereka.

Beberapa tahun terakhir, terjadi evolusi dalam cara konten dibagikan dan digunakan oleh *streamer*, terutama berkaitan dengan tren konten video. Salah satu tren yang menonjol adalah meningkatnya popularitas konten yang terkait dengan perjudian online. Awalnya,

hal ini mungkin terlihat sebagai hal yang tidak berbahaya, tetapi dengan berjalannya waktu, penggunaan platform media sosial untuk mempromosikan perjudian online telah menjadi isu yang semakin memprihatinkan.

Streamer game online, yang sering memiliki jangkauan yang luas di kalangan penggemar mereka, telah mulai menggunakan platform mereka untuk mempromosikan layanan perjudian online. Mereka mungkin melakukan ini melalui berbagai cara, seperti memperkenalkan penonton mereka kepada situs perjudian online melalui konten video mereka atau bahkan bekerja sama langsung dengan situs perjudian untuk memperoleh kompensasi dalam bentuk sponsor atau endorsement.

Judi online telah menjadi semakin populer di kalangan masyarakat, terutama dengan adanya berbagai aplikasi yang menawarkan berbagai jenis permainan judi, seperti mesin slot, casino, domino, poker,

dan taruhan olahraga. Namun, di antara berbagai jenis permainan tersebut, judi slot secara khusus telah menjadi sangat terkenal.¹ Judi online yang masih beredar di media sosial saat ini sebagian besar bukanlah konten yang dibuat oleh pengguna (*user-generated content*), melainkan merupakan iklan bisnis ke bisnis (B to B) antara perusahaan penyedia situs judi dan individu atau platform media sosial yang menyediakan ruang iklan. Ini menunjukkan bahwa ada kerja sama langsung antara perusahaan judi online dan pemilik platform media sosial untuk mempromosikan layanan perjudian mereka kepada pengguna media sosial.²

Fenomena ini menghadirkan beberapa masalah hukum yang serius. Pertama-tama, ada pertanyaan tentang legalitas promosi perjudian online di platform seperti YouTube. Di banyak yurisdiksi, promosi

perjudian online dianggap ilegal atau diatur dengan ketat. Selain itu, ada juga pertanyaan tentang etika mempromosikan perjudian kepada audiens yang mungkin terdiri dari anak-anak atau remaja yang rentan. Di sisi lain, penegakan hukum terhadap praktik ini juga menjadi tantangan tersendiri. Terdapat kesenjangan dalam penanganan hukum antara streamer yang kurang terkenal dan yang lebih terkenal. *Streamer* yang lebih terkenal mungkin memiliki pengaruh dan sumber daya yang lebih besar untuk menghindari penegakan hukum atau melibatkan hukum dalam masalah tersebut.

Selain itu, ada juga masalah teknis dalam menegakkan aturan terhadap konten yang melanggar kebijakan platform, seperti konten yang mempromosikan perjudian online.³ Meskipun platform seperti

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.

² Andika Dwi, 2023, *Begini Cara Media Sosial Menyebar Iklan Judi Online*, <https://bisnis.tempo.co/read/1765326>

[/begini-cara-media-sosial-menyebarkan-iklan-judi-online](#), diakses pada tanggal 18 November 2023, pukul 12.50.

³ 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.

YouTube memiliki kebijakan yang melarang konten semacam itu, tetapi penegakan aturan tersebut sering kali sulit dilakukan dengan efektif karena volume besar konten yang diunggah setiap harinya.

Penting untuk menyoroti bahwa penyaluran informasi perjudian melalui platform-media sosial dapat memiliki dampak negatif yang signifikan, terutama pada kalangan yang rentan seperti anak-anak dan remaja. Oleh karena itu, penegakan hukum terhadap praktik ini menjadi sangat penting untuk melindungi masyarakat dari dampak buruk perjudian online.

