

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi yang berkembang sangat pesat di zaman sekarang ini membawa perubahan bagi seluruh masyarakat. Kemudahan dalam mengakses seluruh informasi ini memberikan beberapa dampak yang berpengaruh kepada kebiasaan masyarakat. Dampak positif dari kemudahan mengakses informasi dengan contoh apabila ingin melihat berita yang awalnya harus melalui media cetak seperti koran ataupun majalah, tetapi sekarang bisa diakses dengan mudah melalui gawai pribadi dengan perantara *platform-platform* media yang ada di perangkat pribadi. Dampak positif selalu memiliki kebalikannya yaitu dampak negatif, yang ditimbulkan dampak negatif yang cukup sering di dengar di portal-portal berita yaitu kejahatan siber (*cybercrime*). Seluruh kejahatan yang modus operandinya menggunakan fasilitas internet adalah *cybercrime*. *Cybercrime* didefinisikan segala macam penggunaan jaringan komputer untuk tujuan kriminal dan/atau kriminal berteknologi tinggi dengan menyalahgunakan kemudahan teknologi digital (Saeful Bakhri 2020).

Cybercrime menjadi masalah yang sangat serius di Indonesia. Kejahatan siber ada berbagai macam jenis dan sangat kompleks. Salah satu kejahatan siber yang tertulis didalam UU ITE No 19 Tahun 2016 Pasal 27 ayat 2 adalah tentang judi *online*. Judi *online* menjadi topik permasalahan krusial yang terjadi di Indonesia, menurut Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mengungkapkan bahwa per kuartal tiga (Q3) 2024 jumlah pemain judi *online* di

Indonesia sudah mencapai 8,8 Juta pemain (Suara.com 2024). Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) juga menambahkan rentan usia yang menjadi pemain judi online juga merambah kepada anak-anak yang berada dibawah umur, yang dibawah usia 10 mencapai 2,02 persen, kelompok usia 10-20 tahun mencapai 10,97 persen, kelompok usia 21-30 tahun mencapai 12,82 persen, dan rentang usia 30-50 tahun mencapai 40,18 persen (Antaranews 2024).

Pertumbuhan judi *online* sendiri sangat berkembang pesat di Indonesia, melihat dari data yang di ungkapkan oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) pada tahun 2023 perputaran uang terkait dengan judi online mencapai 327 triliun rupiah. Sedangkan pada tahun 2024 diungkaplan oleh Menteri Koordinator Bidang Politik dan Keamanan (Menko Polkam) Budi Gunawan mengatakan total perputaran uang judi *online* selama periode 2024 sudah mencapai 900 triliun rupiah (Kontan.co.id 2024). Meningkatnya perputaran uang judi *online* di tahun 2024 ini yang menjadi masalah serius. Masih banyak sekali orang-orang terutama Generasi Milenial yang menjadikan judi *online* sebagai jalan keluar atau menjadikan ladang pencari uang tambahan bagi mereka. Masalah ini menjadi semakin serius dikarenakan perkembangan judi *online* ini berkembang sangat pesat, dan juga yang menjadi masalah adalah karena kurangnya peraturan yang efektif, penyuluhan secara langsung, dan juga kesadaran pribadi dari masing-masing para pemain judi *online* ini. Maka dari itu di era digital seperti sekarang ini menjadi tantangan yang cukup sulit untuk bisa menangani judi *online*. Penguatan peraturan tentang judi *online*, literasi digital dan penyuluhan secara langsung tentang risiko

perjudian *online* menjadi sangat penting untuk melindungi masyarakat, terutama remaja, dari dampak negatifnya (Hyoun dalam Randy, 2024).

Permainan judi *online* sudah merambah berbagai generasi muda hingga dewasa. Indonesia sebagai negara dengan salah satu pengguna internet terbanyak di dunia juga merasakan dampak yang sangat serius pada masalah judi online ini. Tercatat sejak tahun 2018 hingga Juli 2023, kominfo telah melakukan pemblokiran sebanyak 846.047 konten situs judi online. Indonesia sebagai negara yang berlandaskan hukum tentu telah mengatur perihal judi online dalam undang-undang. Undang-undang pertama yang berkaitan dengan judi online adalah kejahatan siber (*cybercrime*) dijelaskan dalam UU ITE No 19 Tahun 2016 Pasal 27 ayat 2 yang berbunyi “*mengatur tentang pendistribusian, transmisi, atau pembuatan informasi elektronik yang mengandung muatan perjudian*” dan juga Pasal 45 ayat 2 yang berbunyi “*mengatur tentang tindak pidana judi online*”.

