



DOI: <https://doi.org/10.31933/unesrev.v6i4>

Received: 1 Juli 2024, Revised: 13 Juli 2024, Publish: 28 Juli 2024

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Pertanggungjawaban Tentang Streamer Game Yang Mempromosikan Situs Slot Judi Online Saat Live Streaming Dalam Perspektif Hukum Pidana

Christian Alam Tegar Charisma¹, Hesti Septianita²

¹ Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia

Email: 201000129@mail.unpas.ac.id

² Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia

Email: hesti.septianita@unpas.ac.id

Corresponding Author: 201000129@mail.unpas.ac.id¹

Abstract: *This research was motivated by game streamers who promoted online gambling slot sites during live streaming regarding saweran acceptance. This is because technology is increasingly advanced, especially social media, which not only has positive impacts, but negative impacts as well. This research uses a normative juridical method which uses the main source of secondary data through reviewing library materials including primary, secondary and tertiary legal materials. The data obtained was analyzed descriptively qualitatively. From the results of the discussion it can be concluded that Indonesia has gambling criminal regulations, such as the old Criminal Code Articles 303 and Article 542 which were later passed by Law Number 7 of 1974 changing the punishment in Article 303 and changing the mention of Article 542 to 303 bis, as well as Government Regulation Number 9 1981 concerning the implementation of gambling control and in Article 426, Article 427 of the new Criminal Code which will come into effect in 2026. Online gambling is regulated in Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions and its amendments. In terms of disseminating information, broadcast content is prohibited from containing gambling as stated in Article 27 of the ITE Law via internet-based electronic media. With the provisions, game streamers who are proven to be promoting online gambling and ordering their viewers to take part in gambling games in accordance with Article 55 of the Criminal Code can be held accountable with criminal sanctions in Article 45 paragraph (3) of the second amendment to the ITE Law with a heavier criminal threat than the previous provisions.*

Keyword: *Online Gambling, Accountability, Criminal Law.*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh streamer game yang mempromosikan situs slot judi online saat live streaming terkait penerimaan saweran. Hal ini karena semakin majunya teknologi khususnya media sosial yang tidak hanya memberikan dampak positif saja, tetapi dampak negatif juga. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif yang menggunakan sumber utama data sekunder melalui penelaahan bahan kepustakaan meliputi

bahan hukum primer, sekunder dan tertier. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif. Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa Indonesia memiliki peraturan tindak pidana perjudian, seperti KUHP lama Pasal 303 dan Pasal 542 yang kemudian disahkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 merubah hukuman dalam Pasal 303 dan merubah penyebutan Pasal 542 menjadi 303 bis, serta Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang pelaksanaan penertiban perjudian dan dalam Pasal 426, Pasal 427 KUHP baru yang akan berlaku di tahun 2026. Perjudian online diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan perubahannya. Dalam hal penyebaran informasi isi siaran dilarang mengandung perjudian termuat dalam Pasal 27 UU ITE melalui media elektronik berbasis internet. Dengan ketentuan bagi streamer game yang terbukti mempromosikan judi online dan menyuruh penontonnya ikut dalam permainan judi sesuai Pasal 55 KUHP dapat dimintai pertanggungjawaban dengan sanksi pidana dalam Pasal 45 ayat (3) UU ITE perubahan kedua dengan ancaman pidana yang lebih berat dibandingkan ketentuan sebelumnya.

Kata Kunci: Judi Online, Pertanggungjawaban, Hukum Pidana.

PENDAHULUAN

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 “Perjudian adalah permainan apa pun yang peluang menangnya biasanya bergantung pada keberuntungan murni, juga karena pemainnya lebih berpendidikan atau berpengalaman. Ini mencakup semua taruhan pada hasil kompetisi atau permainan lain yang tidak diatur oleh kontestan atau pemain dan semua taruhan lainnya”. Dilihat dari definisinya, pada kompetisi judi ditemukan komponen keuntungan sangat tergantung pada keberuntungan atau bakat atau wawasan pemainnya.