Dengan latar belakang ini, penelitian tentang penegakan hukum terhadap *streamer game online* terkait penyaluran informasi perjudian *online* melalui YouTube di Diskominfo Kabupaten Badung menjadi sangat relevan dan penting. Studi semacam itu akan membantu memahami tantangan dan peluang dalam menegakkan hukum terhadap praktik ini, serta memberikan

wawasan tentang langkah-langkah yang dapat diambil untuk melindungi masyarakat dari dampak negatif perjudian online.

Berdasarkan dari uraian latar belakang dapat ditentukan beberapa permasalahan yang relevan dalam penelitian yaitu mekanisme dan prosedur penegakan hukum *streamer game* yang melakukan penyampain informasi terkait judi *online* pada youtube serta pengaturan penegakan para *streamer game online* yang melakukan penyampian informasi terkait judi *online* di youtube.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian hukum empiris yang menggunakan studi kasus hukum empiris berupa perilaku hukum masyarakat⁴ serta menggambarkan secara detail terkait fenomena dari onjek penelitian dengan mengembangkan konsep serta menghimpunan fakta yang terjadi dilapangan.⁵ Dalam penelitian ini menggunakan 2 (dua) metode

⁴ Abdulkadir Muhammad, 2004, **Hukum dan Penelitian Hukum**, Cetakan I, PT Citra Aditya Bakti, hlm. 40.

⁵ Cik Hasan Bisri, 2004, **Model Penelitian Fiqih Jilid 1: Paradigma Penelitian Fiqih dan Fiqih Penelitian**, PT Raja Grafindo, Jakarta, hlm. 18.

pendekatan yaitu pendekatan fakta dan pendekatan sosiologis. Sumber data yang digunakan yaitu data primer yang diperoleh langsung dari narasumber atau masyarakat⁶ dilapangan berdasarkan observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan di tempat penelitian. Data sekunder yang diperoleh dari kepustakaan dan dokumen⁷ yang terdiri dari bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder seperti (buku dan jurna ilmiah yang terkait dengan objek penelitian), bahan hukum tersier (kamus umum dan ensiklopedia). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Teknik wawancara, Teknik dokumentasi dan Teknik penyebaran kuisisioner. Analisis data dilakukan dengan tujuan mengatasi masalah yang dirumuskan melalui penerapan analisis data secara kualitatif.

C. Pembahasan

⁶ Ediwarman, 2016, **Monograf Metodologi Penelitian Hukum, Panduan Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi**, PT Soft Media, Medan, hlm. 21.

⁷ Hilman Hadikusuma, 2005, **Metode Pembuatan Kertas Kerja atau**

Mekanisme dan Prosedur Penegakan Hukum *Stramer Game* yang Melakukan Penyampaian Informasi Terkait Judi *Online* Pada Youtube

Dasar hukum pengaturan judi *online* bagi para streamer game yang melakukan penyampaian informasi judi *online* merupakan hasil dari kompleksitas regulasi yang melibatkan teori hukum, undang-undang, dan pedoman komunitas dari platform media sosial seperti Youtube. Penting untuk memahami setiap aspek dalam pengaturan ini untuk menegakkan hukum secara efektif dan menjaga integritas serta keamanan pengguna internet. Judi *online* termasuk dalam tindakan *cybercrime* yang mana tidak hanya mencakup pelanggaran hukum secara langsung, tetapi juga mencakup kegiatan yang secara tidak langsung merugikan individu, perusahaan, atau masyarakat umum.⁸

Pertama-tama, teori penegakan hukum yang diajukan oleh Soejono

Skripsi Ilmu Hukum, Mandar Maju, Bandung, hlm. 65.

⁸ Widodo, **Aspek Hukum Kejahatan Mayantara**, Aswindo, Yogyakarta, 2011, hlm. 7.

Soekanto menekankan pentingnya menyelaraskan nilai kaidah hukum dengan perilaku nyata untuk mencapai kedamaian. Dalam pengaturan para *streamer game* yang menyampaikan informasi judi online, hal ini menunjukkan perlunya kesesuaian antara nilai-nilai hukum yang berlaku dengan perilaku yang ditampilkan oleh para *streamer* tersebut. Penyelarasan ini menjadi landasan bagi penerapan undang-undang dan pedoman komunitas yang berlaku.

