

BAB II

GAMBARAN UMUM

2.1 Sports Betting sebagai Fenomena Perjudian Digital

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi berbagai aktivitas masyarakat ke dalam lingkungan digital, termasuk aktivitas perjudian. Perubahan tersebut ditandai dengan bergesernya praktik perjudian yang sebelumnya dilakukan secara konvensional menjadi berbasis internet melalui platform judi online. Transformasi ini merupakan bagian dari digitalisasi yang memungkinkan berbagai layanan diakses secara daring tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dalam konteks tersebut, sports betting menjadi salah satu bentuk perjudian yang mengalami perkembangan pesat seiring meningkatnya penggunaan internet, perangkat seluler, dan platform judi online di berbagai negara (Etuk et al., 2022)

Sports betting atau taruhan olahraga merupakan aktivitas perjudian yang dilakukan dengan menempatkan sejumlah uang pada hasil suatu pertandingan olahraga, kejadian tertentu dalam pertandingan, maupun kompetisi olahraga dengan harapan memperoleh keuntungan apabila prediksi yang dibuat sesuai dengan hasil pertandingan. Aktivitas ini mencakup taruhan sebelum pertandingan (*pre-match betting*) maupun selama pertandingan berlangsung (*in-play betting*). Meskipun sebagian pengguna menganggap aktivitas tersebut membutuhkan kemampuan menganalisis statistik pertandingan, performa atlet, maupun kondisi tim, sports betting

tetap dikategorikan sebagai bentuk perjudian karena melibatkan pertaruhan uang terhadap hasil yang tidak pasti (Etuk et al., 2022)

Perkembangan sports betting secara global tidak terlepas dari kemajuan teknologi digital yang memungkinkan penyelenggaraan layanan secara daring. Melalui platform judi online, pengguna dapat mengakses berbagai informasi pertandingan, melihat perubahan *odds* secara real time, melakukan transaksi, hingga memasang taruhan hanya melalui perangkat yang terhubung dengan internet. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa transformasi digital telah mengubah penyelenggaraan taruhan olahraga dari sistem konvensional menuju ekosistem berbasis platform (Etuk et al., 2022)

Selain mengubah cara layanan diselenggarakan, digitalisasi juga mengubah pola interaksi antara pengguna dengan platform. Berbagai platform judi online dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna (*user experience*) melalui penyajian informasi secara cepat, antarmuka yang mudah digunakan, personalisasi layanan, serta pembaruan informasi secara langsung. Karakteristik tersebut menjadikan aktivitas taruhan olahraga tidak lagi dipahami hanya sebagai transaksi, tetapi juga sebagai pengalaman digital yang berlangsung secara (Etuk et al., 2022)

Di Indonesia, praktik perjudian, termasuk perjudian yang dilakukan melalui media elektronik, merupakan aktivitas yang dilarang oleh peraturan perundang-undangan. Namun demikian, perkembangan internet memungkinkan masyarakat mengakses berbagai platform judi online yang beroperasi lintas negara sehingga memperluas distribusi layanan berbasis internet. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi komunikasi telah mengubah pola akses masyarakat terhadap berbagai layanan digital, termasuk layanan yang bertentangan dengan hukum nasional (Etuk et al., 2022)

Berdasarkan uraian tersebut, sports betting dapat dipahami sebagai salah satu bentuk perjudian digital yang berkembang seiring kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan platform judi online telah mengubah cara layanan perjudian diselenggarakan, diakses, serta digunakan oleh masyarakat melalui berbagai fitur yang mendukung interaksi pengguna. Oleh karena itu, pembahasan mengenai sports betting dalam penelitian ini tidak hanya difokuskan pada aktivitas perjudiannya, tetapi juga pada perubahan bentuk layanan yang terjadi akibat perkembangan teknologi digital (Etuk et al., 2022)

2.2 Platformisasi dalam Ekosistem Sports Betting

Perkembangan teknologi digital telah mendorong munculnya berbagai platform yang menghubungkan pengguna, penyedia layanan, data, dan berbagai bentuk interaksi digital dalam satu ekosistem yang saling terintegrasi. Fenomena tersebut dikenal

sebagai platformisasi (*platformisation*), yaitu proses ketika berbagai aktivitas sosial, ekonomi, dan komunikasi mengalami transformasi sehingga bergantung pada platform judi online sebagai media utama penyelenggaraan layanan. Dalam konteks ini, platform tidak hanya berfungsi sebagai media teknologi, tetapi juga sebagai infrastruktur yang mengatur bagaimana informasi diproduksi, didistribusikan, dan digunakan oleh para (Van Dijck, 2024)

Platformisasi tidak sekadar mengubah bentuk layanan dari offline menjadi online, tetapi juga mengubah pola interaksi antara pengguna dengan sistem digital. Berbagai aktivitas yang sebelumnya dilakukan secara langsung kini dimediasi oleh algoritma, sistem rekomendasi, personalisasi konten, serta pengelolaan data pengguna. Melalui mekanisme tersebut, platform memiliki kemampuan untuk mengatur pengalaman pengguna (*user experience*) melalui penyajian informasi, kemudahan navigasi, serta berbagai fitur yang dirancang agar pengguna tetap berinteraksi dalam platform (Van Dijck, 2024)

Dalam ekosistem sports betting, platformisasi terlihat melalui perubahan penyelenggaraan taruhan olahraga yang kini hampir seluruh prosesnya dilakukan secara digital. Pengguna tidak lagi harus mendatangi lokasi perjudian secara fisik, melainkan cukup mengakses aplikasi atau situs web melalui perangkat yang terhubung dengan internet. Berbagai aktivitas seperti registrasi akun, melihat jadwal pertandingan, memantau perubahan *odds*, melakukan deposit, memasang taruhan,

hingga menarik dana dilakukan dalam satu sistem platform yang terintegrasi. Transformasi tersebut menunjukkan bahwa platform judi online berfungsi sebagai ruang utama yang memediasi seluruh aktivitas pengguna (Cahill et al., 2025)

