

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman di era saat ini membawa perubahan yang cepat dan signifikan dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat di seluruh dunia dihadapkan pada tantangan untuk bersikap bijak terhadap kemajuan teknologi yang terus berkembang. Dalam konteks ini, penting bagi individu untuk tidak hanya menjadi pengguna yang terampil, tetapi juga untuk memiliki pemahaman yang mendalam tentang cara teknologi bekerja dan dampaknya terhadap kehidupan kita. Salah satu teknologi yang paling terkenal dan berpengaruh saat ini adalah kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*). *AI* telah merevolusi berbagai sektor, mulai dari kesehatan, pendidikan, hingga industri. Teknologi ini menawarkan manfaat luar biasa, seperti efisiensi dalam menyelesaikan tugas, analisis data yang lebih cepat, dan kemampuan untuk meningkatkan produktivitas. Dalam banyak kasus, *AI* dapat membantu bahkan menggantikan manusia dalam beberapa tugas dan pekerjaan, seperti dalam proses otomatisasi dan pengolahan informasi. Namun, seiring dengan manfaat tersebut, ada pula tantangan dan risiko yang perlu diperhatikan. Kecanggihan teknologi dapat menimbulkan masalah seperti kehilangan pekerjaan, privasi yang terancam, dan potensi penyalahgunaan teknologi. Oleh karena itu, masyarakat perlu berhati-hati dan kritis dalam menggunakan teknologi ini. Edukasi tentang *AI* dan kesadaran akan implikasinya sangat penting untuk meminimalisir risiko dan memastikan bahwa teknologi ini digunakan untuk kepentingan yang baik. Dengan demikian, kunci untuk menghadapi era kemajuan teknologi ini adalah kombinasi antara keterampilan teknis

dan sikap kritis. Masyarakat harus dilatih untuk memahami tidak hanya cara menggunakan teknologi, tetapi juga untuk menganalisis dampaknya secara menyeluruh. Hanya dengan pendekatan yang bijaksana dan terinformasi, kita dapat meraih manfaat maksimal dari kemajuan yang ditawarkan oleh kecerdasan buatan dan teknologi lainnya.¹

AI juga memiliki potensi untuk disalahgunakan dalam berbagai konteks yang tidak etis, seperti manipulasi informasi dan perilaku. Salah satu contoh paling mencolok adalah teknologi *deepfake*, yang memungkinkan modifikasi wajah dan suara individu dalam video atau audio yang dibuat secara palsu. Penggunaan *deepfake* telah menimbulkan dampak negatif yang signifikan, seperti penyebaran berita palsu, pencemaran nama baik, dan manipulasi opini politik. Ketika informasi dapat dimanipulasi dengan mudah, kepercayaan publik terhadap media dan lembaga semakin tergerus, menciptakan suasana ketidakpastian dan konflik dalam masyarakat. Hal ini juga dapat memperburuk polarisasi politik, di mana individu lebih cenderung percaya pada informasi yang mendukung pandangan mereka tanpa mempertimbangkan kebenaran yang objektif.

Di sisi lain, algoritma AI yang diterapkan di platform media sosial juga berkontribusi pada masalah ini. Algoritma tersebut dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dengan menyajikan konten yang dianggap menarik secara terus-menerus. Meskipun tujuan awalnya mungkin untuk meningkatkan pengalaman pengguna, efek jangka panjangnya sering kali menciptakan ketergantungan pada

¹ Guntur Permana Putra “[*Law Enforcement Against Deepfake Porn AI*] [Penegakan Hukum Terhadap *Deepfake Porn AI*]”. Skripsi, Sidoarjo: Program Studi Hukum Fakultas Bisnis, Hukum, dan Ilmu Sosial Universitas Muhammadiyah, 2024, hal. 12

platform tersebut. Keterlibatan yang berlebihan ini dapat berdampak negatif pada kesehatan mental individu, memicu kecemasan, depresi, dan isolasi sosial.²