Kemudian, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik memberikan dasar hukum yang kuat dalam mengatur penggunaan teknologi informasi dan transaksi elektronik di Indonesia. Di dalamnya termasuk pengaturan terhadap informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian. Pelanggaran terhadap undang-undang ini dapat dikenai sanksi pidana, yang bertujuan untuk mencegah

penyebaran informasi yang merugikan masyarakat.⁹

Tidak hanya itu, Youtube sebagai platform media sosial juga memiliki pedoman komunitas yang mengatur konten yang diunggah oleh penggunanya, termasuk para *streamer game*. Dalam hal ini, penyampaian informasi judi online yang dilakukan oleh para *streamer* dapat melanggar pedoman komunitas Youtube, terutama terkait dengan praktik *spam*, penipuan, dan konten berbahaya lainnya. Ketaatan terhadap pedoman ini menjadi penting untuk menjaga integritas platform dan memberikan lingkungan yang aman bagi pengguna.

Dalam menghadapi kompleksitas pengaturan ini, penting untuk memahami bahwa penegakan hukum tidak hanya bergantung pada aspek regulasi, tetapi juga memerlukan kerjasama antara pemerintah, platform media sosial, dan masyarakat. Edukasi tentang

⁹ M. Yundha Kurniawan, Taufik Siregar, & Sri Hidayani, 2022, **Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara) Law Enforcement by Polri Against The**

Performers Online Gambling Crime (Study On North Sumatra Regional Police), Jurnal Ilmiah Magister Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Medan Area, Indonesia. Volume 4, Nomor 1. Hlm.30.

risiko dan konsekuensi pelanggaran hukum juga diperlukan untuk mencegah penyebaran informasi yang merugikan. Dengan demikian, upaya penegakan hukum yang holistik dan berkelanjutan dapat dilakukan untuk melindungi masyarakat dari dampak negatif judi *online* dan konten ilegal lainnya di dunia maya.

Mekanisme penyelesaian masalah terkait *streamer game* yang melakukan promosi judi *online* di platform seperti Youtube memerlukan pendekatan yang holistik dan terkoordinasi antara berbagai lembaga dan pihak terkait. Meskipun regulasi hukum telah tersedia, penegakan hukum dan upaya preventif masih memerlukan perhatian lebih.

Regulasi terkait penyelesaian masalah ini telah diatur dalam beberapa undang-undang, termasuk Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Kitab Undang-

Undang Hukum Pidana, serta peraturan lainnya. Namun, efektivitasnya tergantung pada penegakan hukum yang dilakukan oleh aparat yang berwenang.

Upaya preventif dari pemerintah telah dilakukan melalui layanan aduan online seperti aduankonten.id dan SIDUMAS. Namun, sosialisasi terhadap layanan ini masih perlu ditingkatkan agar masyarakat dapat berperan aktif dalam melaporkan konten yang melanggar hukum, termasuk promosi judi online oleh streamer game.¹⁰

Dalam menangani masalah ini, kesetaraan dalam penegakan hukum harus dijaga, sehingga penindakan terhadap pelanggaran hukum dilakukan secara adil dan konsisten tanpa memandang status sosial atau profesi pelaku. Peran masyarakat dalam membantu pemerintah dalam penegakan hukum juga sangat penting untuk menciptakan lingkungan digital yang lebih aman dan terpercaya.

¹⁰ 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](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

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh masyarakat, termasuk oleh anak-anak dan remaja, menunjukkan angka yang signifikan. Oleh karena itu, pengawasan terhadap konten yang melanggar hukum, termasuk promosi judi online, perlu diperketat agar tidak merusak moralitas dan kesejahteraan masyarakat, khususnya generasi muda.