Karakteristik utama platformisasi juga tercermin melalui pemanfaatan data pengguna sebagai dasar pengembangan layanan. Platform mampu merekam berbagai aktivitas pengguna, seperti jenis pertandingan yang sering dipilih, waktu penggunaan, maupun pola interaksi selama menggunakan layanan. Informasi tersebut kemudian dimanfaatkan untuk memberikan rekomendasi yang lebih personal, menampilkan pertandingan yang relevan, serta mengoptimalkan pengalaman pengguna ketika mengakses platform. Dengan demikian, hubungan antara pengguna dan platform menjadi semakin erat karena setiap aktivitas digital menghasilkan data yang digunakan kembali untuk meningkatkan keterlibatan pengguna (Cahill et al., 2025; van Dijck, 2024)

Selain didukung oleh pemanfaatan data, platformisasi juga ditandai dengan kemampuan platform dalam mengintegrasikan berbagai layanan ke dalam satu ekosistem digital. Dalam platform sports betting, pengguna tidak hanya memperoleh layanan taruhan, tetapi juga memperoleh akses terhadap statistik pertandingan, informasi pemain, siaran langsung skor, metode pembayaran digital, layanan pelanggan, hingga notifikasi yang diperbarui secara real time. Integrasi berbagai

layanan tersebut menciptakan pengalaman digital yang lebih praktis sehingga seluruh aktivitas dapat dilakukan tanpa berpindah ke platform lain (Cahill et al., 2025)

Dari perspektif ilmu komunikasi, platformisasi menunjukkan bahwa platform judi online tidak lagi hanya menjadi media penyampaian informasi, tetapi telah berkembang menjadi ruang yang membentuk pola komunikasi, interaksi, dan pengalaman pengguna. Setiap fitur yang tersedia pada platform merupakan bagian dari proses komunikasi digital yang dirancang untuk memudahkan pengguna memperoleh informasi, berinteraksi dengan sistem, serta melakukan berbagai aktivitas dalam satu lingkungan digital yang saling terhubung (Van Dijck, 2024)

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa platformisasi merupakan proses transformasi yang menjadikan platform judi online sebagai pusat berbagai aktivitas pengguna. Dalam penelitian ini, konsep platformisasi digunakan untuk memahami bagaimana karakteristik platform sports betting membentuk pengalaman informan ketika berinteraksi dengan berbagai fitur yang tersedia pada platform judi online. Oleh karena itu, pembahasan selanjutnya akan menguraikan karakteristik platform sports betting sebagai bagian dari ekosistem platformisasi.

Penutup Subbab 2.2

Platformisasi menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital tidak hanya mengubah media penyelenggaraan layanan, tetapi juga membentuk cara pengguna berinteraksi, memperoleh informasi, serta menggunakan berbagai fitur yang tersedia

dalam platform. Dalam konteks sports betting, platform berperan sebagai infrastruktur digital yang mengintegrasikan berbagai aktivitas pengguna ke dalam satu sistem yang saling terhubung. Oleh karena itu, untuk memahami bagaimana pengalaman pengguna terbentuk dalam platform tersebut, perlu dijelaskan karakteristik platform sports betting sebagai bagian dari ekosistem digital.

2.3 Karakteristik Platform Sports Betting

Platform sports betting merupakan platform judi online yang dirancang untuk menyelenggarakan aktivitas taruhan olahraga secara daring melalui integrasi berbagai layanan dalam satu sistem. Berbeda dengan praktik taruhan konvensional, seluruh aktivitas mulai dari registrasi akun, pemilihan pertandingan, pemasangan taruhan, hingga transaksi pembayaran dilakukan melalui platform judi online yang dapat diakses menggunakan perangkat yang terhubung dengan internet. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa platform sports betting tidak hanya berfungsi sebagai media transaksi, tetapi juga sebagai sistem digital yang mengintegrasikan berbagai fitur untuk mendukung aktivitas pengguna (Torrance et al., 2024)

Salah satu karakteristik utama platform sports betting adalah aksesibilitas. Platform dapat diakses selama dua puluh empat jam melalui berbagai perangkat seperti telepon pintar, tablet, maupun komputer. Karakteristik ini memungkinkan pengguna memperoleh informasi pertandingan, melihat perubahan *odds*, serta melakukan taruhan kapan pun tanpa dibatasi oleh lokasi geografis. Kemudahan akses tersebut menjadi

salah satu faktor yang membedakan platform judi online dengan sistem taruhan olahraga konvensional (Torrance et al., 2024)

Karakteristik berikutnya adalah penyajian informasi secara real time. Platform menyediakan pembaruan skor pertandingan, perubahan *odds*, statistik pemain, hingga informasi jalannya pertandingan secara langsung. Penyajian informasi tersebut memungkinkan pengguna mengambil keputusan berdasarkan perkembangan pertandingan yang sedang berlangsung, khususnya melalui fitur *live betting* atau taruhan selama pertandingan berlangsung (Torrance et al., 2024)

Selain itu, platform sports betting memiliki berbagai fitur interaktif yang mendukung pengalaman pengguna, seperti fitur *cash-out*, riwayat taruhan, notifikasi pertandingan, deposit instan, serta berbagai pilihan metode pembayaran digital. Berbagai fitur tersebut dirancang untuk mempermudah pengguna dalam mengakses layanan sekaligus meningkatkan intensitas interaksi antara pengguna dan platform. Keberadaan fitur-fitur tersebut menjadi salah satu karakteristik utama yang membedakan platform sports betting modern dari bentuk perjudian olahraga sebelumnya (Torrance et al., 2024)

Platform sports betting juga menerapkan personalisasi layanan melalui pemanfaatan data aktivitas pengguna. Riwayat penggunaan, jenis pertandingan yang sering dipilih, maupun preferensi pengguna dimanfaatkan untuk menampilkan rekomendasi pertandingan, promosi, maupun notifikasi yang dianggap relevan.

