

## Tinjauan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana Promosi Situs Judi Online melalui Media Sosial

Kristo Korneles Joroh<sup>1\*</sup>, Adensi Timomor<sup>2</sup>, Sam Julius Richard Saroinsong<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Negeri Manado

[\\*korneleskristo@gmail.com](mailto:korneleskristo@gmail.com)<sup>1</sup>, [adensitimomor@unima.ac.id](mailto:adensitimomor@unima.ac.id)<sup>2</sup>, [semsaroinsong@unima.ac.id](mailto:semsaroinsong@unima.ac.id)<sup>3</sup>

Korespondensi penulis: [korneleskristo@gmail.com](mailto:korneleskristo@gmail.com)

**Abstract.** *This research aims to examine and analyze how law enforcement is carried out against perpetrators of criminal acts of promotion of online gambling sites through social media, as well as to identify the things that become the background of the perpetrators of promoting these gambling sites. The research conducted uses normative legal research methods, namely research focused on literature review of applicable positive legal norms. This research uses a statutory approach, as well as a conceptual approach that relies on a literature study of relevant legislation and legal doctrine. The results show that the activity of promoting online gambling sites through social media is included in illegal acts as regulated in Article 27 paragraph (2) jo. Article 45 paragraph (3) of Law No. 1 of 2024, but in practice law enforcement still faces serious challenges. Therefore, synergy between law enforcement, digital regulators, and social media platforms is needed to more effectively address the spread of promotional content for online gambling sites.*

**Keywords:** *Law Enforcement, Online Gambling Promotion, Social Media, ITE Law, Criminal Offenses*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis bagaimana penegakan hukum yang dilakukan terhadap pelaku tindak pidana promosi situs judi *online* melalui media sosial, serta untuk mengidentifikasi hal-hal yang menjadi latar belakang pelaku melakukan promosi situs judi tersebut. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian hukum normatif, yaitu penelitian yang difokuskan pada kajian pustaka terhadap norma hukum positif yang berlaku. Penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), serta pendekatan konseptual (*conceptual approach*) yang bertumpu pada studi kepustakaan terhadap perundang-undangan dan doktrin hukum yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan mempromosikan situs judi *online* melalui media sosial termasuk ke dalam perbuatan melawan hukum sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) UU No. 1 Tahun 2024, namun dalam praktiknya penegakan hukum masih menghadapi tantangan serius. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara penegak hukum, regulator digital, dan platform media sosial dalam mengatasi penyebaran konten promosi situs judi online secara lebih efektif.

**Kata Kunci:** Penegakan Hukum, Promosi Judi Online, Media Sosial, UU ITE, Tindak Pidana.

### 1. PENDAHULUAN

#### Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah mengalami kemajuan yang signifikan sejak memasuki era milenium. Dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, saat ini komunikasi dapat dilakukan melalui media elektronik yang memungkinkan kita untuk terhubung dengan orang-orang di luar daerah yang sulit dijangkau karena jarak yang sangat jauh. Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia telah mengalami pertumbuhan yang signifikan. Kemajuan ini tercermin dalam peningkatan penggunaan internet dan media sosial. Meskipun perkembangan teknologi ini memberikan banyak manfaat dan kemudahan, namun sayangnya juga membawa

dampak negatif bagi masyarakat. Kejahatan tidak hanya terjadi dalam kehidupan nyata, tetapi juga melalui dunia maya atau internet.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang canggih pada era saat ini telah memunculkan berbagai macam media sosial diantaranya seperti *platform Instagram, YouTube, Facebook*. Fenomena ini memiliki dampak yang signifikan terhadap kehidupan sosial, karena memungkinkan pertukaran informasi dan komunikasi yang cepat melalui *platform-platform* yang ada di media sosial. Media sosial menjadi sarana bagi individu untuk mengunggah dan berbagi kreativitas mereka dalam bentuk video, audio, gambar, dan lainnya kepada pengguna lain. Kehadiran media sosial memiliki aspek positif dan negatif. Di satu sisi, masyarakat dapat dengan cepat mendapatkan informasi dan hiburan melalui *konten* yang di unggah melalui media sosial. Namun, di sisi yang lain, *platform-platform* yang ada di media sosial juga memiliki kelemahan atau aspek negatifnya. Salah satu contohnya adalah ketiadaan sensor atau penyaringan *konten* video yang berpotensi negatif sebelum ditayangkan dan diakses oleh para pengguna media sosial.

