



## Pertanggungjawaban Pidana Pada Pelaku Promosi Judi Online Melalui Media Sosial Instagram (Studi Putusan Nomor 123/PID.Sus/2023/PN Pyh)

Elza Aizara<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Hukum, Universitas Harapan, Medan, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received Mei 10, 2026  
Revised Mei 15, 2026  
Accepted Mei 25, 2026

#### Kata Kunci:

Pertanggungjawaban Pidana,  
Promosi Judi Online,  
Instagram,  
UU ITE.

#### Keywords:

*Criminal Liability,  
Online Gambling Promotion,  
Instagram,  
Electronic Information And  
Transactions Law*

### ABSTRAK

Maraknya promosi judi online melalui media sosial, khususnya Instagram, menimbulkan persoalan serius dalam penegakan hukum di Indonesia, mengingat dampaknya yang luas terhadap masyarakat serta keterbatasan regulasi konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pertanggungjawaban pidana bagi pelaku promosi judi online dengan menelaah ketentuan KUHP, UU ITE, serta PP No. 71 Tahun 2019, sekaligus mengkaji penerapannya melalui studi kasus Putusan Nomor 123/Pid.Sus/2023/PN Pyh. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan, konseptual, dan kasus. Tahapan penelitian meliputi pengumpulan data sekunder melalui studi kepustakaan dan analisis putusan pengadilan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun KUHP dan UU ITE telah memberikan dasar hukum bagi penindakan promosi judi online, celah yuridis masih ditemukan terutama dalam konteks pembuktian unsur “kesengajaan” dan perbedaan peran antara promotor serta pemain. Kesimpulannya, regulasi terbaru melalui UU No. 1 Tahun 2024 dan PP No. 71 Tahun 2019 memperkuat posisi hukum dengan sanksi yang lebih tegas dan tanggung jawab administratif bagi platform digital. Hal ini menegaskan pentingnya pendekatan integratif antara pemidanaan, pengawasan teknologi, dan edukasi hukum masyarakat untuk menekan praktik promosi judi online.

### ABSTRACT

*The increasing prevalence of online gambling promotions through social media, particularly Instagram, poses serious challenges for law enforcement in Indonesia, given its broad societal impact and the limitations of conventional regulations. This research aims to analyze the criminal liability of individuals involved in promoting online gambling by examining the provisions of the Indonesian Penal Code (KUHP), the Electronic Information and Transactions Law (UU ITE), and Government Regulation No. 71 of 2019, while also assessing their application through the case study of Decision No. 123/Pid.Sus/2023/PN Pyh. The research employs a normative juridical method with statutory, conceptual, and case approaches. The stages of the study include collecting secondary data through literature review and analyzing court rulings. The findings reveal that although the KUHP and UU ITE provide a legal basis for prosecuting online gambling promotion, legal loopholes remain, particularly in proving the element of “intent” and distinguishing between the roles of promoters and players. The study concludes that the enactment of Law No. 1 of 2024 and Government Regulation No. 71 of 2019 strengthens the legal framework with stricter sanctions and administrative responsibilities for digital platforms. This underscores the importance of an integrative*

---

*approach combining criminal prosecution, technological oversight, and public legal education to curb the practice of online gambling promotion*

---

*This is an open access article under the [CC BY](#) license.*



---

**Corresponding Author:**

Elza Aizara  
Fakultas Hukum, Universitas Harapan,  
Medan, Indonesia  
Email: elzaaizahraa@gmail.com

---

## 1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan peradaban teknologi, khususnya teknologi informasi serta komunikasi. Media sosial telah menjadi salah satu sarana komunikasi serta promosi yang paling diminati dari berbagai kalangan masyarakat. Namun, kemajuan ini juga menimbulkan berbagai tantangan hukum, terutama ketika media sosial disalahgunakan untuk aktivitas ilegal seperti promosi judi *online*. Judi *online* adalah salah satu kejahatan *cyber* yang paling merugikan bagi Masyarakat saat ini karena dapat mengganggu aspek moral, ekonomi, dan kehidupan sosial. Untuk alasan ini, pemerintah melalui aparat penegak hukum berusaha menindak semua bentuk kegiatan judi *online*, termasuk iklan atau penyebarannya melalui platform digital.

Di Indonesia judi *online* termasuk kedalam tindakan kriminal yang dilarang karena menyangkut tindak pidana. Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana menyatakan bahwa yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak di adakan anantara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya. (Kitab undang-undang Hukum Pidana)

Maraknya perjudian yang dilakukan secara *online* membuat kegiatan ini banyak peminatnya. Hal ini dikarenakan mudahnya akses yang bermodalkan *smartphone* dan internet, maka siapapun dapat mengakses situs atau aplikasi judi *online* kapan saja dan dimana saja. Selain itu, promosi yang dilakukan oleh beberapa orang tentang mendapatkan uang secara cepat tanpa kerja keras juga menjadi daya tarik utama ditengah kondisi ekonomi yang sulit.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah memberikan dampak signifikan di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pemasaran digital melalui media sosial. Salah satu fenomena yang muncul adalah maraknya kegiatan *endorsement* oleh para *influencer* atau selebritas media sosial (selebgram). Namun, tidak semua *endorsement* dilakukan secara selektif. Masih banyak selebgram yang menerima kerja sama promosi tanpa mempertimbangkan dampak sosial dari produk atau jasa yang mereka promosikan. Salah satu contoh yang menjadi perhatian adalah promosi yang mengandung unsur perjudian, khususnya judi *online* yang sering disamarkan dalam bentuk postingan yang dilengkapi dengan *link* tertentu.