Personalisasi tersebut merupakan salah satu karakteristik platform judi online yang bertujuan meningkatkan keterlibatan pengguna selama menggunakan layanan (Killick & Griffiths, 2023)

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa karakteristik platform sports betting tidak hanya ditentukan oleh kemampuannya menyediakan layanan taruhan secara daring, tetapi juga oleh integrasi berbagai fitur digital yang mendukung aksesibilitas, penyajian informasi secara *real time*, interaktivitas, serta personalisasi layanan. Karakteristik tersebut menjadi dasar dalam memahami bagaimana pengalaman pengguna terbentuk ketika menggunakan platform sports betting.

2.4 Ragam Platform Sports Betting

Perkembangan teknologi digital telah mendorong munculnya berbagai platform perjudian daring yang menawarkan layanan taruhan olahraga melalui internet. Berbagai platform tersebut berkembang dengan karakteristik yang berbeda-beda, baik dari segi media akses, jenis layanan, maupun fitur yang ditawarkan kepada pengguna. Keberagaman tersebut menunjukkan bahwa digitalisasi telah mengubah penyelenggaraan taruhan olahraga menjadi layanan yang dapat diakses melalui berbagai platform judi online sesuai dengan kebutuhan pengguna (Ghelfi et al., 2024)

Secara umum, platform sports betting dapat dikelompokkan menjadi platform berbasis website dan platform berbasis aplikasi seluler (mobile application). Platform

berbasis website diakses melalui peramban (*browser*) sehingga tidak memerlukan proses instalasi aplikasi, sedangkan platform berbasis aplikasi dirancang khusus untuk perangkat Android maupun iOS dengan tampilan antarmuka yang lebih responsif serta integrasi fitur yang lebih lengkap. Kedua jenis platform tersebut memiliki fungsi yang sama, yaitu memfasilitasi pengguna dalam melakukan taruhan olahraga secara daring melalui sistem digital (Ghelfi et al., 2024)

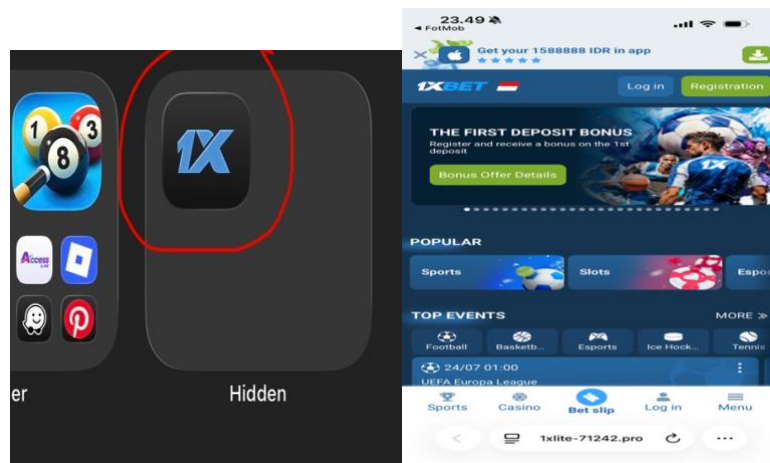
Selain dibedakan berdasarkan media akses, setiap platform juga menawarkan variasi layanan yang berbeda. Sebagian platform hanya menyediakan taruhan olahraga, sedangkan platform lain menggabungkan berbagai layanan tambahan, seperti permainan kasino daring, permainan virtual, esports, hingga permainan kartu dalam satu akun pengguna. Integrasi berbagai layanan tersebut menunjukkan bahwa penyedia platform berupaya membangun ekosistem digital yang mampu memenuhi beragam preferensi pengguna dalam satu layanan terpadu (Valenciano-Mendoza et al., 2023)

Perbedaan antarplatform juga terlihat pada cakupan cabang olahraga yang ditawarkan. Beberapa platform berfokus pada olahraga populer seperti sepak bola, bola basket, tenis, dan balap, sedangkan platform lain menyediakan pilihan yang lebih luas, termasuk olahraga elektronik (*esports*), olahraga virtual, maupun kompetisi internasional lainnya. Keragaman pilihan tersebut memberikan fleksibilitas kepada pengguna untuk menentukan jenis pertandingan yang sesuai dengan minat mereka (Valenciano-Mendoza et al., 2023)

Di samping itu, masing-masing platform memiliki strategi yang berbeda dalam mengembangkan layanan digitalnya. Perbedaan tersebut terlihat dari penyediaan metode pembayaran, dukungan berbagai bahasa, sistem keamanan akun, serta kelengkapan informasi pertandingan. Meskipun memiliki karakteristik yang beragam, seluruh platform tetap memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana utama untuk menghubungkan pengguna dengan layanan taruhan olahraga secara daring (Ghelfi et al., 2024)

Dalam penelitian ini, platform yang menjadi fokus pembahasan adalah 1XBet, karena seluruh informan menggunakan platform tersebut dalam aktivitas sports betting. Oleh karena itu, subbab berikutnya akan menguraikan gambaran umum mengenai 1XBet sebagai objek penelitian.

