

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan dari teknologi di era globalisasi kini sangat berdampak kepada pengguna dari teknologi tersebut. Globalisasi merupakan proses masuknya kemajuan ke dalam kehidupan bermasyarakat (Sutria, 2019). Globalisasi dapat memberikan dampak positif yakni memudahkan dalam berkomunikasi, memudahkan dalam melakukan pencarian informasi baik dari luar ataupun dalam negeri, dan juga mampu membawa perekonomian menjadi lebih maju lagi dengan adanya globalisasi tersebut tetapi, kita tidak menyadari bahwa tiap-tiap hal tentu saja pasti memiliki dampak negatif di dalamnya.

Penggunaan internet untuk sekarang ini sangat berkembang pesat dengan mulai munculnya media sosial yang memberikan efek kecanduan kepada penggunanya, sehingga media sosial sendiri sudah banyak sekali digunakan oleh semua kalangan. Media sosial mulai menggantikan peran dari media elektronik, karena penggunanya beranggapan bahwa perputaran informasi di media sosial lebih cepat dibandingkan perputaran informasi di media elektronik. Media sosial dapat dimanfaatkan menjadi ladang bisnis bagi masyarakat, terutama bisnis online.

Kemajuan media sosial inilah yang juga menyebabkan munculnya *influencer* atau selebgram, yakni seseorang yang berkecimpung di dunia media sosial yang

memiliki *power* yang cukup besar untuk menarik minat pengikutnya atau *followers* nya terhadap sesuatu produk atau jasa. Kemunculan selebgram inilah yang juga dapat memajukan bisnis online ini dengan cara mempromosikan suatu produk atau jasa di akun media sosial mereka masing-masing

Melalui media sosial ini, para pelaku usaha dari bisnis online ini memanfaatkan jasa dari selebgram untuk melakukan promosi guna mengenalkan dan mengembangkan usaha yang mereka punya agar diketahui oleh khayalak ramai. Tentu hal ini sangat membantu para pelaku usaha dikarenakan usaha mereka dapat dikenal oleh banyak orang dengan cara yang cukup instan yakni dengan menggunakan jasa selebgram.

Dengan adanya dampak dari penggunaan teknologi tersebut, yakni salah satunya adalah dengan memberikan kemudahan dalam menggunakan teknologi dan internet, hal inilah yang menjadi pemicu dari munculnya dampak negatif dari penggunaan teknologi tersebut karena kemudahan dalam mengakses teknologi, tentu saja terdapat beragam hal yang bisa dilakukan melalui pemanfaatan media internet, di antaranya yaitu maraknya kejahatan di dunia maya.

Maraknya kejahatan di dunia maya, menyebabkan pemerintah berusaha untuk mengurangi angka kejahatan di media sosial dengan cara mengeluarkan aturan tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang termuat dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Ini merupakan perubahan dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang kemudian dinamakan UU ITE. Aturan ini mengatur

berbagai hal yang menyangkut kejahatan di dalam teknologi tersebut. Dengan harapan dapat mengurangi kejahatan yang terjadi di dunia maya.

Tindak kejahatan dunia maya atau umum dinamakan *cyber crime* yakni tempat yang paling aman dalam melakukan kejahatan, dikarenakan orang lain tidak langsung mengetahui siapa dalang dibalik kejahatan tersebut. Hal ini lah yang menyebabkan internet atau dunia maya menjadi wadah bagi para penjahat menjalankan aksinya. Adapun contoh dari *cyber crime* adalah penyebaran hoaks, *scamming*, *hacking*, pencemaran nama baik, penipuan *online*, bahkan hal-hal yang biasa dilakukan secara konvensional dapat pula dilakukan atau dapat terjadi secara online, yakni perjudian online.

Perjudian seperti yang kita ketahui sering terjadi di masyarakat secara langsung. Perjudian sudah ada semenjak lama serta tidak mudah untuk diberantas dan dihilangkan karena perjudian adalah penyakit dalam masyarakat sebab berlawanan dari norma di dalam masyarakat (Lakoro et al., 2020). Dengan adanya dampak globalisasi, perjudian sekarang tidak hanya bisa secara langsung dilakukan melainkan bisa pula secara *online*.