Perjudian saat ini tidak lagi terbatas pada bentuk konvensional, melainkan telah berkembang menjadi judi *online* yang lebih mudah diakses, memiliki sistem keamanan digital yang kompleks, dan dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja selama terhubung dengan jaringan internet. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran tersendiri, terutama karena keterlibatan publik figur dalam mempromosikan aktivitas ilegal yang dapat berdampak negatif pada masyarakat, khususnya generasi muda.

Konsep permainan taruhan melalui internet pertama kali dicetuskan oleh Donald Davies, seorang ilmuwan asal Inggris dan salah satu penemu teknologi *packet switching* yang menyediakan dasar untuk transmisi data melalui internet sejak Desember 1965. Akan tetapi bentuk nyata dari perjudian *online* baru muncul pada pertengahan 1990-an berupa permainan kasino sederhana dan taruhan olahraga. [1].

Promosi merupakan aktivitas penyebarluasan informasi suatu produk dengan tujuan untuk menarik minat konsumen. Adanya promosi dapat meningkatkan pendapatan dari penjualan yang dilakukan oleh pelaku usaha [2]. Hal ini menjadi keuntungan bagi beberapa *influencer* (pemengaruh) untuk mempromosikan situs judi *online* kepada masyarakat. Promosi judi *online* melalui media sosial telah menjadi fenomena yang semakin meluas, terutama dengan keterlibatan *influencer* dan selebritas dalam memasarkan situs judi kepada khalayak. Mereka sering kali menyajikan aktivitas judi sebagai hal yang menyenangkan dan menguntungkan, tanpa menyoroti dampak negatif yang mungkin ditimbulkan. Hal ini dapat menurunkan kesadaran kritis masyarakat, terutama generasi muda, terhadap risiko yang terkait dengan perjudian *online*

Promosi judi *online* dengan bantuan *influencer* ini dapat dimintai pertanggungjawaban pidana dengan mengacu pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut dengan UU ITE) di dalam Pasal 45 ayat (2) Jo Pasal 27 Ayat (2) menjelaskan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian, dapat dipidana dengan ancaman sanksi pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000 (satu miliar rupiah). (Undang-Undang ITE).

UU ITE ini juga telah mengalami perubahan yang ke dua kali, perubahan pertama pada tahun 2016 dan perubahan ke dua pada tahun 2024. Perubahan ke dua UU ITE menjadi undang-undang no 1 tahun 2024 ini dilatarbelakangi dengan adanya kebutuhan hukum dalam menjaga ruang digital di Indonesia yang sesuai dengan hukum [3].

Menurut Data terbaru di Indonesia, promosi judi *online* ini telah menjadi perhatian serius, Survei Populix pada 2023 menemukan 84% pengguna internet di Indonesia terpapar iklan judi *online* melalui media sosial seperti *Instagram*, *Youtube*, dan *Facebook*. Mabes Polri mengungkapkan bahwa hingga november 2024, terdapat 85 *influencer* yang di duga terlibat kasus promosi judi *online* dan telah ditetapkan sebagai tersangka.

Promosi judi *online* melalui media sosial oleh figur publik, khususnya selebritas Instagram, menjadi salah satu faktor signifikan dalam meluasnya eksposur masyarakat terhadap praktik perjudian *online*. Dengan jumlah pengikut yang besar dan tingkat pengaruh yang tinggi, para selebritas ini kerap dijadikan alat promosi oleh pihak-pihak penyedia layanan judi *online*. Promosi dilakukan melalui berbagai bentuk, mulai dari unggahan cerita (*Instagram Stories*), video, hingga tautan yang disisipkan secara tidak langsung dalam konten mereka. Hal ini menyebabkan masyarakat, khususnya generasi muda yang menjadi mayoritas pengguna media sosial, lebih mudah tergoda untuk mencoba layanan tersebut tanpa memahami risiko hukum dan sosial yang mengikutinya.

Promosi judi *online* sering kali menargetkan kelompok rentan, seperti remaja dan individu dengan riwayat kecanduan. Strategi pemasaran yang agresif ini dapat meningkatkan partisipasi dalam perjudian dan memperburuk masalah sosial di berbagai kelompok usia. Dampak negatif dari promosi judi *online* mencakup peningkatan masalah sosial, kesehatan mental, dan penurunan produktivitas kerja.

Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran karena adanya potensi normalisasi praktik perjudian dalam kehidupan sehari-hari, terlebih ketika aktivitas tersebut didukung secara tersirat oleh figur publik yang dianggap sebagai *role model*. Temuan dari Mabes Polri bahwa hingga November 2024 terdapat 85 *influencer* yang telah ditetapkan sebagai tersangka kasus promosi judi *online* memperkuat urgensi penanganan isu ini secara serius. Selain aspek penegakan hukum, peran media sosial dalam mengatur

konten serta literasi digital di kalangan masyarakat menjadi hal yang krusial untuk mencegah penyebaran konten promosi judi yang semakin masif dan meresahkan.

Bandar perjudian *online* telah banyak yang memanfaatkan jasa para selebgram yang memiliki banyak pengikut pada media sosial instagramnya untuk mengembangkan usahanya agar diketahui khalayak umum, hal ini tidak terlepas dari para selebgram yang menyediakan jasa promosi atau *endorse*. Iklan yang berkaitan dengan judi *online* seringkali ditampilkan dalam bentuk yang menarik dan tidak langsung terlihat, sehingga pengguna mudah menerimanya tanpa disadari. Banyak akun atau situs-situs web di media sosial yang menawarkan permainan taruhan, kasino, atau jenis perjudian lainnya. Promosi tersebut dapat berupa video, gambar atau bahkan *link* yang membawa pengikut ke situs judi *online* yang melanggar hukum. Meskipun undang-undang indonesia melarang perjudian *online*, fenomena ini semakin meresahkan karena iklan judi *online* dapat tersebar dengan mudah dan sulit untuk dikendalikan karena kemudahan internet [4].