Buku yang ditulis oleh R. Soesilo dengan 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 jemeh, kodok-ulo, roulette, bakarar, 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 izin membagikan dan/atau mentransmisikan dan/atau menyediakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memuat konten permainan judi” 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 terkait dengan praktik perjudian yang medianya dengan menggunakan internet. Adapun beberapa jenis dari permainan judi online diantaranya 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 streamingan 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 streamingan tersebut dan mengajaknya 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 yakni berkicau pada 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 mengajak 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*****E", "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.

Sampai saat ini, permainan judi masih menjadi perbuatan yang dilarang menurut hukum di Indonesia. Perbuatan streamer game diatas yang menyebarluaskan dan mengakibatkan dapat diaksesnya situs slot judi online menjadi faktor penting dalam penulisan ini. Maka penulis akan mengkaji dan menganalisis terhadap peraturan dan pertanggungjawaban pidana sesuai dengan permasalahan diatas.

METODE

Metode pada penelitian yang dilakukan ini dengan pendekatan yuridis normatif, adalah metode yang pada pelaksanaannya dengan cara meneliti bahan pustaka maupun bahan sekunder belaka, melalui peraturan perundang-undangan atau hukum yang dikonsepsikan sebagai kaidah atau norma yang menjadi patokan dalam perilaku masyarakat (Efendi & Ibrahim, 2018). Pendekatan yuridis normatif dalam penelitian (penulisan) dengan menggunakan sumber utama data sekunder. Sumber data sekunder didapatkan melalui penelaahan bahan kepustakaan (library research) yang meliputi bahan hukum primer yaitu KUHP lama dan baru, UU Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian, Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian dan UU ITE. Bahan hukum sekunder yaitu buku, jurnal hukum, kasus hukum. Dan bahan hukum tertier yaitu kamus hukum, kamus besar bahasa indonesia, ensiklopedia, internet (Kamhari & Sumarni, 2022). Perjudian online diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan perubahannya. Dalam hal penyebaran informasi isi siaran dilarang mengandung perjudian termuat dalam Pasal 27 UU ITE melalui media elektronik berbasis internet. Dengan ketentuan bagi streamer game yang terbukti mempromosikan judi online dan menyuruh penontonnya ikut dalam permainan judi sesuai Pasal 55 KUHP dapat dimintai pertanggungjawaban dengan sanksi pidana dalam Pasal 45 ayat (3) UU ITE perubahan kedua dengan ancaman pidana yang lebih berat dibandingkan ketentuan sebelumnya. Bentuk perjudian online yang saat ini terkenal adalah mesin slot online, di mana pemain dapat memasang taruhan dan bermain melalui platform digital. Judi online terkait dengan praktik perjudian yang medianya dengan menggunakan internet. Adapun beberapa jenis dari permainan judi online diantaranya 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. Saweran streamer game yang 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 streamingan tersebut. 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 streamingan tersebut

dan mengajaknya untuk terlibat dalam perjudian online. Tidak hanya itu, para streamer juga secara tidak langsung ikut mempromosikan situs slot judi online dengan mengatakan kata “gacor”. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif. Analisis kualitatif ini akan dikemukakan dalam bentuk deskriptif yaitu uraian yang sistematis dengan menjelaskan permasalahan yang saling berkaitan dengan penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaturan permainan judi dalam hukum pidana Indonesia

Permainan judi dikenal pada masyarakat Indonesia dari zaman penjajahan Belanda, kegiatan ini sering dihubungkan dengan aktivitas hiburan atau malam. Seiring berjalannya waktu, permainan judi dapat dilakukan dalam mekanisme dan bentuk yang berbeda, seperti judi offline atau online. Secara umum semua tindak pidana permainan judi merupakan bentuk kejahatan, sesuai dengan Pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian. Karena permainan judi bertentangan dengan nilai-nilai agama, etika, dan moral yang digariskan oleh Pancasila, serta memberikan pengaruh negatif terhadap moral dan mentalitas masyarakat, khususnya generasi muda (Zulfikar, 2017).