Fenomena perjudian *online* ini banyak sekali ditemukan ditengah masyarakat, karena kemudahan dalam mengaksesnya atau memainkannya. Dengan hanya menggunakan media *smartphone*, komputer, atau laptop, tanpa harus bertemu atau bertatap muka dengan lawan mainnya. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses judi online tersebut, hal ini tentu memberikan keuntungan lebih besar dibandingkan judi konvensional dikarenakan judi online dapat dilakukan

dimanapun dan kapanpun tidak ada batas waktunya karena tidak perlu bertemu secara langsung. Dengan kemudahan inilah yang menyebabkan perjudian *online* sulit untuk diberantas, karena sudah terlalu banyak yang memainkan judi online, dan juga menurut Kementrian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) judi online sulit untuk diberantas dikarenakan nama situs judi tersebut terkadang menipu dan berasal dari negara lain sehingga sulit untuk di *track* atau di lacak.

Seperti yang sudah dijelaskan di paragraph sebelumnya bahwa kemunculan selebgram di media sosial dapat membantu mempromosikan bisnis online, termasuk di dalamnya perjudian online ini. Sudah banyak sekali selebgram yang membantu mempromosikan judi online, padahal konten yang dipromosikan oleh selebgram tersebut termasuk kedalam konten illegal, dikarenakan perjudian online telah diatur di dalam perundang-undangan.

Cara lain yang para bandar judi online lakukan untuk mempromosikan situs judi online yang mereka punya adalah dengan cara memberikan bonus kepada calon member, sehingga membuat calon member tersebut merasa betah dan ingin terus melakukan taruhan. Bonus tersebut dapat berupa bonus langsung yang diberikan dan juga dapat berupa bonus deposit yang diberikan ketika member atau pemainnya melakukan setor tunai (Nono et al., 2021).

Selain kedua cara diatas, cara lainnya adalah dengan memberikan bonus lewat kode referral, dengan cara ini para pemain harus mengajak member baru untuk bergabung ke dalam judi online tersebut, sehingga apabila member baru

tersebut sudah bergabung, maka akan diberikan bonus atas kode *referral* yang digunakan oleh member baru tersebut (Nono et al., 2021).



PATROLI - PART 9

Promosikan Judi Online, Selebgram Wanita Ditangkap

Gambar 1. Selebgram promosi judi online

Dalam pasal 45 UU ITE mengatur berbagai macam tindak pidana beserta penjelasan denda dan pidana penjara terkait hal tersebut. Pasal 45 Ayat (1) mengatur tentang kesusilaan, Ayat (2) mengatur tentang perjudian, Ayat (3) mengatur tentang penghinaan dan pencemaran nama baik, serta ayat (4) mengatur tentang pemerasan dan pengancaman.

Tindak pidana perjudian sendiri diatur pada pasal 303 KUHP dan juga untuk tindak pidana perjudian *online* ada pada Pasal 45 Ayat (2) UU ITE. Pasal ini berbunyi,