Semakin berkembangnya dan terbukanya berbagai situs judi *online* menunjukkan adanya peningkatan minat masyarakat untuk bergabung sebagai pemain judi *online*. Situs-situs tersebut menawarkan beragam pilihan permainan, mulai dari permainan klasik yang menggunakan *keyboard* di *gadget* hingga permainan yang lebih canggih yang mengharuskan pemain untuk berpikir dan mempertimbangkan peluang kemenangan yang ada [5].

Oleh karna itu, alasan saya memilih topik ini juga berasal dari pengamatan bahwa sebagian besar artikel dan penelitian yang ada cenderung berfokus pada pelaku judi *online* sebagai pengguna atau pemain. Sementara itu, kasus yang ingin saya angkat justru merujuk pada pelaku promosi, dimana mereka yang berperan aktif dalam menyebarkan konten judi *online* secara aktif melalui berbagai *platform* digital, khususnya media sosial. Padahal, peran promotor inilah yang sering kali menjadi pintu masuk utama bagi masyarakat untuk terpapar dan akhirnya tertarik mencoba praktik perjudian. Menurut saya, celah ini perlu diperhatikan lebih serius, karena promosi memiliki efek domino terhadap persepsi dan normalisasi perjudian di ruang publik, terutama di kalangan muda yang sangat terhubung dengan konten media sosial.

Fokus pada pelaku promosi juga terasa relevan dengan konteks saat ini, di mana profesi sebagai *content creator*, selebgram, dan *influencer* menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat digital. Ketika individu-individu ini menjadikan promosi situs judi *online* sebagai bagian dari "*endorse-an*" biasa, ada persoalan besar yang tak cukup hanya disikapi dengan penegakan hukum. Di sinilah saya merasa penting untuk menghadirkan kajian yang bukan hanya melihat aspek legalitas, tetapi juga bagaimana praktik promosi tersebut bekerja secara komunikasi, bagaimana audiens merespons, dan bagaimana media sosial sebagai *medium* turut memperkuat pesan-pesan terselubung tersebut. Dengan begitu, penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi yang lebih spesifik dan aplikatif, sekaligus membedakan diri dari penelitian-penelitian serupa yang cenderung general dan berfokus pada pemain judi.

## **2. METODE**

### **2.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif atau penelitian hukum doctrinal disebut sebagai *legal research*, merupakan penelitian internal dalam disiplin ilmu hukum [6]. Penelitian yang dilakukan dengan cara meneliti bahan Pustaka atau data sekunder [7], disebut juga penelitian doktrinal, dimana hukum seringkali dikonsepsikan sebagai apa yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan (*law in books*) atau dikonsepsikan sebagai kaidah atau norma yang merupakan patokan berperilaku manusia yang dianggap pantas [8]. Dalam artian penelitian hukum normative bermula dari *das sollen* (*law in books*) menuju *das sein* (*law in actions*) [9].

Beberapa manfaat dari penelitian hukum normatif diantaranya adalah:

- a. Memastikan ikatan serta kedudukan hukum antar pihak pada sebuah peristiwa hukum.

b. Menjustifikasi (memberikan penilaian) hukum akan suatu peristiwa hukum. Apakah benar atau salah atau apa yang sebaiknya menurut hukum.

Menjaga konsistensi serta membenarkan sistem norma akan aturan dasar, asas-asas, peraturan perundang-undangan maupun doktrin hukum [6].

## 2.2 Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang bersifat pemaparan, dan bertujuan untuk memperoleh Gambaran (deskripsi) lengkap tentang keadaan hukum yang berjalan ditempat tertentu atau mengenai gejala yuridis yang ada, atau suatu peristiwa hukum tertentu yang terjadi dalam masyarakat. [6].

## 2.3 Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian ini adalah sumber data sekunder berarti kumpulan data yang penyusun peroleh dari penelitian terdahulu [10]. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi dengan mengumpulkan data dari berbagai referensi tertulis, termasuk dokumen hukum, artikel ilmiah, dan literatur yang relevan mengenai promosi judi *online* melalui media sosial, khususnya Instagram.

## 2.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data melalui kepustakaan (*library research*) merupakan metode yang umum digunakan dalam penelitian ilmiah, khususnya dalam studi kualitatif dan normatif. Metode ini dilakukan dengan cara menelaah literatur yang relevan seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, laporan penelitian, serta dokumen akademik lainnya untuk mendapatkan informasi teoritis dan konseptual yang mendukung fokus penelitian. Studi kepustakaan sangat penting dalam Pembangunan kerangka teori dan dalam memahami perkembangan kajian yang telah ada sebelumnya. (Zed M, 2004).

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Pengaturan Tentang Tindak Pidana Pelaku Promosi Judi Online Di Indonesia

#### 3.1.1 Pengaturan Yang Ada Di KUHP

Pertanggungjawaban pidana memainkan peran penting dalam sistem hukum pidana, terutama terkait prinsip dasar *dader-strafrecht*. Dalam hukum pidana Indonesia, KUHP mengadopsi beberapa prinsip yang serupa dengan *Wetboek van Strafrecht* (WvS) dari Belanda. Namun, KUHP Indonesia tidak secara khusus mengatur tentang pertanggungjawaban pidana, melainkan lebih menyoroti kondisi tertentu yang memungkinkan pelaku, termasuk selebgram, untuk dimintai pertanggungjawaban atas tindakannya [11].