Indonesia memiliki hukum pidana positif yang mengatur permainan judi. Hukum pidana adalah peraturan yang menetapkan larangan atau kewajiban tertentu, dimana pelanggaran terhadapnya dapat mengakibatkan sanksi yang bersifat hukuman (Ishaq, 2018). Menurut Jan Remmelink, Peraturan perundang-undangan pidana meliputi: peraturan dan larangan pelanggaran oleh badan yang berwenang terkait dengan ancaman pidana dan standar yang harus dipatuhi oleh setiap orang, peraturan yang menentukan tindakan yang dapat digunakan jika terjadi pelanggaran terhadap standar tersebut, dan peraturan tentang aturan waktu atau jangka waktu tertentu yang menentukan batasan standar kerja. (Remmelink, 2003).

Pengaturan tindak pidana permainan judi terdapat dalam KUHP lama yaitu dalam Pasal 303, namun ketentuan yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian telah merubah ancaman hukuman yang diatur dalam Pasal 2 ayat (1) yaitu kurungan selama-lamanya satu bulan atau denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah dan telah dirubah menjadi pidana penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah, serta dalam Pasal 2 ayat (4) yang menjelaskan perubahan penyebutan Pasal 542 KUHP menjadi hukum pidana yang diatur dalam Pasal 303 bis KUHP. Kemudian dalam Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian, dalam peraturan ini hanya mengatur penertiban perjudian, yaitu larangan pemberian izin untuk mengadakan segala bentuk dan jenis perjudian. Dan dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP Baru), perjudian diatur dalam Pasal 426 dan Pasal 427.

Tidak hanya itu, permainan judi online juga diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Transaksi dan Informasi Elektronik, Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 27 ayat (2), Pasal 40 ayat (2c) dan Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

Pengaturan permainan judi, yang dapat dilihat dari unsur-unsur pokoknya yaitu “dengan sengaja”, “mendistribusikan atau mentransmisikan” dan “muatan perjudian”. Sekalipun UU ITE sudah mengatur hal tersebut, namun dalam implementasinya masih harus dibuktikan karena tidak lepas dari KUHP (Awaeh, 2017). Yang artinya bahwa hukum ini saling melengkapi dalam penegakan hukum terkait perjudian. Karena apabila dilihat lagi mengenai pengaturan permainan judi diatas, yang terdapat dalam KUHP mengatur perjudian offline dengan sanksi yang jelas. Sedangkan UU ITE mengatur perjudian elektronik dengan ancaman pidana yang lebih berat untuk menangkali aktivitas perjudian online. Implementasi

yang efektif memerlukan pembuktian yang cermat dan penggunaan peraturan hukum secara sinergis untuk menangani berbagai bentuk perjudian di era digital.

Pertanggungjawaban streamer game yang mempromosikan situs slot judi online

Penerapan pada pertanggungjawaban pidana sebagaimana tertuang dalam KUHP akan berkaitan dengan asas kesalahan hukum pidana, yang menentukan bahwa pada prinsipnya tidak ada pidana tanpa kesalahan. Asas kesalahan menjadi asas yang fundamental dalam hukum pidana sebagai bagian dari asas legalitas, dengan tujuan menciptakan efek jera agar masyarakat menghindari dan menghentikan kegiatan perjudian (Wijaya & Royani, 2023).

Menurut rumusan Simons, tindak pidana merupakan tindakan yang dilakukan manusia, perbuatan itu melawan hukum (*wederrechtelijke*), perbuatan yang dilakukan seseorang yang mana dapat dimintai pertanggungjawaban (*toerekeningsvatbaar*) dan orang itu dapat dipermasalahkan. Menuntut seseorang untuk bertanggung jawab dalam hukum pidana mengandung arti memaksakan hukuman obyektif atas tindak pidana tersebut secara subyektif kepada pelakunya. Pada pertanggungjawaban tindak pidana ditentukan berdasar pada kesalahan yang membuat dan tidak hanya dilihat dari seluruh unsur yang termasuk pada tindak pidana. Oleh karena itu, kesalahan seseorang ditempatkan merupakan faktor penentu pertanggungjawaban pada tindakan pidana dan tidak hanya dianggap sebagai komponen mental pada suatu tindak pidana. Adapun seseorang yang dianggap melakukan kesalahan adalah sesuatu yang termasuk persoalan pertanggungjawaban tindak pidana (Fadlian, 2020).