Hukum menjadi cerminan dari kehidupan dan budaya masyarakat. Tidak ada aspek kehidupan masyarakat yang terlepas dari pengaruh hukum.¹¹ Prosedur penindakan terhadap streamer game yang melakukan promosi judi online di platform YouTube dapat dilakukan melalui layanan aduankonten.id yang disediakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika serta melalui Sistem Informasi Aduan Masyarakat

(SIDUMAS) yang disediakan oleh Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Badung.¹² Berikut adalah prosedur penindakan yang dapat dilakukan:

1. Masyarakat Melakukan Pengaduan:

Masyarakat dapat mengadukan konten yang melanggar hukum, termasuk promosi judi online oleh streamer game, melalui situs aduankonten.id atau SIDUMAS. Pengaduan harus mencakup informasi yang jelas dan bukti seperti screenshot konten yang melanggar.¹³

2. Verifikasi Pengaduan:

Tim penyelidikan akan melakukan verifikasi terhadap pengaduan yang masuk, termasuk melakukan screening terhadap kasus-kasus tersebut.

¹¹ I Gusti Ngurah Anom I Wayan Eka Artajaya, 2019, **Perlindungan Hukum Terhadap Perempuan Dalam Perkawinan Dengan Simbul Keris Perspektif Uu No.1 Tahun 1974 Tentang Perkawinan**, Jurnal Hukum Saraswati (JHS), Volume 1, Issue 2, hlm. 184.

¹² Gian Rimba Nugraha, Muhammad Sufyan Abdurrahman, 2019, **Pelaksanaan Strategi Komunikasi Pemerintah Indonesia Dalam**

Penanggulangan Hoax (Studi Kualitatif Deskriptif Laman Aduankonten.Id Kementerian Komunikasi Dan Informatika), e-Proceeding of Management, Vol.6, No.1, hlm. 1574.

¹³ Kementerian Komunikasi dan Informasi, **Aduan Konten**, <https://aduankonten.id/pertanyaan-umum>, diakses pada tanggal 16 Januari 2024, pada pukul 23.00

Hal ini bertujuan untuk memastikan kebenaran informasi yang dilaporkan.

3. Proses Penindakan:

Jika pengaduan terbukti valid dan melanggar hukum, SIDUMAS akan memfasilitasi penindakan terhadap pelanggar tersebut. Tindakan ini bisa berupa pemblokiran akun YouTube, pemblokiran rekening bank, atau tindakan hukum lainnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Hal ini didasarkan pada hasil wawancara dengan bapak I Made Rai Suarimbawa, S.T., M.T. selaku Pranata Humas Ahli Muda pada bidang Pelayanan Informasi Publik.¹⁴

4. Kerjasama dengan Pihak Terkait:

Pihak SIDUMAS dan Kementerian Komunikasi dan Informatika akan bekerja sama dengan pihak kepolisian atau KEMKOMINFO dalam melakukan penindakan terhadap

pelanggaran hukum yang dilaporkan oleh masyarakat.

5. Sosialisasi dan Edukasi:

Penting untuk terus melakukan sosialisasi dan edukasi kepada masyarakat tentang pentingnya melaporkan konten yang melanggar hukum dan memanfaatkan layanan aduan yang disediakan. Hal ini membantu dalam menciptakan lingkungan digital yang lebih aman dan teratur. Hal ini didasarkan pada hasil wawancara dengan bapak I Gusti Agung Mayun Trisna Permana, S.HLM., M.AP., selaku Pranata Humas Ahli Muda pada bidang Media Publik.¹⁵

6. Pemantauan dan Evaluasi:

Proses penindakan harus dipantau secara terus-menerus untuk memastikan efektivitasnya. Evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan proses penindakan dan menemukan cara-cara untuk

¹⁴ I Made Rai Suarimbawa, S.T., M.T. selaku Pranata Humas Ahli Muda pada bidang Pelayanan Informasi Publik, wawancara (informan) yang dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2024

¹⁵ Wawancara dengan I Gusti Agung Mayun Trisna Permana, S.HLM., M.AP. selaku Pranata Humas Ahli Muda pada bidang Media Publik, pada tanggal 15 Januari 2024, pada pukul 14.30 WiTA

meningkatkan efisiensi dan efektivitasnya di masa mendatang.