Pasal 303 KUHP lama menetapkan bahwa setiap orang yang "dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai mata pencarian" atau "memberi kesempatan kepada khalayak umum" dapat dijatuhi hukuman penjara hingga sepuluh tahun atau denda maksimal Rp 25 juta. Korban penegakan KUHP juga dapat dikenakan pencabutan hak menjalankan profesi atau usaha. Dari ketentuan tersebut, promotor judi *online*, meskipun beroperasi secara digital, tetap dapat dikenai Pasal 303 ayat (1) jika ringkasannya menunjukkan adanya "penawaran" dan "kesempatan" kepada khalayak. Aktivitas *online* seperti mempublikasikan *link* atau kode promo termasuk bentuk pemberian kesempatan itu.

Sementara itu, Pasal 303 bis KUHP mengatur pelaku yang hanya "ikut serta dalam permainan judi" tanpa izin, dengan ancaman penjara hingga 4 tahun atau denda Rp 10 juta. Meski fokus utama adalah pemain, promotor yang juga bermain bisa dikenai kedua pasal sekaligus 303 dan 303 bis. Namun, Pasal 303 bis tidak mengatur promosi atau penajakan peluang judi; ia hanya menyoroti partisipasi langsung. Ini memperlihatkan bahwa KUHP lama memisahkan secara tegas antara promotor (303) dan pemain (303 bis).

Hal ini menjelaskan bahwa KUHP punya dua pasal utama yang bisa dipakai untuk menjerat orang yang terlibat judi, yaitu Pasal 303 dan Pasal 303 bis. Pasal 303 ayat (1) mengatur soal orang yang menawarkan atau memberikan kesempatan kepada orang lain untuk berjudi. Meskipun dilakukan lewat internet, seperti membagikan link situs judi atau kode promo, itu tetap dianggap memberi kesempatan berjudi, jadi bisa kena pasal ini. Selanjutnya, di ayat (2), kalau pekerjaan atau mata pencarian utamanya memang dari mempromosikan judi, hukumannya bisa lebih berat.

Selain itu dengan diundangkannya Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023, KUHP baru yang akan berlaku efektif pada Januari 2026 memperkuat dan merinci ketentuan tersebut melalui Pasal 426 dan Pasal 427. Pasal 426 mengatur ancaman pidana bagi promotor perjudian dengan hukuman maksimal sembilan tahun penjara atau denda kategori VI sebesar Rp2 miliar

Bunyi Pasal 426 ayat (1) KUHP baru hampir mirip dengan Pasal 303 lama, namun mengurangi hukuman 10 tahun menjadi 9 tahun, serta memasukkan kemungkinan pencabutan hak profesi (ayat 2) jika promosi dilakukan dalam rangka pekerjaan. Sedangkan Pasal 427 KUHP baru mengatur peserta perjudian tanpa izin (pemain), dengan ancaman hukuman penjara hingga 3 tahun atau denda kategori III (Rp 50 juta), menunjukkan perbedaan tegas antara promotor dan pemain.

### **3.1.2 Pengaturan Yang Terdapat Dalam UU ITE**

Pertama kali diundangkan pada tahun 2008, UU ITE No. 11 Tahun 2008 memperkenalkan Pasal 27 sebagai salah satu fondasi penanganan konten terlarang di dunia maya, termasuk perjudian. Pasal ini melarang setiap orang untuk “mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diakses” informasi elektronik bermuatan perjudian. Rumusan pasal tersebut ditindaklanjuti dengan pasal sanksi pidana dalam Pasal 45, meski ancaman hukuman awalnya relatif ringan, yaitu maksimal 6 tahun penjara atau denda Rp 1 miliar jika terkait *indecenty* dan perjudian.

Perubahan pertama pada UU ITE terjadi pada 2016, namun yang paling signifikan ialah revisi kedua lewat UU No. 1 Tahun 2024. Revisi ini mempertegas dan memperluas ketentuan mengenai konten perjudian, menyisihkannya dari muatan penghinaan dan pencemaran nama baik dan diletakkan sendiri dalam Pasal 27 ayat (2). Pasal ini kini spesifik menargetkan konten perjudian: “mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Ancaman pidana pun meningkat signifikan: Pasal 45 ayat (3) UU No. 1 Tahun 2024 menetapkan hukuman maksimal 10 tahun penjara dan/atau denda hingga Rp 10 miliar bagi pelaku promosi konten judi *online*. Sebuah peningkatan tajam dibanding UU No. 11 Tahun 2008 yang hanya mengancam 6 tahun penjara. Dengan demikian, pemerintah menunjukkan komitmen tegas dalam menangani praktik promosi perjudian daring.

Perbandingan Undang-Undang No 11 Tahun 2008 dan Undang-Undang No 1 Tahun 2024 juga menunjukkan perbedaan pendekatan: dari sekadar pelarangan “muatan perjudian” dalam pasal umum, ke pengaturan yang lebih tajam dan spesifik untuk promosi judi *online*. (Nurhasanah, 2024). Ini merupakan respons langsung terhadap pengalaman penanganan kasus promosi daring yang semakin kompleks dan tersebar secara viral.