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk di bidang keuangan dan hiburan. Di Indonesia, yang menonjol sekarang adalah judi *online*. Judi *online* memiliki dampak luas yang signifikan, baik dari sisi yuridis maupun sosiologis. Dari segi positif, teknologi informasi dan komunikasi memberikan kemudahan akses informasi yang sebelumnya sulit dijangkau. Hal ini berkontribusi pada kemajuan yang pesat dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, di mana pembelajaran *online* semakin umum. Komunikasi pun menjadi lebih mudah dan cepat, memungkinkan interaksi yang lebih luas antar individu dan kelompok. Selain itu, teknologi meningkatkan produktivitas masyarakat dan menjadi pendorong bagi berbagai inovasi baru dalam industri, membuka peluang baru bagi pengusaha dan pekerja. Namun, di balik manfaat tersebut, ada juga berbagai dampak negatif yang perlu diperhatikan. Judi *online*, yang dapat menyebabkan kecanduan, merusak kehidupan sosial, dan menimbulkan gangguan kesehatan mental bagi individu dari berbagai kalangan usia. Dampak sosial dari kecanduan teknologi ini bisa mengarah pada isolasi sosial, di mana individu lebih memilih berinteraksi secara *virtual* daripada secara langsung. Selain itu, keamanan dan privasi data pribadi menjadi ancaman yang semakin nyata. Ketergantungan pada teknologi dapat menyebabkan hilangnya

² HUMIC Engineering Telkom University, “Dampak Buruk Penggunaan AI yang Perlu Diwaspadai”.

<https://humic.telkomuniversity.ac.id/id/dampak-buruk-penggunaan-ai-yang-perlu-diwaspadai/>, diakses pada 4 oktober 2024

lapangan kerja di sektor-sektor tertentu, meningkatkan angka pengangguran, dan menciptakan ketidakpastian ekonomi. Dampak negatif lainnya adalah kerusakan lingkungan yang dapat terjadi akibat produksi perangkat teknologi dan limbah elektronik yang tidak dikelola dengan baik. Penyebaran informasi hoaks dan palsu menjadi lebih mudah dengan adanya teknologi, mengganggu stabilitas sosial dan menciptakan kebingungan di kalangan masyarakat. Kejahatan baru, seperti penipuan *online* dan judi *online*, semakin berkembang, menambah tantangan bagi penegakan hukum. Dengan demikian, penting bagi masyarakat untuk memiliki pemahaman yang kritis terhadap teknologi. Edukasi dan kesadaran akan risiko serta manfaat teknologi harus ditingkatkan agar masyarakat dapat memanfaatkan kemajuan ini dengan bijak. Kebijakan yang tepat dari pemerintah juga diperlukan untuk mengatasi masalah yang muncul, memastikan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang bermanfaat bagi kemajuan dan kesejahteraan masyarakat tanpa mengorbankan aspek-aspek penting lainnya dalam kehidupan. Judi *Online* adalah permainan yang dilakukan dengan menggunakan uang sebagai taruhan dengan jumlah yang ditentukan melalui perantara internet di berbagai situs web dan aplikasi.³

Judi *online* yang semakin meluas di berbagai negara, termasuk Indonesia, seiring dengan meningkatnya kemudahan akses dan berbagai promosi menarik yang ditawarkan oleh penyedia layanan. Promosi ini sering kali disajikan dengan cara yang sangat menarik melalui berbagai *platform digital* seperti media sosial, situs web, dan

³ Riza Zulfikar, *et.al*, “Edukasi Menghadapi Era *Digital* Dan Resiko Teknologi Terhadap Kasus Judi *Online* dan Pinjaman *Online* dalam Upaya Penegakan dan Perlindungan Hukum bagi Masyarakat Desa Banyusari”, *Academica*, Vol. 2, No. 2 Juni 2024, hal. 228-229