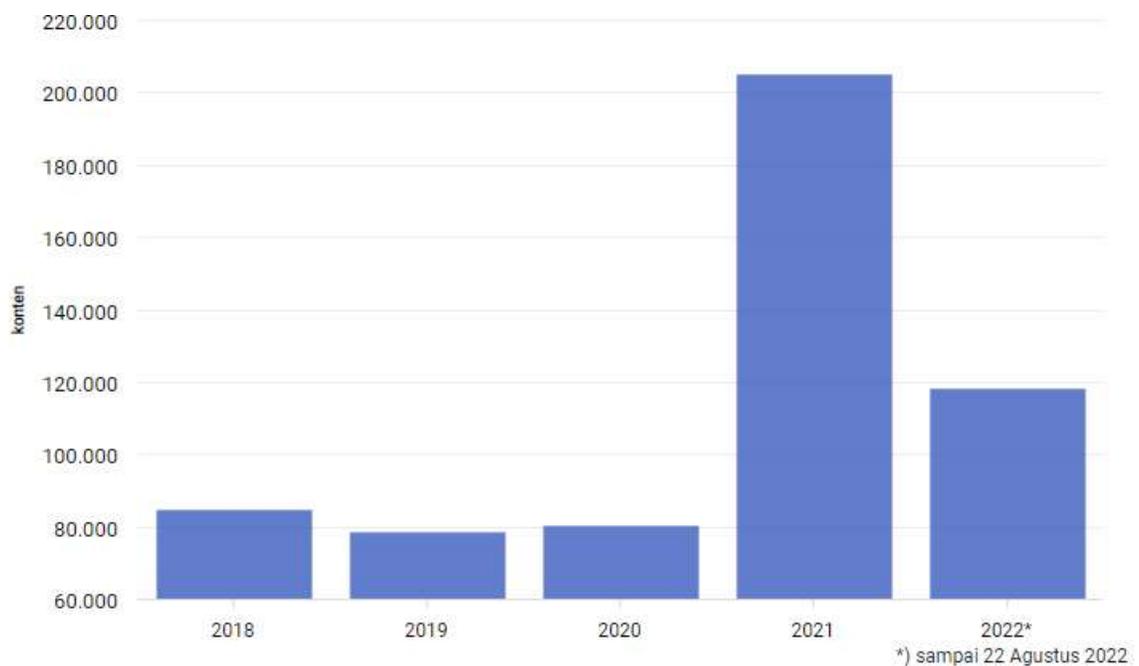
“Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

Prinsip dalam perjudian sendiri pada umumnya ditujukan dalam rangka mendapatkan untung dengan cara melakukan taruhan. Bertambah besarnya barang atau jumlah uang yang dipertaruhkan, maka keuntungan yang akan diperoleh apabila menang juga akan bertambah besar. Dengan keuntungan inilah para pemain judi seakan-akan merasa penasaran dengan judi tersebut, karena memberikan efek ketagihan apabila sudah pernah memenangkan permainan, maka pemain akan terus-menerus merasa ingin memainkan judi.

Upaya yang dilakukan Kominfo untuk mengurangi maraknya kasus judi online adalah dilakukan dengan cara memblokir situs-situs judi online. Kominfo berusaha memblokir situs-situs ini, agar tidak lagi dapat diakses, tetapi hal ini tidak sepenuhnya dapat menghapus kasus judi online, dikarenakan situs tersebut akan terus hadir, bahkan dapat berasal dari server luar negeri sehingga sulit untuk dilacak oleh Kominfo.

Menurut statistik dibawah yang penulis akses dari web Kominfo, pada tahun 2021 Kominfo paling banyak memblokir situs-situs judi, yakni sebanyak 204.917

situs judi yang bertebaran di internet, dan per Agustus 2022 Kominfo sudah berhasil memblokir situs judi sebanyak 118.320 situs, dan akan terus bertambah hingga Desember 2022. Dengan hal ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa Kominfo sudah berusaha untuk menghentikan laju perjudian online ini. Namun, belum sepenuhnya berhasil karena kasus tersebut masih ada.



Dkatadata.co.id

databoks

Gambar 2. Kominfo Blokir Situs Judi

Pada tahun 2021 penelitian terkait kasus judi online ini sudah pernah dilakukan, penelitian ini dilakukan oleh Ignasius Yosanda Nono dengan judul penelitian “Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online”. Pemaparan dari kasus judi online kian menjamur di media sosial dikarenakan banyaknya selebgram yang ikut mempromosikan situs judi online

tersebut, padahal menurut bunyi pasal 27 ayat 2 UU ITE disebutkan bahwa “*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*” yang artinya selebgram yang bersangkutan juga bisa dikenakan hukuman apabila ikut serta dalam menyebarkan, tetapi harus terpenuhi terlebih dahulu unsur-unsur kesalahannya, apabila selebgram tersebut tidak mengetahui bahwa situs yang dipromosikan illegal, sehingga tidak dapat dipidana (Nono et al., 2021).