Dari sisi penegakan, pembaruan hukum ini memberikan legitimasi lebih kuat kepada aparat penegak hukum dan Kementerian Kominfo untuk bertindak cepat terhadap konten bermuatan perjudian. Dalam beberapa kasus, promosi judi *online* kini langsung ditindak hanya dalam hitungan hari setelah viral, berkat dasar hukum yang jelas. Hal ini kontras dengan kondisi sebelumnya, di mana aparat sering ragu karena tafsir pasal yang kabur. Misalnya, pada tahun 2022, beberapa kasus promosi situs slot hanya dikenai pasal umum penyebaran informasi tanpa merujuk eksplisit ke perjudian. Kini, UU No. 1 Tahun 2024 menyediakan alat hukum yang lebih presisi untuk menangani hal tersebut.

Revisi UU ITE melalui UU No. 1 Tahun 2024 patut diapresiasi sebagai bentuk adaptasi hukum terhadap dinamika masyarakat digital. Namun efektivitasnya tetap sangat bergantung pada sinergi antara

legislator, penegak hukum, operator *platform* digital, serta publik sebagai pengguna internet. Pembaruan norma harus diikuti oleh pembaruan cara pandang dan mekanisme penegakan. Sebab, dalam ekosistem digital yang terus bergerak cepat, hukum yang stagnan akan tertinggal dan justru membuka ruang baru bagi penyalahgunaan teknologi, termasuk untuk promosi judi daring.

### **3.1.3 Pengaturan Di Dalam PP No 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Dan Sistem Transaksi Elektronik**

Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PSTE) merupakan instrumen hukum administratif yang memiliki peran strategis dalam pengendalian konten ilegal di ruang digital, termasuk promosi judi online. Dalam Pasal 40 ayat (2), ditegaskan bahwa penyelenggara sistem elektronik (PSE) wajib memastikan sistemnya tidak memuat atau memfasilitasi penyebaran informasi elektronik yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan. Ketentuan ini mencakup larangan terhadap konten bermuatan perjudian, sehingga promosi judi online melalui berbagai platform digital secara yuridis dikategorikan sebagai pelanggaran hukum.

PP ini memperluas tanggung jawab hukum tidak hanya kepada pelaku individu, tetapi juga kepada PSE, termasuk platform digital seperti Instagram, YouTube, dan TikTok. PSE diwajibkan untuk melakukan tindakan aktif berupa penghapusan atau pemblokiran konten ilegal, khususnya setelah adanya pemberitahuan dari pemerintah. Apabila kewajiban tersebut tidak dipenuhi, pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika berwenang menjatuhkan sanksi administratif berupa peringatan, denda, hingga pemutusan akses. Pendekatan administratif ini dinilai lebih efektif dibandingkan pendekatan pidana semata karena mampu menargetkan ekosistem digital secara menyeluruh.

Sejumlah pakar menilai bahwa pendekatan dalam PP No. 71 Tahun 2019 merupakan langkah strategis dalam menghadapi kejahatan digital. Henry Subiakto menyatakan bahwa regulasi ini menargetkan aspek hulu dan hilir dalam penyebaran konten digital. Pandangan serupa disampaikan oleh Samuel Abrijani Pangerapan yang menegaskan bahwa platform digital memiliki tanggung jawab untuk memanfaatkan sistem moderasi dalam menghapus konten ilegal. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa regulasi administratif ini relevan untuk menjembatani keterbatasan hukum pidana dalam menjangkau praktik promosi judi online yang bersifat teknis dan tidak selalu eksplisit.

Meskipun demikian, implementasi PP No. 71 Tahun 2019 masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan kemampuan deteksi konten ilegal oleh platform digital, terutama terhadap bentuk promosi yang disamarkan seperti kode referral, istilah terselubung, atau tautan tersembunyi [12]. Selain itu, kecepatan respons terhadap laporan masyarakat juga menjadi faktor krusial yang memengaruhi efektivitas penegakan regulasi ini.

Di sisi lain, PP ini membuka peluang untuk memperkuat pengawasan terhadap penyelenggara sistem elektronik asing melalui kewajiban registrasi dan kepatuhan terhadap regulasi nasional. Namun, implementasi terhadap PSE asing belum sepenuhnya optimal, sehingga masih terdapat celah dalam pengendalian konten perjudian lintas negara. Oleh karena itu, efektivitas regulasi ini sangat bergantung pada peningkatan kapasitas teknis pemerintah, kerja sama internasional, serta pemanfaatan teknologi seperti kecerdasan buatan dalam mendeteksi konten ilegal.

Dengan demikian, PP No. 71 Tahun 2019 berperan sebagai instrumen penting dalam membangun kerangka pengendalian konten digital yang komprehensif. Meskipun bukan merupakan hukum pidana, regulasi ini memperkuat upaya pemberantasan promosi judi online melalui mekanisme administratif yang menitikberatkan pada tanggung jawab platform. Keberhasilan implementasinya memerlukan sinergi antara pemerintah, penyedia layanan digital, serta partisipasi aktif masyarakat.

### 3.2 Pelaksanaan Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Promosi Judi Online

#### 3.2.1 Faktor-Faktor Penyebab Tindak Pidana Promosi Judi Online

Maraknya promosi judi online di Indonesia dipengaruhi oleh kombinasi faktor teknologi, sosial, ekonomi, dan kelemahan regulasi. Perkembangan teknologi digital yang pesat memungkinkan penyebaran konten secara cepat dan luas melalui media sosial, sehingga dimanfaatkan oleh pelaku untuk melakukan promosi secara terselubung, seperti melalui endorsement, tautan afiliasi, dan konten kreatif. Platform seperti Instagram, TikTok, dan Telegram memiliki algoritma yang mendukung distribusi konten secara masif, namun pengawasan terhadap konten ilegal masih belum optimal.