aplikasi *mobile*. Perusahaan judi *online* memanfaatkan algoritma canggih dan data pengguna untuk menargetkan iklan yang sangat personal dan efektif, sehingga banyak individu merasa tertarik dan tergoda untuk mencoba peruntungan di platform judi online ini. Namun, dampak dari promosi judi online tidak dapat diabaikan. Terdapat berbagai dampak negatif yang muncul, mencakup aspek ekonomi, sosial, dan psikologis. Dari segi ekonomi, individu yang terjerat dalam perjudian sering mengalami kerugian finansial yang signifikan, yang dapat mengganggu stabilitas ekonomi keluarga. Banyak orang yang kecanduan judi *online* menghabiskan sebagian besar pendapatan mereka untuk berjudi, yang pada akhirnya menyebabkan kesulitan keuangan yang serius. Hal ini berimplikasi pada kemampuan mereka untuk memenuhi kebutuhan dasar seperti makanan, tempat tinggal, dan pendidikan, yang sangat vital bagi kelangsungan hidup mereka dan keluarga. Dari perspektif sosial, meningkatnya aktivitas perjudian dapat memicu peningkatan tindak kriminal, seperti penipuan dan pencurian. Individu yang mengalami kerugian besar dalam perjudian mungkin berusaha menutupi kerugian mereka dengan cara-cara ilegal. Selain itu, perjudian dapat merusak tatanan sosial dan moral masyarakat, menciptakan stigma dan masalah yang lebih luas dalam hubungan antar individu. Kecanduan judi sering menyebabkan konflik dalam keluarga, mengurangi waktu dan perhatian yang seharusnya diberikan kepada anggota keluarga dan tanggung jawab sosial lainnya. Keluarga yang anggotanya terjerat dalam perjudian seringkali mengalami ketegangan dan perpecahan, yang dapat merusak hubungan antar anggota keluarga dan menimbulkan efek berantai yang merugikan. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan regulasi yang efektif serta program edukasi yang bertujuan

untuk mengurangi dampak negatif tersebut. Pemerintah, bersama dengan platform digital dan masyarakat, perlu berkolaborasi untuk menciptakan lingkungan yang lebih aman dan sehat bagi semua individu. Kerjasama antara pembuat kebijakan, platform media sosial, dan masyarakat sangat diperlukan untuk menangani masalah ini secara menyeluruh. Melalui pendekatan yang komprehensif, diharapkan dampak negatif dari judi *online* dapat diminimalisir, dan masyarakat dapat lebih terlindungi dari bahaya yang ditimbulkannya.

Iklan judi *online* kini sering kali muncul di berbagai *platform digital*, seperti media sosial, situs web, dan aplikasi *mobile*, tanpa mempertimbangkan konteks atau target audiens yang tepat. Situasi ini dapat menyebabkan rasa frustrasi dan ketidaknyamanan bagi pengguna yang tidak tertarik dengan judi online, terutama ketika mereka sedang fokus pada aktivitas lain. Penempatan iklan yang tidak selektif ini tidak hanya mengganggu pengalaman pengguna, tetapi juga menambah potensi risiko bagi individu yang rentan. Konsep promosi iklan judi online telah mengalami evolusi yang pesat seiring dengan kemajuan teknologi digital dan perubahan lanskap perjudian global. Iklan judi tidak lagi terbatas pada media tradisional, ia kini telah merambah ke berbagai platform digital, memanfaatkan teknologi canggih dan strategi pemasaran yang kompleks. Di Indonesia, meskipun perjudian *online* secara hukum dinyatakan ilegal, iklan judi online tetap marak, menimbulkan dampak sosial, ekonomi, dan psikologis yang signifikan bagi masyarakat. Dalam konteks iklan judi *online*, paparan berulang terhadap konten yang menggambarkan perjudian sebagai aktivitas yang menarik dan menguntungkan dapat mendorong individu, terutama remaja dan dewasa muda, untuk mengadopsi perilaku perjudian. Dampak dari

paparan ini tidak hanya terbatas pada peningkatan minat untuk berjudi, tetapi juga dapat berkontribusi pada perkembangan kecanduan judi di kalangan individu yang terpapar. Ketika iklan judi *online* mengedepankan gambaran glamor dan kesuksesan, individu yang kurang memiliki pemahaman yang kuat tentang risiko dapat terjebak dalam siklus perjudian yang merugikan. Oleh karena itu, penting bagi pembuat kebijakan untuk mempertimbangkan langkah-langkah untuk membatasi iklan judi *online* dan meningkatkan kesadaran publik mengenai risiko yang terkait dengan perjudian, guna melindungi masyarakat dari dampak negatif yang mungkin ditimbulkan.