Para pemilik website dan juga bandar judi *online* memiliki cara tersendiri untuk tetap bisa menjalankan bisnisnya ini di Indonesia agar tidak mudah teringkus oleh pihak kepolisian republik Indonesia secara langsung. Strategi yang digunakan oleh para pemilik website dan juga bandar adalah dengan menggunakan modus operandi yang dijalankan di luar negara Indonesia. Negara yang menjadi markas besar untuk menjalankan website ilegal adalah negara Kamboja dan negara Filipina. Tak hanya strategi itu saja yang digunakan untuk melancarkan bisnis judi *online* nya, menggunakan rekening bodong juga menjadi salah satu cara bagi para pelaku bisnis ini. Strategi selanjutnya yang digunakan oleh para pelaku bisnis judi *online* adalah dengan menggunakan *influencer* sebagai media promosi dari website ataupun

aplikasi judi tersebut. Dengan cara ini para *influencer* sudah menjalin kerjasama dan kesepakatan dengan sang pemilik website ataupun aplikasi judi *online* tersebut dengan perjanjian tertentu yang saling menguntungkan. Perjanjian tersebut secara tersirat pada saat live streaming dilakukan yakni dari sisi pemilik website ataupun aplikasi judi *online* akan memberikan uang dengan nominal fantastis kepada pihak *influencer*. Setelah itu, sang *influencer* akan meneriakkan jargon yang berhubungan dengan aplikasi atau website judi *online* sesuai dengan briefing atau perjanjian yang telah disepakati diawal, tetapi bentuk dari promosi yang dilakukan oleh para *influencer* tak hanya seperti cara diatas, ada juga yang melakukannya dengan perjanjian atau kontrak selama periode waktu yang disepakati antara *influencer* dengan pemilik *website* ataupun pemilik dari aplikasi judi *online* tersebut untuk memasang iklan ataupun yang cukup sering ditemui adalah berupa *watermark* logo ataupun gambar dari situs ataupun aplikasi judi *online* tersebut. Hal ini sering dilakukan oleh para *influencer* terutama yang sering menggunakan livestream sebagai sumber uang mereka.

Berikutnya cara terakhir yang paling sering digunakan para pelaku bisnis judi *online* adalah menggunakan SDM lokal atau orang Indonesia yang sengaja dipekerjakan untuk ikut menjalankan bisnis judi *online* ini. Jumlah warga negara Indonesia (WNI) yang bekerja di sektor judi berbasis teknologi daring (online gambling) di Kamboja terus bertambah. Direktur Perlindungan WNI dan BHI Kemlu Judha Nugraha memaparkan bahwa berdasarkan data KBRI Phnom Penh, tercatat 17.121 WNI yang aktif lapor diri di Kamboja, sementara otoritas Kamboja mencatat sebanyak 73.724 WNI memiliki izin tinggal di Kamboja (media Indonesia

2024). Dalam beberapa tahun melihat adanya pertumbuhan orang-orang yang bekerja di Kamboja di bisnis yang terkait bisnis gambling, seperti restoran, laundry, salon, toko handphone, dan sebagainya. Jadi sekarang ini kami dari KBRI memprediksi hanya sekitar 60 persen yang bekerja di online gambling dan sisanya 40 persen itu yang bekerja di bisnis-bisnis pendukungnya itu tadi (media Indonesia 2024).