Selain itu, rendahnya literasi digital masyarakat turut memperparah kondisi ini. Banyak pengguna tidak menyadari bahwa aktivitas seperti membagikan tautan atau mempromosikan situs judi dapat dikategorikan sebagai tindak pidana. Padahal, Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik secara tegas melarang distribusi dan akses terhadap konten bermuatan perjudian. Ketidaktahuan ini sering dimanfaatkan oleh pelaku utama dengan melibatkan masyarakat sebagai perantara promosi melalui sistem afiliasi.

Dari aspek hukum, pengaturan yang ada belum sepenuhnya mampu mengikuti perkembangan modus promosi yang semakin kompleks dan terselubung. Meskipun Pasal 45 ayat (2) UU ITE telah mengatur sanksi pidana, pembuktian unsur kesalahan (*mens rea*) dalam promosi terselubung seringkali sulit dilakukan. Di sisi lain, koordinasi antar lembaga, khususnya antara aparat penegak hukum dan Kementerian Komunikasi dan Informatika, masih menghadapi kendala birokrasi dan keterbatasan teknis, sehingga penanganan cenderung bersifat reaktif.

Faktor ekonomi juga menjadi pendorong utama, di mana iming-iming keuntungan besar melalui sistem referral menarik masyarakat untuk terlibat dalam promosi judi online, terutama di tengah tekanan ekonomi. Selain itu, lemahnya kontrol sosial di ruang digital, anonimitas pengguna, serta pengaruh figur publik dan selebgram turut mendorong normalisasi praktik ini. Konten promosi yang dikemas secara menarik dan persuasif menciptakan persepsi bahwa aktivitas tersebut merupakan hal yang wajar.

Dengan demikian, maraknya promosi judi online tidak hanya disebabkan oleh kelemahan hukum, tetapi juga oleh faktor struktural dan kultural dalam masyarakat digital. Oleh karena itu, penanggulangan masalah ini memerlukan pendekatan komprehensif melalui penguatan regulasi, peningkatan literasi digital, optimalisasi pengawasan platform, serta sinergi antar lembaga dan masyarakat.

#### 3.2.2 Hambatan Dalam Pelaksanaan Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Promosi Judi Online.

Pelaksanaan pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku promosi judi *online* di Indonesia masih menghadapi berbagai hambatan, meskipun secara normatif telah diatur dalam Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Hambatan tersebut meliputi aspek teknis, yuridis, dan sosial yang saling berkaitan.

Secara teknis, kesulitan utama terletak pada identifikasi pelaku. Banyak pelaku menggunakan identitas samaran, akun palsu, serta teknologi seperti VPN untuk menyembunyikan alamat IP, sehingga menyulitkan pelacakan digital. Promosi juga dilakukan secara terselubung melalui afiliasi, endorsement, dan tautan tersembunyi di platform seperti Instagram, Telegram, dan TikTok. Selain itu, konten promosi bersifat temporer dan mudah dihapus, sehingga menyulitkan pengumpulan alat bukti elektronik yang sah.

Dari sisi yuridis, penegakan hukum juga terkendala oleh prinsip teritorialitas dalam hukum pidana, di mana banyak operator judi berada di luar negeri. Hal ini menyebabkan aparat hanya dapat menindak pelaku promosi di dalam negeri, sementara pelaku utama sulit dijangkau. Selain itu, terdapat tumpang tindih antara Pasal 27 ayat (2) UU ITE dan Pasal 303 KUHP yang menimbulkan ketidakpastian dalam penerapan hukum serta membuka celah pembelaan bagi pelaku [13].

Kendala lain adalah keterbatasan kapasitas aparat penegak hukum dalam bidang digital forensik dan kurangnya koordinasi antar lembaga, khususnya dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika, PPATK, dan OJK. Proses penanganan yang lambat dan bersifat reaktif membuat banyak kasus tidak tertangani secara optimal [14]. Di sisi lain, belum adanya regulasi teknis yang secara khusus mengatur promosi judi *online* menyebabkan penegakan hukum terhadap bentuk promosi terselubung menjadi tidak efektif.

Dari aspek sosial, rendahnya literasi digital dan kesadaran hukum masyarakat turut memperparah kondisi ini. Banyak individu, termasuk *influencer*, tidak menyadari bahwa aktivitas promosi judi merupakan tindak pidana. Faktor ekonomi juga menjadi pendorong, di mana iming-iming keuntungan melalui sistem afiliasi mendorong keterlibatan masyarakat. Selain itu, lemahnya kontrol sosial di ruang digital serta pengaruh figur publik menyebabkan normalisasi praktik promosi judi *online*.

Data empiris menunjukkan bahwa upaya penegakan hukum belum efektif menekan angka promosi judi *online*. Kementerian Komunikasi dan Informatika mencatat lebih dari 800.000 konten judi *online* telah diblokir sejak 2018 hingga 2023, namun jumlah tersebut terus meningkat. Sementara itu, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan melaporkan bahwa perputaran dana judi *online* mencapai lebih dari Rp 81.000.000.000.000 pada tahun 2022, yang sebagian besar didorong oleh promosi digital.

Dengan demikian, meskipun UU ITE telah memberikan dasar hukum untuk menjerat pelaku promosi judi *online*, implementasinya masih belum efektif. Hal ini menunjukkan perlunya reformasi regulasi yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi, penguatan kapasitas aparat penegak hukum, peningkatan kerja sama lintas sektor dan internasional, serta edukasi masyarakat guna menekan praktik promosi judi *online* secara komprehensif.