Paparan yang tinggi terhadap iklan judi *online*, terutama melalui media sosial, mencerminkan efektivitas strategi pemasaran yang menargetkan pengguna platform *digital*. Iklan ini tidak hanya berhasil menarik perhatian, tetapi juga memicu minat yang signifikan di kalangan masyarakat, sering kali tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjang yang mungkin ditimbulkan. Dampak sosial dari iklan judi *online* sangat serius, terlihat dari peningkatan konflik dalam keluarga. Ketika anggota keluarga terjebak dalam perjudian, hubungan antaranggota sering terganggu, menyebabkan ketegangan, perpecahan, dan stres. Selain itu, keterlibatan individu dalam tindak kriminal, seperti penipuan dan pencurian, juga menunjukkan efek negatif yang lebih luas dari perjudian *online*. Hal ini menandakan bahwa dampak perjudian tidak hanya dirasakan oleh individu, tetapi juga oleh komunitas secara keseluruhan. Dari perspektif psikologis, dampak yang ditimbulkan oleh perjudian *online* juga sangat mencolok. Banyak individu melaporkan mengalami stres, kecemasan, dan gangguan tidur sebagai akibat dari tekanan finansial dan emosional

yang ditimbulkan oleh perjudian. Masalah kesehatan mental ini sering kali saling terkait dengan kecanduan judi, menciptakan siklus yang sulit diputus. Ketidakmampuan untuk mengelola stres dan kecemasan dapat memperburuk perilaku perjudian, sehingga menambah kesulitan bagi individu yang terlibat. Memahami dampak sosial dan psikologis yang disebabkan oleh perjudian *online* sangat penting untuk mengembangkan strategi intervensi yang efektif. Hal ini mencakup upaya untuk meningkatkan kesadaran publik tentang risiko perjudian, serta menyediakan dukungan psikologis dan layanan pemulihan bagi mereka yang terpengaruh. Program edukasi dan kampanye yang menekankan pentingnya pengelolaan risiko dan keterampilan hidup dapat membantu individu membuat keputusan yang lebih bijak dan meminimalisir dampak negatif dari perjudian *online*. Dengan pendekatan yang terintegrasi, diharapkan dampak negatif ini dapat diminimalisir, menciptakan lingkungan yang lebih aman dan sehat bagi masyarakat.⁴

Perjudian merupakan salah satu bentuk kriminalitas atau perilaku abnormal yang sudah menjadi hal lumrah dalam masyarakat saat ini. Dalam konteks ini, perjudian melibatkan risiko finansial, di mana individu berupaya memperoleh keuntungan dengan menempatkan uang mereka dalam situasi yang tidak pasti. Tindakan ini pada dasarnya melanggar standar moral, agama, dan hukum yang ada dalam masyarakat. Dalam hukum pidana, perjudian diklasifikasikan sebagai kejahatan terhadap

⁴ Filipus Jhon Eric Sipayung dan Christian Ariel Handoyo, “Dampak Dalam Mempromosikan Iklan Judi *Online* (Studi Kasus Iklan Judi *Online* Indonesia)”, *Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, Vol. 1, No. 3 Juni 2024, hal. 4549