Seiring waktu, media sosial tidak lagi hanya digunakan untuk mencari informasi, menikmati *konten*, atau berkomunikasi, tetapi juga menjadi sarana alternatif dalam memperoleh penghasilan. Salah satu caranya adalah melalui promosi barang atau jasa. Praktik ini umumnya dilakukan oleh *Influencer* atau *Content Creator*, yaitu di mana mereka adalah seorang *Public Figure* yang memiliki popularitas di dunia digital berkat beragam *konten* yang mereka buat. Keberadaan mereka di media sosial didukung oleh jumlah pengikut (*followers*) atau pelanggan kanal (*subscribers*) yang besar, menjadikan mereka sebagai *Public Figure* dengan pengaruh yang signifikan. Dengan tingginya jumlah pengikut atau pelanggan pada media sosial yang dimiliki oleh para *influencer*, pelaku usaha memanfaatkan jasa mereka sebagai strategi pemasaran produk atau jasa. Tujuan utama dari penggunaan strategi ini adalah untuk meningkatkan daya tarik konsumen dan mendorong keputusan pembelian, mengingat pengaruh yang dimiliki oleh *influencer* terhadap audiens mereka.

Salah satu contoh *konten* negatif yang ada dalam *platform* media sosial adalah promosi situs judi *online*. Pemanfaatan media sosial sebagai sarana promosi situs judi *online* memungkinkan pelaku untuk memperkenalkan serta menawarkan berbagai jenis permainan yang tersedia di dalamnya. Promosi ini sering kali dikemas secara persuasif dengan menekankan potensi keuntungan yang dapat diperoleh pemain, sehingga meningkatkan daya tarik bagi calon penjudi. Keberadaan informasi yang disajikan secara rinci mengenai mekanisme permainan dan strategi kemenangan dapat memicu minat seseorang untuk mencoba judi *online*, terutama bagi individu yang melihatnya sebagai peluang finansial yang

menguntungkan. Dengan demikian, promosi yang dilakukan melalui media sosial tidak hanya memperluas jangkauan pasar situs judi *online*, tetapi juga berpotensi meningkatkan jumlah pemain yang terlibat dalam aktivitas tersebut.

Sebagai negara hukum sebagaimana diatur dalam Pasal 1 ayat (3) UUD 1945, setiap tindak pidana dalam bentuk apa pun, tetap memiliki konsekuensi hukum, termasuk yang terjadi di dunia maya atau internet. Untuk menanggapi perkembangan teknologi dan informasi di masyarakat, pemerintah merespons dengan menetapkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Seiring dengan perkembangan zaman, regulasi tersebut kemudian diperbaharui melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) guna menyesuaikan dengan dinamika dan kebutuhan hukum di era digital. Regulasi tersebut menyatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja menyebarkan informasi elektronik yang bermuatan perjudiaan dapat dikenakan sanksi pidana. Meskipun regulasi telah tersedia, kenyataannya masih terdapat kesenjangan dalam implementasi hukum terhadap pelaku promosi situs judi *online*, terutama yang menggunakan media sosial sebagai sarana penyebarluasan *konten*. Sehingga walaupun sudah terdapat larangan promosi judi *online*, tetapi pada prakteknya masih terdapat *Influencer* atau *Public Figure* yang membuat video promosi judi *online* di akun kanal media sosial mereka.

Adapun beberapa contoh kasus dari promosi situs judi *online* tersebut dapat dilihat pada kasus perkara pidana Ferdian Paleka dan juga kasus perkara pidana Indah Siska sari. Ferdian Paleka mempromosikan dua (2) situs judi *online* di akun kanal *YouTube* miliknya yang bernama *Paleka TV*. Dua (2) situs judi *online* tersebut adalah *paradewa89* dan *boz388* yang dilakukannya sejak awal Maret 2023. Dengan mempromosikan dua (2) situs judi *online* tersebut, Ferdian Paleka mendapatkan keuntungan sekitar Rp600.000.000.00 (enam ratus juta rupiah). Atas perbuatan yang telah dilakukan Ferdian Paleka maka Ferdian Paleka telah melanggar ketentuan Pasal 45 ayat (2) jo. Pasal 27 ayat (2) UU RI Nomor 19 Tahun 2019 terkait tindakan promosi situs judi *online*.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah prosedur atau langkah ilmiah sistematis yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data guna menjawab permasalahan penelitian, serta menemukan, mengembangkan, dan menguji kebenaran pengetahuan. Pentingnya metode penelitian terletak pada perannya dalam menentukan keabsahan dan validitas hasil, memastikan objektivitas, sistematisasi, dan keterujian penelitian dalam dunia akademik.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian hukum normatif, yang berfokus pada analisis bahan pustaka dan data sekunder seperti bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Setiap elemen akan disusun secara sistematis, dikaji mendalam, dibandingkan, dan ditarik kesimpulan untuk menyelidiki isu hukum yang menjadi fokus, sehingga diperoleh kejelasan konseptual dan pemahaman mendalam. Pendekatan yang digunakan adalah Pendekatan Konseptual (Conceptual Approach) untuk mengkaji konsep dan doktrin hukum dari para ahli, serta Pendekatan Perundang-Undangan (Statue Approach) yang menelaah seluruh peraturan perundang-undangan terkait isu hukum yang diteliti.