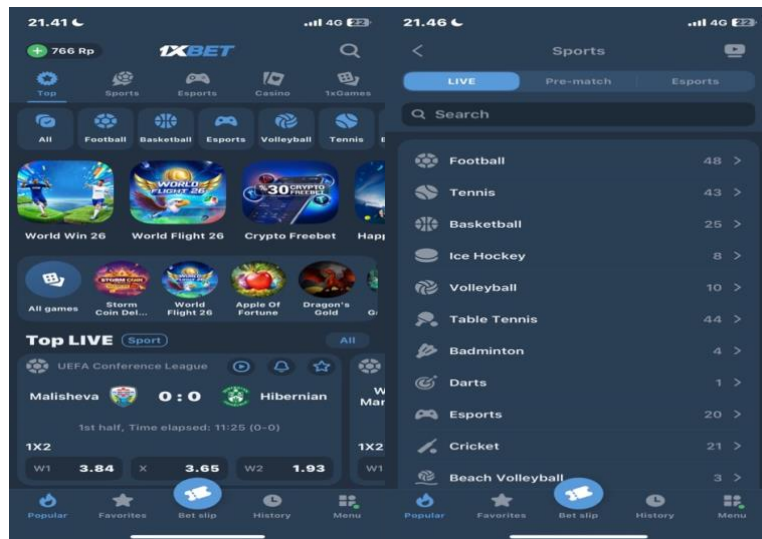
2.5 Gambaran Umum Platform 1XBet



Gambar 2.1. Gambaran Platform 1XBet

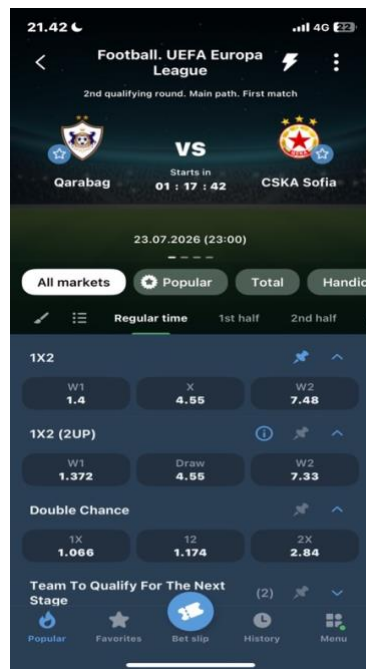
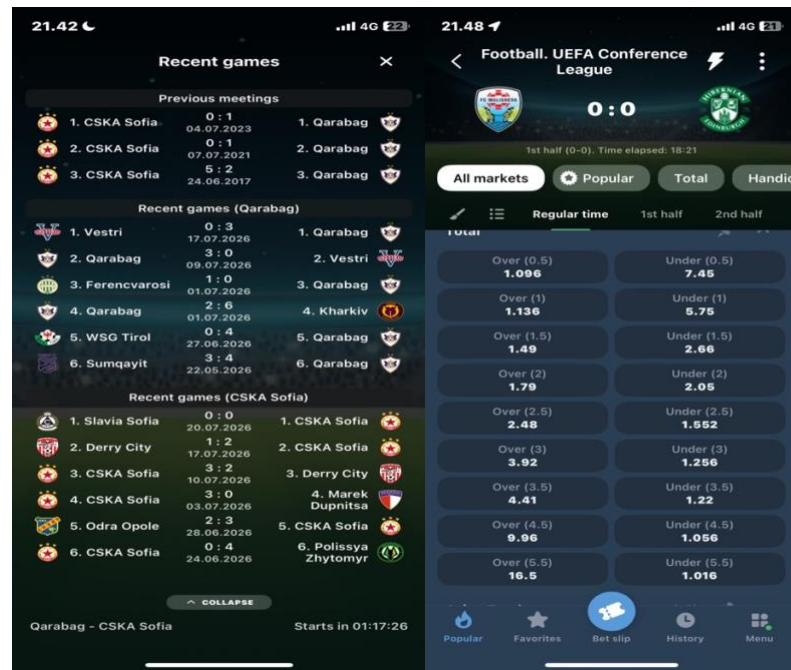
1XBet merupakan salah satu platform sports betting berbasis digital yang menyediakan layanan taruhan olahraga melalui website maupun aplikasi seluler. Platform ini menawarkan berbagai jenis taruhan pada berbagai cabang olahraga, seperti sepak bola, bola basket, tenis, voli, balap motor, hingga olahraga elektronik (*esports*). Selain menyediakan layanan taruhan olahraga, 1XBet juga mengintegrasikan berbagai layanan digital lain, seperti permainan kasino daring, permainan virtual, serta layanan hiburan digital dalam satu akun pengguna. Integrasi tersebut menjadikan 1XBet sebagai platform dengan ekosistem layanan yang beragam sehingga dapat diakses melalui satu sistem digital (1XBet, 2025).

1XBet dapat diakses melalui dua media utama, yaitu website dan aplikasi seluler. Platform berbasis website memungkinkan pengguna mengakses layanan melalui peramban (*browser*), sedangkan aplikasi seluler tersedia untuk perangkat berbasis Android maupun iOS. Kedua media tersebut dirancang dengan antarmuka yang relatif serupa sehingga pengguna dapat berpindah perangkat tanpa mengalami perbedaan yang signifikan dalam penggunaan layanan (1XBet, 2025).



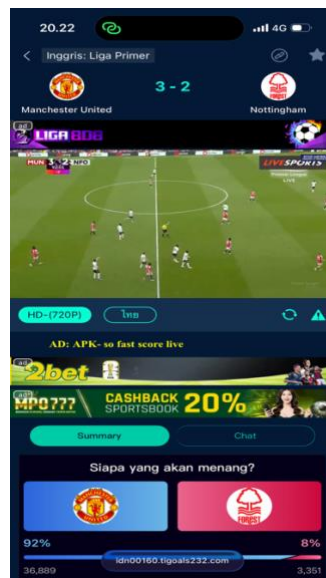
Gambar 2.2. Halaman Beranda 1xBet

Sebelum menggunakan layanan, pengguna diwajibkan melakukan registrasi akun dengan mengisi data yang diperlukan sesuai ketentuan platform. Setelah proses registrasi selesai, pengguna dapat masuk (*login*) ke dalam akun untuk mengakses berbagai layanan yang tersedia. Pada halaman utama, pengguna akan menemukan menu olahraga yang memuat berbagai pertandingan dari berbagai negara beserta informasi mengenai jadwal pertandingan, nilai *odds*, dan jenis taruhan yang dapat dipilih (1xBet, 2025).