Menurut Schaffmeister, Keijzer, dan Sutorius asas tiada pidana tanpa kesalahan pada hukum pidana umumnya diartikan sebagai tidak adanya hukuman tanpa adanya kesalahan subjektif. Ini berarti bahwa tidak ada hukuman tanpa adanya perbuatan tidak patut yang objektif dan dapat dicela kepada pelakunya. Asas kesalahan ini menjadi prinsip fundamental dalam hukum pidana. Menurut Moeljatno, agar suatu perbuatan dianggap sebagai kesalahan, harus memenuhi beberapa kriteria: pelaku melakukan perbuatan pidana (perbuatan yang melawan hukum), pelaku mampu bertanggung jawab, ada unsur kesalahan seperti kesengajaan atau kealpaan, dan tidak ada alasan pembenar atau pemaaf (Santoso, 2023).

Promosi situs judi online oleh streamer game saat live streaming menimbulkan sejumlah masalah etis, sosial, dan hukum yang serius. Penonton (*viewers*) utama dari banyak streamer game adalah orang-orang yang masih berusia muda, khususnya remaja dan anak-anak. Usia muda ini menjadikan sangat rentan terhadap pengaruh eksternal, terutama dari figur yang dikagumi dan percayai, seperti streamer favorit. Ketika streamer mempromosikan situs judi online, hal ini bisa mendorong penonton untuk mencoba berjudi. Padahal, usia muda ini sering kali belum memiliki kemampuan yang cukup untuk menilai risiko dengan baik. Judi online dapat dampak negatif yang mengakibatkan kecanduan, merugikan bahkan merusak kehidupan finansial dan mental seseorang.

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).

Live streaming yang dilakukan oleh streamer game melakukan penyebaran informasi terkait situs slot judi online yaitu melalui media sosial khususnya Youtube, seharusnya

streamer tersebut tahu bahwa konten perjudian dilarang dalam bentuk apapun. Pelarangan permainan judi termuat dalam KUHP lama maupun KUHP baru, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian dan Undang-Undang Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian. Hanya saja, dalam pengaturan tersebut tidak eksplisit terkait perjudian online karena hanya mengatur tindak pidana perjudian, termasuk penawaran, partisipasi, dan penggunaan kesempatan perjudian.

Terkait pelaku tindak pidana penyertaan sebagai bentuk pertanggungjawaban pidana terdapat dalam Pasal 55 KUHP, yang terbagi beberapa golongan yaitu pleger atau dader (pelaku), doenpleger (seseorang yang menyuruh melakukan), medepleger (seseorang yang turut serta), uitlokker (seseorang yang menganjurkan). Hazewinkel-Suringa menyatakan bahwa plager yakni orang melakukan seorang diri telah memenuhi semua unsur delik seperti yang ditentukan. Doenpleger adalah orang yang menyuruh orang lain untuk melakukan sebuah perbuatan, hal ini sama dengan orang tersebut melakukan perbuatan tersebut sendiri. Mendepleger adalah orang yang sengaja ikut bekerja dalam melakukan aksi atau perbuatan. Uitlokker adalah orang yang menganjurkan atau menggerakkan (Purnawinata, 2021).

Menurut Kanter dan Sianturi, penyertaan terjadi ketika dua orang maupun lebih terlibat melakukan sebuah tindak pidana. Dengan kata lain, beberapa orang bekerja sama untuk mewujudkan tindak pidana tersebut. Menurut Moeljatno, "...dapat dikatakan bahwa partisipasi ada apabila tidak hanya satu orang saja melainkan beberapa orang ikut serta dalam kejahatan tersebut". Namun, tidak semua orang yang terlibat dalam suatu tindak pidana dapat disebut sebagai peserta sesuai dengan Pasal 55 dan 56 KUHP. Untuk disebut sebagai peserta, seseorang harus memenuhi syarat-syarat yang tercantum dalam pasal-pasal tersebut (Santoso, 2023).