kesusilaan dan harga diri. Meskipun beberapa orang mungkin terlibat dalam perjudian dengan pertimbangan finansial, banyak juga yang melihatnya sebagai bentuk hiburan atau hobi. Mereka beranggapan bahwa berjudi dapat menjaga pikiran tetap tajam dan menambah semangat, sehingga menang dan kalah dianggap sebagai hal yang biasa. Namun, pada dasarnya, perjudian sangat menuntut keberuntungan, dengan iming-iming hadiah yang seringkali menggoda. Ada berbagai jenis perjudian yang dapat ditemukan. Salah satunya adalah perjudian ekonomi, di mana individu berharap memenangkan uang dalam jumlah besar dengan modal yang relatif kecil. Selain itu, ada juga praktik perjudian yang melibatkan penipuan, di mana bandar atau penyelenggara sudah mengetahui hasil yang akan keluar, sementara informasi yang diberikan kepada pemain tidak akurat. Praktik ini sering kali dilakukan melalui media sosial atau platform *online*, yang semakin memudahkan penyebaran aktivitas ilegal ini. Contoh perjudian yang umum meliputi perjudian sepak bola, di mana orang menebak hasil pertandingan, dan permainan kartu yang melibatkan interaksi langsung antara beberapa pemain. Meskipun perjudian bisa terlihat menarik, dampaknya terhadap individu dan masyarakat sangat merugikan, sering kali menyebabkan masalah finansial dan sosial. Meskipun kejahatan adalah bagian dari kehidupan yang sulit dihindari, ada beberapa langkah yang dapat diambil untuk mengurangi prevalensi perjudian. Edukasi masyarakat tentang risiko dan konsekuensi perjudian, peningkatan pengawasan terhadap praktik perjudian, serta dukungan bagi mereka yang terkena dampak negatif adalah beberapa langkah yang bisa diterapkan. Dengan upaya kolaboratif dari berbagai pihak, diharapkan jumlah kejahatan yang terkait dengan perjudian dapat diminimalkan, serta tercipta

masyarakat yang lebih sadar akan pentingnya menjaga integritas dan nilai-nilai moral.

Kejahatan semakin berkembang pesat, terutama karena banyak pihak yang memanfaatkan kemajuan teknologi untuk melakukan tindak kriminal. Seiring berjalannya waktu, teknologi yang semakin canggih memberikan kesempatan bagi pelaku kejahatan untuk beroperasi dengan lebih efisien dan tersembunyi. Salah satu bentuk kejahatan yang semakin meluas adalah perjudian *online*, yang kini dapat diakses oleh berbagai lapisan masyarakat. Perjudian, dalam pengertian sederhana, adalah setiap permainan yang melibatkan taruhan uang. Namun, perjudian bukan sekadar hiburan; ia dianggap sebagai ancaman serius terhadap stabilitas sosial, nasional, dan pemerintahan. Selain itu, perjudian bertentangan dengan prinsip-prinsip agama, moralitas, dan hukum yang berlaku. Meskipun pandangan negatif ini, berbagai bentuk perjudian telah meresap ke dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, baik secara terbuka maupun secara tidak terlihat. Keberadaannya sering kali menimbulkan dampak negatif, seperti meningkatnya kecanduan, kerugian finansial, dan kerusakan pada hubungan sosial. Oleh karena itu, tantangan yang dihadapi dalam mengatasi perjudian dan kejahatan berbasis teknologi menjadi semakin kompleks, membutuhkan kerjasama berbagai pihak untuk menciptakan kesadaran dan solusi yang efektif.⁵

⁵ Rengganis Putri Dewant, Ismail, dan Bagus Ananda Kurniawan, “Strategi Kepolisian Polrestabes Surabaya Dalam Penindakan Dan Pencegahan Tindak Pidana Judi *Online* Di Kota Surabaya”, *Publicio*, Vol. 6, No. 2 Juli 2024, hal. 139

Perbedaan antara perjudian konvensional dan judi *online* sangat mencolok. Perjudian konvensional biasanya dilakukan secara langsung, baik secara terbuka maupun secara sembunyi-sembunyi. Dalam konteks ini, para penjudi berinteraksi langsung dengan bandar, menciptakan suasana fisik yang dapat dilihat dan dirasakan. Sebaliknya, judi *online* berlangsung di dunia maya, menggunakan media internet yang memungkinkan transaksi dan interaksi tanpa perlu pertemuan fisik antara penjudi dan bandar. Judi konvensional, seperti sabung ayam, kletek, dan dadu, sering dianggap sebagai penyakit masyarakat. Para pelaku, yang umumnya sudah dewasa, seringkali menjadi sasaran razia dan penangkapan oleh pihak berwenang. Konsekuensi hukum yang berat, seperti penjara, sering mengintai mereka. Di sisi lain, judi *online*, meskipun semakin marak, belum terlihat dampak hukum yang sama terhadap para pelakunya. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang keadilan dalam penegakan hukum, di mana seharusnya tidak ada diskriminasi antara pelaku judi konvensional dan online. Perjudian *online* dapat dilihat sebagai evolusi dari perjudian *offline*. Awalnya, perjudian dilakukan secara tatap muka dengan interaksi sosial yang nyata, di mana taruhan dilakukan dengan harapan untuk mendapatkan keberuntungan. Dengan perkembangan zaman dan teknologi, perjudian *online* muncul sebagai alternatif yang menawarkan kenyamanan dan aksesibilitas lebih besar. Meskipun cara dan media yang digunakan berbeda, esensi perjudian tetap sama: keinginan untuk meraih keuntungan melalui keberuntungan semata. Namun, penting untuk menegaskan bahwa perbedaan utama terletak pada medianya, yang