Selain itu, pemerintah dan pihak terkait perlu terus melakukan upaya preventif dengan mengedukasi masyarakat tentang bahaya judi *online* melalui media sosial dan saluran komunikasi lainnya. Hal ini dapat membantu mencegah terulangnya kasus pelanggaran hukum sejenis di masa mendatang. Sebagian besar pembangunan elemen operasional (institusi hukum) telah dilakukan melalui penerapan berbagai undang-undang yang mengatur kehidupan masyarakat Indonesia. Namun, masih perlu dilakukan penyelesaian terhadap kekurangan yang ada dan meninjau kembali pelaksanaan yang telah berlangsung untuk meningkatkan kualitas substansi dan konsistensinya.¹⁶

Berdasarkan pada Pasal 27 ayat (1) dan (2) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara

Sistem Elektronik Lingkup Privat mengamanatkan penyelenggara sistem elektronik swasta untuk memberikan akses kepada Kementerian atau lembaga terkait dan Aparat Penegak Hukum untuk pengawasan dan penegakan hukum sesuai hukum yang berlaku. Hal ini memberikan dasar hukum bagi pemerintah dan aparat penegak hukum untuk melakukan intervensi terhadap konten judi online di media sosial.

Pengaturan Penegakan Hukum Para Streamer Game Online Yang Melakukan Penyampaian Informasi Terkait Judi Online di Youtube.

Bentuk penegakan hukum terhadap *streamer game online* terkait penyampaian informasi judi *online* melalui YouTube di Kabupaten Badung menunjukkan sejumlah permasalahan. Lemahnya penegakan hukum terutama dalam upaya preventif dan represif telah menciptakan ketidakadilan dalam

¹⁶ Anak Agung Putu Wiwik Sugiantari, S.HLM., M.HLM., 2015, **Perkembangan Hukum Indonesia Dalam**

Menciptakan Unifikasi Dan Kodifikasi Hukum, Jurnal Advokasi Vol. 5 No.2, hlm. 117.

penegakan hukum. Meskipun ada upaya represif terhadap beberapa selebgram dan *content creator / youtuber* yang mempromosikan judi *online*, namun hal ini hanya berlaku pada oknum-oknum tertentu. Beberapa di antaranya bahkan telah ditahan dan diadili.

Namun, ada pula selebgram dan *influencer/artist* yang hanya diperiksa dan tidak ditahan karena mengaku tidak mengetahui bahwa yang mereka promosikan adalah judi *online*, sehingga dianggap sebagai korban. Hal ini menciptakan ketidakadilan dalam penegakan hukum, di mana orang-orang terkenal cenderung mendapat perlakuan yang lebih ringan dibandingkan dengan orang biasa.

Pada sisi *streamer game online*, meskipun beberapa dari mereka secara sadar menyampaikan informasi tentang judi *online* selama *live streaming*, namun belum ada tindakan represif yang diambil terhadap mereka oleh pihak berwenang. Ini juga menciptakan ketidakadilan dalam penegakan hukum. Selain itu, faktor-faktor hukum seperti Undang-Undang

Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik telah mengatur tentang pelanggaran judi *online*, namun belum sepenuhnya diimplementasikan dengan adil.

Faktor-faktor yang mempengaruhi penegakan hukum meliputi unsur-unsur hukum seperti subjek pelaku, tindakan yang dilakukan, dan muatan judi. Namun, penegakan hukum belum mencapai kesetaraan keadilan antara orang-orang terkenal dan non-terkenal. Sarana dan fasilitas pendukung seperti *aduankonten.id* dan SIDUMAS telah disediakan untuk memudahkan masyarakat melaporkan pelanggaran hukum, namun belum berjalan optimal. Upaya preventif dilakukan dengan mengedukasi masyarakat tentang bahaya judi *online* melalui media sosial, tetapi upaya represif terhadap *streamer game online* masih kurang.

Dalam penegakan hukum, penting untuk mencapai kesetaraan dan keadilan di semua tingkatan masyarakat, tanpa memandang status sosial. Penegakan hukum yang efektif harus memperhitungkan semua faktor yang terlibat dan mengambil tindakan

yang konsisten dan adil untuk menciptakan lingkungan hukum yang kondusif dan damai.