Menurut Jan Remmelink, untuk melakukan hukuman pada seseorang dan memenuhi sebuah tuntutan keadilan serta kemanusiaan, diperlukan adanya suatu perbuatan yang melanggar hukum dan dapat dipertanggungjawabkan kepada pelakunya. Selain itu, orang yang bersangkutan haruslah seseorang yang dianggap mampu bertanggung jawab atas tindakannya (toerekeningsvatbaar) (Remmelink, 2003).

Apabila dilihat dalam pasal penyertaan, maka posisi streamer game adalah doenpleger. Dikatakan sebagai doenpleger karena alasan pertama adalah yang melakukan sebuah tindakan pidana adalah orang, alasan kedua adalah seseorang yang disuruh tidak memiliki kesengajaan, kealpaan maupun kemampuan bertanggung jawab dan alasan ketiga bahwa seseorang yang disuruh melakukan sebuah tindakan tidaklah memenuhi dijatuhi pidana. Streamer game disini adalah orang yang melakukan tindak pidana, tetapi tidak secara langsung, namun melalui orang lain yaitu penonton (viewers) sebagai alat di tangannya, ketika penonton (viewers) tersebut bertindak tanpa kesengajaan, kelalaian, atau tanpa tanggung jawab karena situasi yang tidak diketahui, diperdaya, atau di bawah tekanan. Atau dengan kata lain bahwa, penentuan bentuk pembuat penyuruh (streamer) lebih berfokus pada ukuran objektif, yaitu kenyataan bahwa tindak pidana dilakukan oleh orang lain (penonton) yang berada di bawah kekuasaannya sebagai alat, di mana orang tersebut (penonton) bertindak tanpa kesalahan dan tanpa tanggung jawab. Meskipun demikian, aspek subjektif juga tetap diperhatikan, yaitu ketika pembuat materiil (penonton) tidak dapat dipidana karena orang tersebut (penonton) bertindak tanpa kesalahan, atau tidak bisa dimintai pertanggungjawaban karena keadaan batinnya, yaitu ketidaktahuan dan penyesatan, yang merupakan hal subjektif. Sementara itu, alasan karena tunduk pada kekuasaan adalah bersifat objektif. Berdasarkan peraturan dan penjelasan diatas terkait permainan judi, dapat disimpulkan bahwa streamer game sebagai orang yang sengaja mendistribusikan atau mentransmisikan dalam bentuk kata gacor. Yang berarti mempromosikan slot judi online pada saat live streaming dan menyuruh penonton (viewers) untuk ikut dalam permainan slot judi online yang muncul pada layar monitor saat saweran. Disisi lain, streamer game seharusnya tahu bahwa Indonesia menjadi negara hukum yang mengatur tentang konten

permainan judi itu dilarang. Dan jika terbukti, maka streamer game tersebut dapat memenuhi untuk mempertanggungjawabkan sanksi pidana sesuai dengan sanksi yang lebih berat sesuai perundang-undangan yang berlaku.

KESIMPULAN

Berdasar pada pembahasan penelitian disimpulkan, semua tindak pidana terkait perjudian dianggap sebagai kejahatan sesuai dengan Pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Hal ini karena bertentangan dengan nilai-nilai agama, etika, dan moral yang diatur oleh Pancasila, serta berdampak negatif pada moral maupun mentalitas masyarakat, terutama generasi muda. Indonesia memiliki peraturan tentang tindak pidana perjudian yang terdapat dalam KUHP serta Undang-Undang terkait dan memiliki sanksi yang berat untuk aktivitas perjudian offline maupun online. Promosi situs judi online oleh streamer game saat live streaming menimbulkan sejumlah masalah etis, sosial, dan hukum yang serius. Penonton (viewers) utama dari banyak streamer game adalah orang-orang yang masih berusia muda, khususnya remaja dan anak-anak. Usia muda ini menjadikan sangat rentan terhadap pengaruh eksternal, terutama dari figur yang dikagumi dan percayai, seperti streamer favorit. Ketika streamer mempromosikan situs judi online, hal ini bisa mendorong penonton untuk mencoba berjudi. Padahal, usia muda ini sering kali belum memiliki kemampuan yang cukup untuk menilai risiko dengan baik. Judi online dapat dampak negatif yang mengakibatkan kecanduan, merugikan bahkan merusak kehidupan finansial dan mental seseorang. Live streaming yang dilakukan oleh streamer game melakukan penyebaran informasi terkait situs slot judi online yaitu melalui media sosial khususnya Youtube, seharusnya streamer tersebut tahu bahwa konten perjudian dilarang dalam bentuk apapun. 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 terkait dengan praktik perjudian yang medianya dengan menggunakan internet. Adapun beberapa jenis dari permainan judi online diantaranya 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. Dalam hal penyebaran informasi isi siaran dilarang mengandung perjudian termuat dalam Pasal 27 UU ITE melalui media elektronik berbasis internet. Dengan ketentuan bagi streamer game yang terbukti mempromosikan judi online dan menyuruh penontonnya ikut dalam permainan judi sesuai Pasal 55 KUHP dapat dimintai pertanggungjawaban dengan sanksi pidana dalam Pasal 45 ayat (3) UU ITE perubahan kedua dengan ancaman pidana yang lebih berat dibandingkan ketentuan sebelumnya.