Sumber bahan hukum dalam penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh secara tidak langsung. Ini mencakup bahan hukum primer seperti ketentuan dalam KUHP dan Undang-Undang ITE (misalnya Pasal 27 Ayat (2) dan Pasal 45 ayat (3) UU ITE, serta Pasal 303 dan 303 bis KUHP). Bahan hukum sekunder meliputi buku, jurnal, dan artikel yang mendukung bahan primer. Sementara itu, bahan hukum tersier seperti website dan sumber lain digunakan sebagai pendukung tambahan.

Teknik pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui dua metode. Pertama, studi kepustakaan (library research) yang melibatkan pengumpulan bahan primer, sekunder, dan tersier dari berbagai referensi seperti buku dan peraturan perundang-undangan untuk menelaah literatur yang relevan. Kedua, penelusuran data dalam jaringan (daring) yang memanfaatkan internet untuk mengakses beragam data dan sumber informasi secara efisien guna memperkuat dasar penelitian.

Analisis bahan hukum dalam penelitian ini menggunakan pendekatan normatif. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada sifat teoretis bahan hukum yang diselidiki, yang melibatkan asas-asas hukum, konsep-konsep hukum, dan kaidah-kaidah hukum. Analisis ini bertujuan untuk memberikan landasan yang kuat dalam memecahkan permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

### **3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **a. Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Promosi Situs Judi *Online* Melalui Media Sosial**

Dalam era digital yang terus berkembang, promosi situs judi *online* telah menjadi bagian yang melekat dalam dunia hiburan daring. Salah satu aspek menarik dari fenomena ini adalah keterlibatan para *Influencer* atau *Content Creator* dalam strategi pemasaran. Dengan jumlah penggemar yang besar serta jangkauan luas di berbagai *platform* media sosial, mereka kerap dijadikan ikon oleh perusahaan perjudian untuk memperkenalkan ribuan pengikutnya ke dunia taruhan *online*. Namun, di balik kesan *glamour* dan kesenangan yang ditampilkan, terdapat

berbagai dilema etika yang patut menjadi perhatian. Hal yang perlu dipahami adalah bahwa *Influencer* atau *Content Creator* memiliki pengaruh besar terhadap *audiens* mereka.

Terutama bagi kelompok rentan seperti remaja atau generasi muda yang aktif di media sosial, yang sering kali menjadi sasaran utama dalam promosi situs judi *online*. Karena, remaja merupakan individu yang sedang berada dalam tahap perkembangan menuju kedewasaan dan kemandirian. Dalam proses ini, mereka membutuhkan bimbingan karena masih memiliki keterbatasan dalam memahami diri sendiri, lingkungan sekitar, serta pengalaman dalam menentukan arah hidup mereka. Karena faktor inilah, remaja atau generasi muda sering kali menjadi target utama bagi pelaku promosi situs judi *online* dalam memasarkan *platform* perjudian mereka (Saroinsong, 2017).

Dengan memasukkan situs perjudian ke dalam *konten* mereka, *Influencer* secara tidak langsung menyampaikan pesan bahwa aktivitas tersebut menarik dan menghibur. Selain itu, muncul pula permasalahan terkait transparansi dan kejujuran dalam promosi semacam ini. Banyak dari mereka tidak secara eksplisit mengungkapkan bahwa *konten* yang mereka buat terkait perjudian merupakan bagian dari kerja sama berbayar. Dalam beberapa kasus, promosi ini dikemas sedemikian rupa sehingga tampak seperti *konten* menghibur saja, sehingga penonton tidak menyadari bahwa mereka sebenarnya sedang disuguhi *iklan* yang berkaitan dengan judi *online*.

Satjipto Raharjo memiliki perspektif yang berbeda dalam hal memahami penegakan hukum. Ia mengemukakan bahwa hukum tidak dapat dipahami hanya sebagai teks normatif yang bersifat kaku, melainkan sebagai suatu fenomena sosial yang terus berkembang sesuai dengan dinamika masyarakat. Dalam konteks ini, penegakan hukum harus memperhatikan aspek keadilan substantif, yaitu sejauh mana hukum dapat memberikan manfaat nyata bagi masyarakat luas. Oleh karena itu, aparat penegak hukum diharapkan tidak hanya berpegang teguh pada teks hukum secara formal, tetapi juga mempertimbangkan aspek moral dan nilai-nilai sosial dalam penerapannya.