### **3.2.3 Solusi Hukum Dalam Memberantas Promosi Judi Online Melalui Media Instagram**

Penanggulangan promosi judi *online*, khususnya melalui Instagram, memerlukan pendekatan terpadu antara upaya preventif dan represif. Secara preventif, peningkatan literasi digital bagi masyarakat dan *influencer* penting dilakukan agar memahami bahwa aktivitas promosi perjudian merupakan pelanggaran hukum.

Dari sisi regulasi, ketentuan dalam UU ITE dan KUHP belum secara eksplisit mengatur endorsement terselubung, sehingga diperlukan penguatan norma hukum yang menegaskan tanggung jawab *influencer* dalam aktivitas promosi digital. Penegakan hukum juga harus didukung oleh peningkatan kapasitas digital forensik serta koordinasi antar lembaga, khususnya dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika, guna mempercepat pelacakan dan penindakan.

Selain itu, pengaturan kode etik *endorsement* dan kewajiban verifikasi legalitas produk bagi *influencer* perlu diterapkan sebagai bagian dari hukum bisnis digital. Platform seperti Instagram dan Meta Platforms juga harus memperkuat moderasi konten dan transparansi sistem pengawasan.

Dengan demikian, solusi terhadap promosi judi *online* harus dilakukan secara komprehensif melalui reformasi regulasi, penguatan penegakan hukum, serta edukasi masyarakat agar tercipta ruang digital yang aman dan berkeadilan.

## **3.3 Analisis Kasus Promosi Judi Online Dalam Studi Putusan Nomor 123/Pid.Sus/2023/PN Pyh**

### **3.3.1 Kronologi Kasus Nomor 123/Pid.Sus/2023/Pn Pyh**

Kasus ini melibatkan terdakwa Monika Oktavia Ningrum alias Monik, lahir di Bukit tinggi pada 13 Oktober 1997, yang didakwa melakukan tindak pidana pendistribusian dan/atau transmisi informasi elektronik bermuatan perjudian melalui media sosial Instagram. Perbuatan tersebut dilakukan di wilayah hukum Pengadilan Negeri Payakumbuh pada Mei 2023.

Perkara bermula ketika terdakwa menerima tawaran promosi situs judi online MVPSLOT88 melalui pesan Instagram dari akun “ayuanissa85” pada 18 Mei 2023. Selanjutnya terdakwa dimasukkan

ke dalam grup WhatsApp “MVP” yang dikelola admin untuk membagikan materi promosi berupa foto, gambar, dan tautan pendaftaran situs judi online. Terdakwa kemudian mengunggah materi tersebut ke fitur story akun Instagram pribadinya “monikaoktavianingrum”.

Promosi dilakukan secara rutin selama dua minggu dengan sistem kontrak kerja, di mana terdakwa diwajibkan mengunggah lima konten promosi setiap hari. Konten yang diunggah memuat tautan pendaftaran menuju situs judi online MVPSLOT88 yang dapat langsung diakses oleh pengguna Instagram. Akun Instagram terdakwa bersifat publik dengan sekitar 13.000 pengikut dan sekitar 1.000 pengguna aktif, sehingga informasi tersebut dapat diakses secara luas oleh masyarakat.

Pengungkapan perkara dilakukan pada 30 Mei 2023 melalui patroli siber oleh anggota kepolisian yang menemukan akun Instagram terdakwa mempromosikan situs judi online beserta tautan aksesnya. Dari kegiatan tersebut, terdakwa memperoleh keuntungan sebesar Rp70.000 per hari dengan total pendapatan sekitar Rp1.000.000 selama dua minggu yang ditransfer ke rekening pribadi terdakwa.

### **3.3.2 Analisis Tuntutan Jaksa Dalam Putusan No 123/Pid.Sus/2023/Pn Pyh**

Dalam perkara Nomor 123/Pid.Sus/2023/PN Pyh, Monika Oktavia Ningrum didakwa melanggar Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE karena dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan serta membuat dapat diaksesnya informasi elektronik bermuatan perjudian melalui akun Instagram pribadinya. Terdakwa mempromosikan situs judi online dengan mengunggah tautan, gambar, dan narasi ajakan bermain judi yang dapat diakses publik.

Berdasarkan keterangan saksi, ahli, hasil digital forensik, dan pengakuan terdakwa, diketahui bahwa promosi dilakukan secara sadar untuk memperoleh keuntungan berupa komisi dari pihak penyelenggara judi online. Unsur kesengajaan dan tanpa hak dinilai telah terpenuhi karena terdakwa secara aktif menyebarkan konten perjudian demi keuntungan ekonomi.

Jaksa Penuntut Umum menuntut terdakwa dengan pidana penjara 10 bulan dan denda Rp5.000.000 subsidiair 1 bulan kurungan. Tuntutan tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa perbuatan terdakwa berpotensi menimbulkan dampak sosial luas, khususnya bagi pengguna media sosial dan generasi muda. Penggunaan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE menunjukkan pendekatan hukum pidana modern dalam menangani tindak pidana perjudian berbasis digital.

### **3.3.3 Analisis Putusan Hakim Terhadap Putusan No 123/Pid.Sus/2023/Pn Pyh**

Majelis Hakim Pengadilan Negeri Payakumbuh dalam perkara Nomor 123/Pid.Sus/2023/PN Pyh menyatakan Monika Oktavia Ningrum terbukti secara sah dan meyakinkan melanggar Pasal 45 ayat (2) jo. Pasal 27 ayat (2) UU ITE karena dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi elektronik bermuatan perjudian melalui akun Instagram pribadinya.