Zaman sekarang yang angka kelahiran semakin berkembang pesat, melahirkan beberapa generasi yang sangat aktif dengan penggunaan media sosial di kehidupan mereka sehari-hari. Generasi Milenial adalah salah satu generasi yang sangat aktif mengakses media sosial selain generasi Z. Menurut Katadata total Pengguna aktif yang menggunakan media sosial di tahun 2024 sendiri terdapat 167 Juta Pengguna (64,3% dari populasi), dan platform media sosial yang paling banyak digunakan adalah *Youtube* dengan total sebanyak 139 Juta pengguna (53,8% dari populasi). Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mayoritas ke dua pengguna internet adalah Gen Milenial dengan presentase mencapai (30,62%), peringkat pertama pengguna internet terbanyak adalah generasi Z, dan disusul dengan beberapa persen lainnya diisi oleh generasi lainnya seperti baby boomer, generasi X, milenial, dan generasi Alpha.

Raymond Chin sebagai *influencer* yang ada di Indonesia juga membahas tentang judi *online* di *channel youtube* nya. Raymond Chin adalah youtuber yang baru memulai membuat video nya pada tahun 2021 awal, konten yang ada didalam *channel* nya Raymond Chin adalah berawal dari membahas tentang ilmu cara menjadi *entrepreneur*, seputar ekonomi, politik dan keadaan sosial yang ada di

Indonesia, tentang basic dari investasi mulai dari saham, obligasi, dan juga *crypto*, dan yang menjadi objek penelitian ini yaitu judi *online*.

Terdapat 1 video panjang yang membahas tentang judi *online*, yang di *upload* pada bulan juni tahun 2024 ini. Video tersebut berjudul “Judi Online itu SAMPAH”, yang berisi kan tentang sudut pandang Raymond Chin terhadap judi *online* yang ada di Indonesia itu bukan lagi penyakit akut tetapi sudah masuk tahap kronis. Karena melihat dari melesatnya pemain judi *online* yang ada di Indonesia ini sudah menjadi penyakit yang memiliki efek berkepanjangan yang sangat berbahaya apabila tidak di tanggulasi secara langsung. Didalam video juga membahas tentang bagaimana skema permainan yang dibuat oleh bandar, mengapa modus operandi atau markas besarnya mengapa ada di negara kamboja dan filipina, dan cara penanganan pemerintah terhadap judi *online* yang ada di Indonesia. Didalam konten tersebut Raymond Chin juga menjelaskan dan membedah apa saja kasta yang ada di dalam dunia perjudian, dan menjelaskan mengapa judi *online* mengapa menjadi kasta paling sampah yang ada di dalam dunia perjudian yang ada di dunia.

Dari berbagai faktor yang terjadi di Indonesia mulai dari perubahan ekonomi sampai kurangnya literasi digital yang menyebabkan Gen Milenial menjadikan judi *online* sebagai jalan keluar. Pernyataan yang diucapkan oleh Raymond Chin menunjukkan bahwasannya ini adalah masalah yang sangat serius tetapi bukan lagi masuk ke ranah masalah tetapi sudah memasuki fase penyakit kronis, yang menarik untuk di bedah lebih mendalam serta untuk memahami apa saja yang ditimbulkan dari efek yang berkepanjangan. Fokus pada bagaimana Gen Milenial bisa

terpengaruh dan menjadikan judi *online* sebagai jalan keluar di kemajuan zaman yang sangat pesat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Dari adanya latar belakang yang telah diuraikan diatas maka peneliti ingin menentukan rumusan masalah yaitu, Bagaimana penerimaan Penonton terhadap Judi *Online* pada *Channel Youtube* Raymond Chin ?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari adanya latar belakang dan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini untuk Mengetahui Bagaimana penerimaan Penonton terhadap Judi *Online* pada *Channel Youtube* Raymond Chin.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari temuan yang ada pada penelitian ini, penulis berharap agar lebih bisa menambah wawasan dan pengetahuan dan menjadi rujukan dalam penelitian-penelitian selanjutnya dan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pihak-pihak yang mungkin memiliki permasalahan yang sama.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi penulis penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi kepada seluruh masyarakat untuk dapat memahami resepsi tentang luas nya judi *online*, dan mengetahui bagaimana penerimaan penonton tentang konten tersebut. Dan yang penulis harapkan bisa menjadikan sebagai bahan referensi yang dapat mereka pertimbangkan untuk penelitian selanjutnya.