Berdasarkan penyebaran kuisisioner yang dilakukan didapatkan bahwa responden yang melihat oknum *streamer game* diberikan *donate/saweran* oleh platform judi *online* yang bertujuan untuk mempromosikan platform judi *online* mereka lebih cenderung untuk tidak peduli dan melanjutkan menonton¹⁷ (40% dari total responden), sementara 57.5% dari responden menyatakan bahwa hal tersebut merupakan pelanggaran hukum. Hanya 2.5% responden yang memilih untuk tidak menjawab.

Hasil dari penyebaran kuisisioner menunjukkan bahwa masyarakat memiliki sikap yang cukup apatis terhadap kegiatan promosi judi *online* yang dilakukan oleh oknum *streamer game*. Meskipun sebagian besar dari mereka menyadari bahwa tindakan tersebut merupakan pelanggaran hukum, tetapi tidak banyak yang mengambil

tindakan untuk melaporkannya. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya kesadaran akan pentingnya melaporkan pelanggaran hukum, serta mungkin juga karena budaya yang sudah terlanjur terbiasa dengan permainan judi.

Untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dan mengubah budaya yang terlanjur terbiasa dengan judi *online*, diperlukan upaya edukasi yang lebih intensif dari pihak berwenang. Sosialisasi tentang risiko dan bahaya perjudian *online* perlu ditingkatkan, dan penting untuk menunjukkan bahwa pelanggaran hukum seperti promosi judi *online* oleh oknum *streamer game* memiliki konsekuensi yang serius.

Selain itu, penegakan hukum juga harus diperkuat untuk memastikan bahwa pelanggaran hukum seperti itu ditindaklanjuti dengan tegas. Pihak berwenang perlu meningkatkan pemahaman mereka tentang fenomena judi *online* dan mengambil langkah-langkah yang lebih efektif untuk mencegah dan

¹⁷ Wawancara dengan narasumber I Made Ady Budi Santika selaku seorang *streamer game*, tanggal 7 Januari 2024.

menanggulangi penyebaran promosi judi online melalui platform media sosial dan *streaming*.

Keefektifan sebuah undang-undang tergantung pada faktor hukum itu sendiri, penegak hukum, sarana pendukung, masyarakat, dan kebudayaan. Namun, penegakan hukum terkait judi online dianggap belum efektif karena masih terjadi ketimpangan dan ketidakadilan dalam penindakan, yang memunculkan perilaku oknum streamer game dalam mempromosikan judi online.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa masyarakat belum sepenuhnya menyadari layanan aduan yang disediakan oleh pemerintah terkait konten judi online. Sikap acuh tak acuh masyarakat terhadap pelanggaran hukum oleh oknum streamer game turut memengaruhi efektivitas penegakan hukum.

D. Kesimpulan

1. Simpulan

- a) Mekanisme dan prosedur penegakan hukum terhadap *streamer game* yang melakukan promosi judi online di YouTube melibatkan beberapa langkah.

Pertama, masyarakat dapat melaporkan konten yang melanggar hukum melalui situs aduankonten.id atau SIDUMAS dengan menyertakan bukti yang jelas. Tim penyelidikan akan memverifikasi pengaduan dan jika terbukti valid, akan dilakukan penindakan, termasuk pemblokiran akun atau tindakan hukum lainnya. Kerjasama dengan pihak terkait seperti kepolisian juga dilakukan, sementara upaya sosialisasi dan edukasi terus menerus diperlukan untuk mencegah pelanggaran hukum di masa mendatang.

- b) Penegakan hukum terhadap *streamer game* yang mempromosikan judi *online* di YouTube di Kabupaten Badung mengalami ketidakadilan dan belum optimal. Meskipun ada tindakan represif terhadap beberapa pelaku, perlakuan masih tidak merata antara orang-orang terkenal dan non-terkenal. Kurangnya kesadaran masyarakat tentang pentingnya melaporkan pelanggaran hukum serta implementasi yang belum

sepenuhnya adil dari undang-undang menjadi hambatan. Diperlukan upaya edukasi yang lebih intensif dan penegakan hukum yang diperkuat untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dan memastikan tindakan tegas terhadap pelanggaran hukum judi online.