REFERENSI

- Awaeh, hard stevin. (2017). Pertanggungjawaban Hukum Atas Tindak Pidana Judi Online Ditinjau Dari Prespektif Hukum Pidana. *Lex Et Societatis*, 5(5), 159–166.
- Efendi, J., & Ibrahim, J. (2018). Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris. Prenada Media Group.
- Fadlian, A. (2020). Pertanggungjawaban Pidana Dalam Suatu Kerangka Teoritis. *Jurnal Hukum Positum*, 5(2), 10–19.
- Ishaq, H. (2018). pengantar hukum indonesia (phi). Rajawali Pers.
- Istilah, P. (2023). Arti Gacor dalam Bahasa Gaul dan Contoh Penggunaannya. kumparan. <https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/arti-gacor-dalam-bahasa-gaul-dan-contoh-penggunaannya-20YmX3aaW50/full>
- Kamhari & Sumarni. (2022). Kebijakan Penegakan Hukum Penanggulangan Perjudian Di Provinsi NTB. *Unizar Recht Journal*. 1 (3), 323-343.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (Lama dan Baru)

Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian

Purnawinata, D. (2021). Aspek Hukum Pidana Dalam Perjudian Secara Online

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/82733780/310-libre.pdf?1648358196=&response-content-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/82733780/310-libre.pdf?1648358196=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAspek_Hukum_Pidana_Dalam_Perjudian_Secar.pdf&Expires=1715698526&Signature=GiFBXg6LZaDROdJJzIIWdbThoVLutzIOxxrjKfd-qi6E9qABSNvbFDtxRF)

[disposition=inline%3B+filename%3DAspek_Hukum_Pidana_Dalam_Perjudian_Secar.pdf&Expires=1715698526&Signature=GiFBXg6LZaDROdJJzIIWdbThoVLutzIOxxrjKfd-qi6E9qABSNvbFDtxRF](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/82733780/310-libre.pdf?1648358196=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAspek_Hukum_Pidana_Dalam_Perjudian_Secar.pdf&Expires=1715698526&Signature=GiFBXg6LZaDROdJJzIIWdbThoVLutzIOxxrjKfd-qi6E9qABSNvbFDtxRF)

Remmelink, J. (2003). Hukum Pidana Komentar atas Pasal-Pasal Terpenting dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Belanda dan Padanannya dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Indonesia. PT Gramedia Pustaka Utama.

Rubi. (2023). Apa arti “gacor” pada permainan slot online? quora. <https://id.quora.com/Apa-arti-gacor-pada-permainan-slot-online-1>

Santoso, T. (2023). Asas-Asas Hukum Pidana. Rajawali Pers.

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Wijaya, V., & Royani, E. (2023). Hukum Pidana Penanggulangan Tindak Perjudian. Penerbit Amerta Media.

Zulfikar, M. (2017). Pengaturan Tindak Pidana Maisir (Perjudian) Dalam Hukum Pidana Islam Di Propinsi Nanggroe Aceh Darussalam (Sebuah Kajian Perbandingan Pengaturan Tindak Pidana Perjudian Dalam Hukum Positif Di Indonesia). *unika*. <http://repository.unika.ac.id/id/eprint/15110>