Gambar 2.3. Menuju Sports Betting 1xBet

Salah satu fitur utama yang disediakan 1XBet adalah Live Betting, yaitu fitur yang memungkinkan pengguna memasang taruhan ketika pertandingan sedang berlangsung. Melalui fitur ini, pengguna dapat memantau perubahan *odds* secara real time berdasarkan jalannya pertandingan. Selain itu, platform juga menyediakan statistik pertandingan, informasi pemain, serta perkembangan skor yang diperbarui secara langsung sehingga pengguna memperoleh informasi yang mendukung pengambilan keputusan saat memasang taruhan.



Gambar 2.4. Fitur Live Betting

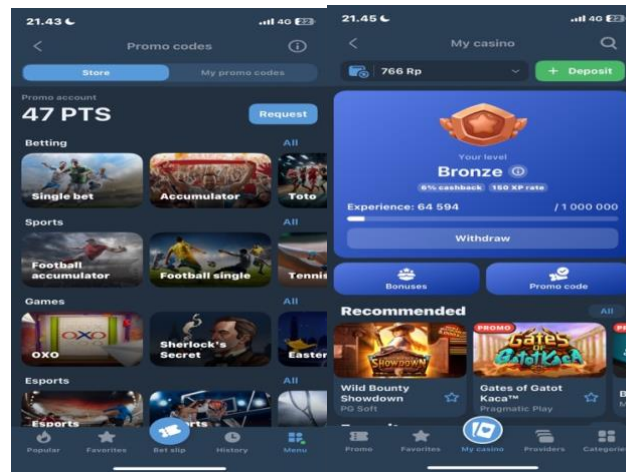
1XBet juga menyediakan berbagai metode transaksi digital yang memungkinkan pengguna melakukan *deposit* maupun *withdrawal* melalui transfer bank, dompet digital, maupun metode pembayaran elektronik lainnya yang tersedia sesuai wilayah pengguna. Seluruh transaksi dilakukan melalui sistem digital yang

terintegrasi dalam platform sehingga pengguna dapat melakukan pengisian saldo maupun penarikan dana tanpa harus berpindah ke layanan lain (1XBet, 2025).



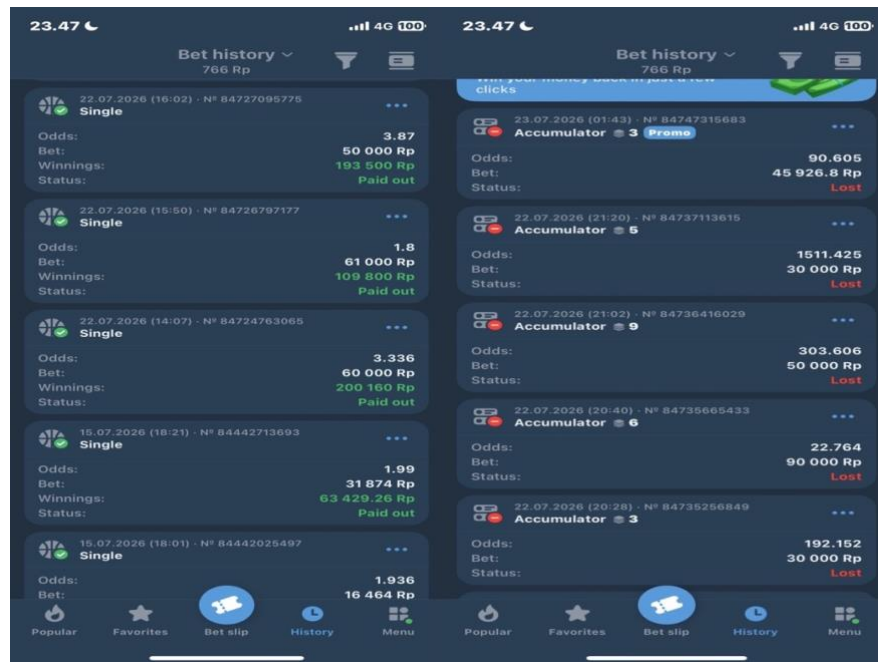
Gambar 2.5. Menu Deposit dan Withdrawal

Selain fitur transaksi, 1XBet menyediakan menu *Riwayat Taruhan (Bet History)* yang memungkinkan pengguna melihat seluruh aktivitas taruhan yang pernah dilakukan. Informasi tersebut meliputi pertandingan yang dipilih, nominal taruhan, nilai *odds*, hasil taruhan, hingga status kemenangan atau kekalahan. Fitur tersebut membantu pengguna melakukan pemantauan terhadap aktivitas penggunaan platform secara keseluruhan.