Kasus judi di Kepulauan Riau khususnya di Batam sendiri sudah banyak sekali kasus tentang perjudian online. Pada Agustus 2022 Polresta Barelang berhasil membongkar praktik judi di Batam, penangkapan ini dilakukan selama beberapa hari sejak tanggal 28 Mei, 17 Agustus-21 Agustus di enam lokasi berbeda. Selain kasus itu, masih banyak kasus judi lain yang sudah berhasil dibongkar oleh Polresta Barelang. Ini yang menjadi alasan ketertarikan penulis mengangkat masalah ini, dikarenakan kasus judi online ini sedang hangat diperbincangkan dan juga kian menjamur di media sosial, padahal untuk aturannya sendiri sudah tercantum di Pasal 45 Ayat (2) UU ITE. Berdasarkan latar belakang sebelumnya, penulis memiliki ketertarikan untuk meneliti serta membahas permasalahan ini dengan yurisdiksi hukum Kepolisian Resor Kota (Polresta) Barelang. Sehingga “Implementasi Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Di Kota Batam” dipilih menjadi judul penelitian ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Langkah awal dalam pelaksanaan proses penelitian yaitu identifikasi masalah. Mengacu pemaparan sebelumnya, maka bisa diidentifikasi permasalahan penelitian ini, yaitu:

1. Maraknya terjadi perjudian online di media sosial
2. Maraknya promosi judi online oleh *selebgram* yang memiliki pengikut yang banyak sehingga judi online sangat banyak bermunculan
3. Kurangnya pengetahuan tentang sanksi judi online ini menyebabkan situs judi online masih tetap ada

1.3 Batasan Masalah

Fokus dari pelaksanaan penelitian ini terhadap hal-hal yang sesuai latar belakang di atas, supaya penelitian ini terarah dan permasalahan yang dibahas tidak melebar. Batasan masalah penelitian ini, meliputi penelitian ini berfokus pada masalah perjudian online

1. Fokus penelitian ini yaitu terhadap masalah perjudian online
2. Fokus penelitian ini yaitu terhadap kasus yang menjadi kewenangan dari Kepolisian Resor Kota (Polresta) Barelang
3. Penelitian ini berfokus pada Pasal 45 Ayat (2) UU ITE dan KUHP.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pemaparan sebelumnya, maka bisa dirumuskan permasalahan penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan yang dilakukan Polresta Barelang dalam melakukan implementasi Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016?
2. Apa kendala yang dihadapi oleh Polresta Barelang dalam melakukan implementasi Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016?

1.5 Tujuan Penelitian

Menurut latar belakang masalah diatas, tujuan yang hendak dicapai apabila penelitian ini telah selesai yaitu:

1. Untuk dapat mengetahui cara pelaksanaan Polresta Barelang dalam implementasi Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016
2. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh Polresta Barelang dalam melakukan implementasi Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016

1.6 Manfaat Penelitian

Sesudah terselesaikannya penelitian ini, tentunya penulis mengharapkan agar hasil ini bisa memberi manfaat kepada para pembaca. Pada penelitian kali ini, penulis berharap agar tercapai manfaat praktis dan teoritis, di antaranya:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Ini merupakan manfaat yang berguna bagi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan yang sudah ada. Penulis berharap dari penelitian ini supaya bisa mencapai manfaat teoritis seperti sebagai berikut:

1. Bisa bermanfaat menjadi bahan bacaan tentang perjudian terkhususnya perjudian online, karena penulis menggunakan UU ITE sebagai acuan
2. Bisa bermanfaat menjadi bahan bacaan terkait implementasi Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016
3. Agar penelitian ini bisa digunakan referensi terkait penelitian selanjutnya yang mengkaji dengan masalah sejenis

1.6.2 Manfaat Praktis

Ini merupakan manfaat yang secara langsung bisa diterapkan sesudah berakhirnya penelitian ini, guna sebagai bahan evaluasi kepada pihak terkait penelitian kali ini. Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap supaya hasil ini mampu memberi manfaat praktis seperti:

1. Manfaat bagi penulis secara pribadi yaitu, setelah melakukan penelitian ini bisa mengetahui lebih dalam terkait bagaimana cara penerapan atau implementasi dari Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 di Polresta Barelang, selain itu penulis juga dapat mengetahui apa saja kendala yang dihadapi saat proses penerapan atau implementasi dari Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 ini.
2. Manfaat bagi pembaca ketika penelitian ini rampung yaitu agar dapat mengetahui bagaimana proses implementasi dari Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 serta dapat mengetahui hukuman atas pasal tersebut, sehingga para pembaca dapat terhindar dari jebakan judi online yang banyak beredar di media sosial.