2. Saran

Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, maka penulis dapat memberikan saran yang membangun dan menunjang adanya penelitian ini sebagai berikut:

- a) Diperlukan upaya edukasi intensif dan penegakan hukum yang lebih tegas untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dan menanggulangi promosi judi online secara efektif.
- b) Perlunya peningkatan kesadaran masyarakat, penegakan hukum yang adil, dan upaya pencegahan yang lebih efektif untuk mengatasi permasalahan penyebaran informasi judi online oleh oknum streamer game.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abdulkadir Muhammad, 2004, **Hukum dan Penelitian Hukum**, Cetakan I, PT Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Cik Hasan Bisri, 2004, **Model Penelitian Fiqih Jilid 1: Paradigma Penelitian Fiqih dan Fiqih Penelitian**, PT Raja Grafindo, Jakarta.
- Ediwarman, 2016, **Monograf Metodologi Penelitian Hukum, Panduan Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi**, PT Soft Media, Medan.
- Hilman Hadikusuma, 2005, **Metode Pembuatan Kertas Kerja atau Skripsi Ilmu Hukum**, Mandar Maju, Bandung.
- Widodo, **Aspek Hukum Kejahatan Mayantara**, Aswindo, Yogyakarta, 2011

Jurnal

- Anak Agung Putu Wiwik Sugiantari, S.HLM., M.HLM., 2015, **Perkembangan Hukum Indonesia Dalam Menciptakan Unifikasi Dan Kodifikasi Hukum**, Jurnal Advokasi Vol. 5 No.2.
- Gian Rimba Nugraha, Muhammad Sufyan Abdurrahman, 2019, **Pelaksanaan Strategi Komunikasi Pemerintah Indonesia Dalam Penanggulangan Hoax (Studi Kualitatif Deskriptif Laman Aduankonten.Id Kementerian Komunikasi Dan Informatika)**, e-Proceeding of Management, Vol.6, No.1.

- I Gusti Ngurah Anom I Wayan Eka Artajaya, 2019, **Perlindungan Hukum Terhadap Perempuan Dalam Perkawinan Dengan Simbul Keris Perspektif Uu No.1 Tahun 1974 Tentang Perkawinan**, Jurnal Hukum Saraswati (JHS), Volume 1, Issue 2.
- M. Yundha Kurniawan, Taufik Siregar, & Sri Hidayani, 2022, **Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara) Law Enforcement by Polri Against The Performers Online Gambling Crime (Study On North Sumatra Regional Police)**, Jurnal Ilmiah Magister Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Medan Area, Indonesia. Volume 4, Nomor 1.
- 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, vol. 3, no. 2.
- 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.
- Peraturan Perundang-Undangan**
- Kitab Undang-Undang **Hukum Pidana**.
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 **Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik**.
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 **Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik**.
- Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 **Tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat**.
- Internet**
- Andika Dwi, 2023, **Begini Cara Media Sosial Menyebar Iklan Judi** *Online*, <https://bisnis.tempo.co/read/1765326/begini-cara-media-sosial-menyebarkan-iklan-judi-online>, diakses pada tanggal 18 November 2023, pukul 12.50.
- 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.
- Kementrian Komunikasi dan Informasi, **Aduan Konten**, <https://aduankonten.id/pertanyaan-umum>, diakses pada tanggal

16 Januari 2024, pada pukul
23.00.

Wawancara

Wawancara dengan I Made Rai Suarimbawa, S.T., M.T. selaku Pranata Humas Ahli Muda pada bidang Pelayanan Informasi Publik, wawancara (informan) yang dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2024.

Wawancara dengan I Gusti Agung Mayun Trisna Permana, S.HLM., M.AP. selaku Pranata Humas Ahli Muda pada bidang Media Publik, pada tanggal 15 Januari 2024, pada pukul 14.30 Wita.

Wawancara dengan narasumber I Made Ady Budi Santika selaku seorang streamer game, tanggal 7 Januari 2024.