berdampak pada cara penegakan hukum dan persepsi masyarakat terhadap kedua bentuk perjudian ini.⁶

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas maka timbul pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana Pertanggungjawaban terhadap korban penyalahgunaan *AI* dalam pengiklanan perjudian menurut undang-undang (UU) Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?
2. Bagaimana Perlindungan Hukum terhadap korban pengiklanan *AI* perjudian menurut undang-undang (UU) Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melakukan pengembangan ilmu hukum ke depan tentang korban penyalahgunaan *AI* dalam pengiklanan perjudian menurut undang-undang No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang hukum, khususnya mengenai pertanggungjawaban dan perlindungan hukum terhadap korban penyalahgunaan *AI* dalam pengiklanan perjudian. Ini dapat

⁶ Kompasiana, “Maraknya Perjudian *Online*”.
<https://www.kompasiana.com/chrisostomosnicholaspramono2279/639b785e4addee28b611e882/maraknya-perjudian-online>, diakses pada 16 Desember 2022

memberikan dasar teoritis yang lebih kuat untuk kajian lebih lanjut tentang dampak teknologi terhadap hukum. Dengan menganalisis perlindungan hukum dalam UU Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, penelitian ini dapat mengembangkan teori-teori yang berkaitan dengan perlindungan hukum di era digital, termasuk tantangan yang muncul dari teknologi canggih seperti *AI*, dan penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai hubungan antara *AI* dan perjudian, serta potensi risiko yang dihadapi masyarakat, yang dapat dijadikan referensi bagi akademis dan peneliti lainnya.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan rekomendasi yang berguna bagi pembuat kebijakan dalam merumuskan regulasi yang lebih efektif dan responsif terhadap perkembangan teknologi dan pencegahan penyalahgunaannya, terutama dalam judi online. Dengan memahami perlindungan hukum yang ada, masyarakat dapat lebih sadar akan hak-hak mereka sebagai korban pengiklanan *AI*, serta mengetahui langkah-langkah yang bisa diambil untuk melindungi diri. Penelitian ini juga mendorong kolaborasi antara pemerintah, masyarakat, dan penyedia teknologi untuk menciptakan solusi yang lebih holistik dalam menangani risiko yang ditimbulkan oleh perjudian *online* berbasis *AI*.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan hukum ini terdiri dari 5 (lima) bab dan tiap bab dibagi menjadi beberapa sub bab. Sistematika setiap bab adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi Tinjauan Teori yang terdiri dari teori perlindungan hukum, teori pertanggungjawaban pidana, dan teori hak cipta. Tinjauan konseptual terdiri dari konsep AI dan konsep pengiklanan judul.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang Jenis Penelitian, Jenis Data dan Sumber Data (Sumber bahan hukum), Cara Perolehan Data, Jenis Pendekatan, dan Analisa Data.

BAB IV Pembahasan dan Analisis

Bab ini berisi tentang analisis pertanggungjawaban dan perlindungan korban disertai dengan pasal dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal dalam KUHP, dan Pasal dalam UU Hak Cipta.

BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dimana penulis akan menyajikan suatu kesimpulan dan saran dari segala penguraian dan pembahasan dari seluruh isi judul penulisan ini.