Gambar 2.6. Halaman Bonus dan Promosi 1xBet

Selain menyediakan berbagai pilihan taruhan olahraga, 1xBet juga menawarkan program bonus dan sistem loyalitas bagi penggunanya. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada platform, pengguna yang melakukan deposit secara berkelanjutan berkesempatan memperoleh berbagai bonus sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Salah satu program yang tersedia adalah *cashback* berdasarkan tingkatan (*rank*) akun. Semakin tinggi *rank* yang dimiliki pengguna, semakin besar persentase *cashback* dan keuntungan lain yang dapat diperoleh. Peningkatan *rank* tersebut dicapai melalui akumulasi aktivitas pengguna, termasuk frekuensi maupun nilai transaksi yang dilakukan pada platform. Dengan demikian, sistem loyalitas yang diterapkan 1xBet memberikan insentif kepada pengguna untuk terus meningkatkan aktivitasnya agar memperoleh tingkatan *rank* yang lebih tinggi beserta bonus yang lebih besar. Dalam konteks penelitian ini, keberadaan sistem bonus dan peningkatan *rank* menjadi salah satu fitur platform yang diduga berpotensi memengaruhi pengalaman pengguna dalam menggunakan layanan sports betting



Gambar 2.7. Riwayat Taruhan.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, seluruh informan dalam penelitian ini menggunakan 1xBet sebagai platform utama dalam melakukan aktivitas sports betting. Kesamaan penggunaan platform tersebut menjadi alasan pemilihan 1xBet sebagai objek penelitian, karena memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan fitur-fitur yang tersedia pada platform yang sama. Oleh karena itu, pembahasan pada bab selanjutnya akan difokuskan pada pengalaman informan dalam menggunakan berbagai fitur 1xBet sebagai bagian dari aktivitas sports betting.

Penutup Subbab 2.5

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa 1XBet merupakan platform sports betting yang menyediakan berbagai layanan taruhan olahraga melalui website maupun aplikasi seluler. Platform ini mengintegrasikan berbagai fitur, seperti menu olahraga, *live betting*, informasi pertandingan, transaksi digital, serta riwayat taruhan dalam satu sistem yang saling terhubung. Dalam penelitian ini, 1XBet dipilih sebagai objek penelitian karena seluruh informan menggunakan platform tersebut sehingga memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan berbagai fitur yang tersedia

2.6 Perspektif Hukum terhadap Sports Betting di Indonesia

2.6.1 Perjudian dalam Perspektif Hukum Indonesia

Perjudian merupakan aktivitas yang mendapatkan larangan dalam sistem hukum Indonesia. Dalam konteks penelitian ini, sports betting dipahami sebagai aktivitas taruhan yang dilakukan dengan mempertaruhkan sejumlah uang pada hasil pertandingan olahraga yang belum pasti, oleh karena itu, meskipun aktivitas tersebut menggunakan pertandingan olahraga sebagai objek taruhan dan dilakukan melalui platform judi online, karakteristik pertaruhan nya tetap menempatkannya dalam konteks perjudian. Perspektif hukum diperlukan dalam penelitian ini untuk memberikan pemahaman mengenai

kedudukan sports betting sebagai aktivitas yang dilakukan di Tengah adanya larangan terhadap perjudian di Indonesia.

Pengaturan mengenai perjudian dalam hukum pidana Indonesia saat ini Pengaturan mengenai perjudian dalam hukum pidana Indonesia saat ini terdapat dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (UU 1/2023). Undang- Undang tersebut merupakan dasar hukum pidana nasional yang mulai berlaku pada 2 januari 2026, yakni tiga tahun setelah tanggal pengundangannya (UU 1/2023) Sebelum tanggal tersebut, perjudian diatur dalam pasal 303 dan pasal 303 bis kitab Undang-Undang hukum Pidana lama

(UU 1/1946) serta Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (UU 7/1974) Oleh karena itu, pembahasan mengenai perjudian dalam penelitian ini mengacu pada kedua rezim hukum tersebut, disesuaikan dengan waktu berlangsungnya pengalaman yang diceritakan informan.

Ketentuan mengenai perjudian dalam KUHP Nasional terdapat dalam Pasal 426 dan Pasal 427 (UU 1/2023). Pasal 426 mengatur perbuatan menawarkan atau memberikan kesempatan kepada orang lain untuk bermain judi tanpa izin, termasuk kegiatan yang berkaitan dengan penyelenggaraan atau usaha perjudian. Sementara itu, Pasal 427 secara khusus mengatur orang yang

menggunakan kesempatan bermain judi yang diadakan tanpa izin, dengan ancaman pidana penjara paling lama tiga tahun atau pidana denda paling banyak kategori III (UU 1/2023). Ketentuan Pasal 427 tersebut merupakan ketentuan yang paling dekat dengan posisi informan dalam penelitian ini, karena informan berada pada posisi sebagai pihak yang menggunakan kesempatan bermain judi, bukan sebagai penyelenggara.

Ketentuan tersebut memiliki relevansi dengan penelitian ini karena fokus penelitian tidak hanya melihat keberadaan platform sports betting, tetapi juga pengalaman individu yang menggunakan platform tersebut untuk melakukan taruhan. Dengan demikian, penggunaan platform judi online sebagai media tidak menghilangkan karakter perjudian dari aktivitas yang dilakukan. Perubahan media dari sistem konvensional menuju platform judi online lebih menunjukkan adanya perubahan cara perjudian diakses dan dilakukan, sementara aktivitas mempertaruhkan uang pada hasil yang belum pasti tetap berada dalam konteks perjudian.

Dalam penelitian ini, perspektif hukum tidak digunakan untuk melakukan analisis yuridis terhadap pertanggungjawaban pidana informan. Perspektif hukum digunakan sebagai konteks normatif untuk memahami pengalaman informan yang melakukan sports betting meskipun aktivitas perjudian memiliki larangan hukum. Posisi tersebut sesuai dengan arah

penelitian yang berusaha memahami bagaimana informan mengalami, memaknai, dan merasionalisasi keterlibatan mereka dalam sports betting melalui platform judi online.