Hakim menilai unsur “setiap orang” terpenuhi berdasarkan identitas terdakwa yang sesuai dengan surat dakwaan dan fakta persidangan. Unsur kesengajaan dibuktikan melalui tindakan aktif terdakwa menerima kerja sama promosi, mengunggah tautan judi secara konsisten, serta memperoleh keuntungan ekonomi dari aktivitas tersebut. Unsur “tanpa hak” juga dinilai terpenuhi karena terdakwa tidak memiliki kewenangan untuk menyebarkan konten perjudian.

Barang bukti berupa tangkapan layar unggahan, handphone, akun media sosial, serta hasil digital forensik menunjukkan bahwa terdakwa secara aktif mendistribusikan tautan situs judi online kepada publik melalui akun Instagram yang bersifat terbuka. Hakim juga mempertimbangkan dampak sosial dari penyebaran konten perjudian terhadap masyarakat, khususnya generasi muda pengguna media sosial.

Dalam putusannya, hakim menjatuhkan pidana penjara selama 8 bulan dan denda Rp5.000.000 subsidiair 1 bulan kurungan. Putusan ini menunjukkan bahwa hukum pidana tetap memiliki daya jangkau terhadap kejahatan digital, khususnya penyalahgunaan media sosial untuk promosi perjudian online.

#### **4. KESIMPULAN**

Pengaturan tindak pidana terhadap pelaku promosi judi online di Indonesia pada dasarnya telah diatur dalam ketentuan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024, serta dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Namun, pengaturan ini masih bersifat umum dan belum secara spesifik menjangkau praktik promosi yang dilakukan melalui media sosial, khususnya yang menggunakan metode endorsement terselubung oleh influencer. Kekosongan hukum inilah yang sering dimanfaatkan pelaku untuk menyebarkan konten perjudian melalui platform seperti Instagram.

Pelaksanaan pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku promosi judi online masih menemui berbagai kendala di lapangan. Hambatan yang muncul antara lain keterbatasan sarana teknologi forensik untuk melacak akun anonim, lemahnya pengawasan terhadap konten digital, rendahnya literasi hukum masyarakat, serta kurangnya koordinasi antarinstansi penegak hukum. Meskipun demikian, kasus-kasus yang telah diputus pengadilan menunjukkan bahwa aparat tetap dapat menjerat pelaku dengan ketentuan yang berlaku, seperti dalam Putusan Nomor 123/Pid.Sus/2023/PN Pyh.

Analisis terhadap Putusan Nomor 123/Pid.Sus/2023/PN Pyh menunjukkan bahwa majelis hakim menilai seluruh unsur delik yang terkandung dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE telah terpenuhi. Hakim menolak alasan pembelaan terdakwa yang mengaku tidak mengetahui larangan hukum, dan menegaskan bahwa perbuatan mempromosikan situs judi, meskipun atas dasar motif ekonomi, tetap merupakan tindak pidana. Vonis yang dijatuhkan berupa pidana penjara dan denda diharapkan menjadi efek jera bagi pelaku dan pihak lain yang berpotensi melakukan tindak serupa.

#### **REFERENSI**

- [1] Varun Srikanth dan Arrun Binoy Mattamana “Regulating Online Gambling: The Indian Perspective”, *computer law and security review*, No.27, (2011), Hlm 180.
- [2] Dinda Sekar Puspitasari dan Reni Nuraeni, “Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House)”, *Jurnal Common*, Vol. 3, No. 1, (Juni 2019), Hlm 75.
- [3] David Wall, “Cybercrime: The Transformation of Crime in the Information Age”, *Policing and Society*, Vol. 10 No. 1, 2001, hlm. 9–12.
- [4] Jennifer Brittany Marsyeila Tendean, Dientje Rumimpunu, Diana Esther Rondonuwu, “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Promosi Iklan Judi Online di Media Sosial”, *Jurnal Lex Privatum*, Vol. 16, No. 1, 2025.
- [5] Sari Desriwaty, “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Promosi Judi Online Yang Dilakukan Melalui Media Sosial Ditinjau Dari Perspektif Hukum Pidana”, *Skripsi*, Universitas Putera Batam, 2023.
- [6] Muhaimin (2020) *Metode Penelitian Hukum*. Mataram: Mataram University Press.
- [7] Soerjono Soekanto dan Sri Mamuji. *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- [8] Amiruddin dan H Zainal Asikin. *Pengantar Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- [9] Bachtiar (2019) *Metode Penelitian Hukum*. Edited by O. Yanto. Tangerang Selatan: UNPAM PRESS.
- [10] Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Yogyakarta: Putaka Belajar, 2010.
- [11] M. Rafli Syafaatullah, “Kajian Normatif tentang Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Selegram dalam Promosi Judi Online Berdasarkan ketentuan Hukum Di Indonesia”, *Jurnal*, Vol. 3, No. 2, 2025.
- [12] Lestari, R. (2023). *Kajian Tata Kelola Konten Ilegal dan Penguatan Regulasi Siber di Indonesia*. Laporan Penelitian BRIN – Pusat Riset Keamanan Siber dan Sandi.
- [13] Nisa Amalina, dkk. (2024). *Efektivitas Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia (Analisis Undang-Undang ITE dan KUHP)*. *Jurnal Law Studies*, 5(1).

- [14] Army, dkk. (2025). *Penegakan Hukum Terhadap Praktik Judi Online MelalZaynui Media Sosial Instagram Ditinjau Dari Undang-Undang ITE*. Jurnal Al-Zayn