2.6.2 Perjudian melalui Sistem Elektronik

Perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan aktivitas perjudian dapat dilakukan melalui media elektronik. Pengguna tidak lagi harus mendatangi tempat tertentu untuk melakukan taruhan karena berbagai aktivitas dapat dilakukan melalui website maupun aplikasi yang terhubung dengan internet. Kondisi tersebut membuat perjudian mengalami perubahan dalam cara akses, interaksi, dan penyelenggaraannya.

Aspek perjudian dalam ruang digital diatur dalam Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU 11/2008) sebagaimana telah diubah kedua kalinya dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 (UU 1/2024) Dalam Pasal 27 ayat (2), undang-undang tersebut mengatur mengenai perbuatan dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian (UU 1/2024) Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa hukum Indonesia memberikan perhatian khusus terhadap keberadaan muatan perjudian dalam ruang elektronik.

Ketentuan pidana atas perbuatan tersebut terdapat dalam Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Ketentuan tersebut memberikan ancaman pidana berupa penjara paling lama sepuluh tahun dan/atau denda paling banyak sepuluh miliar rupiah bagi setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) (UU 1/2024)

Perlu ditegaskan bahwa subjek yang dituju oleh Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (3) adalah pihak yang mendistribusikan atau menyediakan akses terhadap muatan perjudian, yaitu penyelenggara platform, pengelola situs, dan pihak yang mempromosikan aktivitas perjudian secara daring. Ketentuan tersebut tidak ditujukan kepada pengguna yang melakukan taruhan, karena posisi pengguna diatur dalam ketentuan perjudian dalam KUHP sebagaimana telah dijelaskan pada subbab sebelumnya. Perbedaan ini penting karena penelitian ini menempatkan informan sebagai pengguna, bukan sebagai penyelenggara.

Pengaturan tersebut tetap relevan dengan penelitian meskipun informan tidak berada dalam posisi sebagai subjek yang dituju oleh ketentuan tersebut. Relevansinya terletak pada kenyataan bahwa lingkungan tempat informan melakukan sports betting merupakan lingkungan elektronik yang

keberadaannya dilarang oleh hukum Indonesia. Platform menyediakan lingkungan yang memungkinkan pengguna memperoleh informasi pertandingan, melihat odds, memilih jenis taruhan, serta melakukan berbagai aktivitas yang berkaitan dengan taruhan secara daring. Dengan demikian, pengalaman informan berlangsung di dalam ruang yang secara hukum tidak diperbolehkan beroperasi, meskipun ruang tersebut tetap dapat diakses dengan mudah.

Dalam konteks penelitian ini, keberadaan regulasi tersebut memperlihatkan adanya perbedaan antara kemudahan teknologi dan status hukum aktivitas yang dilakukan melalui teknologi tersebut. Platform judi online memungkinkan aktivitas dilakukan dengan cepat dan mudah, tetapi kemudahan akses tersebut tidak berarti bahwa aktivitas perjudian menjadi legal. Dengan demikian, platformisasi sports betting perlu dipahami sebagai perubahan pada cara dan lingkungan aktivitas perjudian, bukan sebagai perubahan status hukumnya.

2.6.3 Sports Betting sebagai Perjudian dalam Lingkungan Platform Judi Online

Sports betting memiliki karakteristik yang berbeda dari gambaran perjudian konvensional karena aktivitas tersebut dapat dikemas dalam lingkungan digital yang berhubungan erat dengan olahraga. Pengguna dapat

melihat jadwal pertandingan, statistik, *odds*, hasil pertandingan, dan berbagai informasi olahraga lainnya dalam platform yang sama dengan tempat mereka melakukan taruhan. Kondisi tersebut menyebabkan aktivitas taruhan dapat hadir sebagai bagian dari pengalaman digital yang berkaitan dengan olahraga.

Dalam penelitian ini, kondisi tersebut menjadi penting karena platformisasi tidak hanya memindahkan aktivitas taruhan ke internet, tetapi juga menyediakan berbagai fitur yang membentuk pengalaman pengguna. Berdasarkan pembahasan sebelumnya, platform sports betting menyediakan fitur seperti *live betting*, informasi pertandingan secara real time, bonus, promosi, sistem transaksi, serta berbagai fitur pendukung lainnya. Fitur-fitur tersebut membuat aktivitas sports betting dapat dilakukan secara lebih terintegrasi dalam satu lingkungan digital.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara status hukum sports betting dengan cara aktivitas tersebut dipersepsikan oleh pengguna. Secara hukum, perjudian tetap merupakan aktivitas yang dilarang apabila dilakukan tanpa izin. Namun, dalam pengalaman pengguna, sports betting dapat dipersepsikan sebagai aktivitas yang berkaitan dengan olahraga, hiburan, analisis pertandingan, atau kesempatan memperoleh keuntungan.

Hal tersebut sesuai dengan permasalahan penelitian yang telah dirumuskan dalam skripsi ini. Penelitian tidak hanya ingin mengetahui bahwa

remaja melakukan sports betting, tetapi ingin memahami bagaimana mereka mengalami, memaknai, dan merasionalisasi keterlibatan tersebut dalam lingkungan platform judi online. Dalam latar belakang penelitian juga telah dijelaskan adanya kontradiksi antara norma hukum dan moral yang melarang perjudian dengan kenyataan bahwa sebagian remaja tetap terlibat dalam sports betting.

2.6.4 Pengetahuan mengenai Larangan Hukum dan Keterlibatan dalam Sports Betting

Perspektif hukum menjadi semakin relevan ketika dikaitkan dengan pengalaman informan dalam penelitian. Berdasarkan transkrip wawancara yang telah dilakukan, terdapat informan yang mengetahui bahwa sports betting merupakan aktivitas ilegal, tetapi tetap melakukan aktivitas tersebut. Salah satu informan menjelaskan bahwa dirinya mengetahui sports betting ilegal dan sempat memiliki keraguan sebelum mencoba, tetapi kemudian mengikuti lingkungan pertemanannya.

Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan mengenai larangan hukum tidak selalu secara langsung menghentikan keterlibatan seseorang dalam sports betting. Dalam pengalaman informan, faktor lingkungan sosial ikut berperan dalam proses awal keterlibatannya. Lingkungan yang menganggap aktivitas tersebut sebagai sesuatu yang biasa

dapat membuat individu lebih mudah menerima aktivitas yang sebenarnya diketahui sebagai perilaku yang dilarang.

Selain pengaruh lingkungan, pengalaman informan juga menunjukkan adanya alasan ekonomi yang berkaitan dengan keterlibatan dalam sports betting. Informan menjelaskan bahwa salah satu alasan melakukan sports betting adalah keinginan memperoleh uang secara cepat. Dengan demikian, pengetahuan mengenai status ilegal perjudian berhadapan dengan pertimbangan lain yang muncul dalam pengalaman individu, seperti harapan memperoleh keuntungan dan kondisi ekonomi.

Kondisi tersebut menjadi penting bagi penelitian karena menunjukkan bahwa **hukum tidak selalu menjadi satu-satunya faktor yang menentukan perilaku individu**. Meskipun individu mengetahui bahwa suatu aktivitas dilarang, keputusan untuk tetap melakukan aktivitas tersebut dapat dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, lingkungan sosial, persepsi mengenai keuntungan, serta karakteristik platform yang digunakan.

Dalam perspektif penelitian ini, kondisi tersebut kemudian dapat dikaitkan dengan *Moral Desensitization*. Individu pada awalnya dapat mengetahui dan mengakui bahwa perjudian merupakan tindakan yang salah, tetapi paparan berulang, lingkungan sosial yang menormalisasi, serta pengalaman menggunakan platform dapat memengaruhi cara individu

memberikan penilaian moral terhadap aktivitas tersebut. Oleh karena itu, yang menjadi perhatian penelitian bukan hanya apakah informan mengetahui bahwa sports betting dilarang, tetapi bagaimana pengetahuan tersebut dipahami, dinegosiasikan, dirasionalisasi, dan dimaknai dalam pengalaman mereka.

2.6.5 Posisi Perspektif Hukum dalam Penelitian

Perspektif hukum dalam penelitian ini ditempatkan sebagai konteks yang memperjelas persoalan penelitian, bukan sebagai fokus utama penelitian. Penelitian tetap berada dalam ranah Ilmu Komunikasi dengan fokus pada platformisasi sports betting dalam membentuk perilaku remaja dalam berjudi online. Oleh karena itu, ketentuan hukum digunakan untuk menunjukkan bahwa aktivitas yang dilakukan informan berlangsung dalam kondisi ketika perjudian merupakan aktivitas yang dilarang oleh hukum Indonesia.

Posisi tersebut menjadi penting karena penelitian berusaha melihat bagaimana platform judi online dapat membentuk pengalaman pengguna di tengah adanya norma hukum yang melarang perjudian. Platform menyediakan berbagai bentuk akses, informasi, fitur, promosi, dan interaksi yang memungkinkan pengguna melakukan sports betting dengan mudah. Sementara itu, hukum memberikan batas normatif bahwa perjudian tanpa izin merupakan aktivitas yang dilarang.

Dengan demikian, terdapat ketegangan antara norma hukum dan pengalaman pengguna dalam platform judi online. Di satu sisi, informan mengetahui atau dapat mengetahui bahwa perjudian merupakan aktivitas yang dilarang. Di sisi lain, pengalaman menggunakan platform dapat membuat aktivitas tersebut terasa mudah, praktis, dan menjadi bagian dari rutinitas. Kondisi tersebut menjadi konteks yang relevan untuk memahami proses normalisasi, rasionalisasi, dan kemungkinan terjadinya *Moral Desensitization* dalam pengalaman informan.

Perspektif hukum juga membantu memperjelas bahwa penelitian ini tidak bermaksud menyatakan bahwa platformisasi membuat perjudian menjadi legal. Sebaliknya, penelitian melihat bagaimana aktivitas yang secara hukum dilarang dapat tetap hadir dan dilakukan melalui platform judi online, serta bagaimana keberadaan platform tersebut berhubungan dengan pengalaman dan pemaknaan pengguna.

Penutup Subbab 2.6

Berdasarkan perspektif hukum, sports betting yang dilakukan tanpa izin merupakan bagian dari aktivitas perjudian yang berada dalam larangan hukum Indonesia. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, khususnya Pasal 426 dan Pasal 427, mengatur mengenai perjudian, termasuk penggunaan kesempatan bermain judi yang diadakan tanpa izin (UU 1/2023)

Sementara itu, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, khususnya Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (3), mengatur mengenai muatan perjudian dalam sistem elektronik (UU 1/2024)

Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital tidak mengubah status perjudian menjadi aktivitas yang diperbolehkan. Platform Judi Online hanya menjadi lingkungan baru yang memungkinkan aktivitas tersebut dilakukan dengan cara yang berbeda, lebih mudah diakses, dan terintegrasi dengan berbagai fitur digital.

Dalam penelitian ini, kondisi tersebut menjadi penting karena terdapat kesenjangan antara norma hukum yang melarang perjudian dengan pengalaman nyata informan yang tetap terlibat dalam sports betting. Kesenjangan tersebut kemudian menjadi konteks untuk menganalisis bagaimana platformisasi, fitur digital, lingkungan sosial, *risk-taking behavior*, serta *Moral Desensitization* berhubungan dengan pengalaman dan perilaku informan. Dengan demikian, perspektif hukum berfungsi sebagai landasan kontekstual yang memperkuat pemahaman terhadap fenomena platformisasi sports betting tanpa menggeser penelitian menjadi penelitian hukum.