Lawrence M. Friedman yang mengembangkan teori sistem hukum dengan membagi elemen-elemen utama yang membentuk hukum dalam suatu negara. Ia mengklasifikasikan sistem hukum ke dalam tiga komponen, yaitu struktur hukum, substansi hukum, dan budaya hukum. Struktur hukum merujuk pada insitusi atau lembaga yang bertanggung jawab dalam penegakan hukum, seperti kepolisian, kejaksaan, dan pengadilan. Substansi hukum mencakup peraturan-peraturan yang berlaku dan menjadi dasar dalam proses hukum. Sedangkan budaya hukum menggambarkan kesadaran, sikap, serta pemahaman masyarakat terhadap hukum. Menurut Friedman, keberhasilan penegakan hukum sangat bergantung pada keseimbangan

antara ketiga aspek ini, sehingga jika salah satu elemen lemah, maka sistem hukum secara keseluruhan akan terganggu

Penegakan hukum menjadi pilar utama dalam menjaga tatanan masyarakat yang beradab. Dengan mengatur perilaku serta interaksi antar individu maupun lembaga, hukum berperan dalam memastikan terwujudnya keadilan, keamanan, dan ketertiban. Dalam prosesnya, penegakan hukum melibatkan berbagai institusi, prosedur, serta prinsip-prinsip yang saling berkoordinasi untuk menegakkan peraturan yang telah ditetapkan.

Penegakan hukum terhadap promosi situs judi *online* merupakan suatu kebutuhan yang mendesak dalam rangka menjaga stabilitas sosial dan ekonomi di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital. Promosi perjudian secara *online*, terutama melalui media sosial, semakin marak karena kemudahan akses dan minimnya kontrol terhadap promosi yang beredar. Jika tidak ada penegakan hukum yang tegas, maka praktik ini dapat terus berkembang dan menimbulkan berbagai dampak negatif bagi masyarakat luas. Dalam hukum pidana, promosi judi *online* dapat dikategorikan sebagai tindakan pidana yang memiliki implikasi yang serius, baik terhadap individu maupun terhadap negara.

Penegakan hukum terhadap promosi situs judi *online* memiliki *urgensi* yang tinggi dalam menjaga ketertiban sosial dan mencegah dampak negatif, yang ditimbulkan oleh perjudian *online*. Perjudian secara umum telah lama dianggap sebagai praktik yang dapat merugikan masyarakat karena dapat menyebabkan kecanduan, kerugian finansial, serta meningkatnya tindak kriminal yang terkait dengan utang judi dan penipuan. Dasar hukum yang menjadi landasan dasar bagi penegakan terhadap promosi judi *online* tersebar dalam beberapa regulasi yang bersifat represif maupun preventif.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) sebagai hukum pidana utama di Indonesia telah mengatur larangan perjudian secara umum, sementara Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) memperluas cakupan penegakan dengan menargetkan *konten* ilegal yang disebarluaskan melalui internet, termasuk promosi perjudian. Selain itu, peraturan pemerintah dan kebijakan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) turut berperan dalam upaya pemblokiran situs dan akun yang terlibat dalam penyebaran *konten* perjudian.

Dalam upaya menekan maraknya promosi situs judi *online*, pemerintah juga telah mengeluarkan berbagai peraturan yang bertujuan untuk membatasi akses terhadap situs dan akun media sosial yang terlibat dalam promosi perjudian. Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik memberikan kewenangan kepada Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) untuk melakukan pemblokiran terhadap konten bermuatan ilegal, termasuk perjudian *online*. Selain PP No. 71

Tahun 2019, kebijakan lain yang berperan dalam pengawasan judi *online* adalah Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika (Permenkominfo) No. 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggaraan Sistem Elektronik (PSE) Lingkup Privat. Regulasi ini mewajibkan *platform* digital yang beroperasi di Indonesia untuk mendaftar dan tunduk pada aturan pemantauan konten ilegal, termasuk perjudian *online*.

Fenomena promosi situs judi *online* melalui media sosial semakin mendapat perhatian yaitu ditandai dengan kasus Ferdian Paleka dan kasus Indah Siska Sari. Kasus-kasus ini mencerminkan tantangan besar dalam pengawasan dan penegakan hukum terhadap promosi situs judi *online* di Indonesia. Aktivitas promosi yang dilakukan oleh *influencer* atau *content creator* tidak hanya berperan dalam memperluas cakupan situs judi ilegal, tetapi juga memiliki dampak sosial yang signifikan, terutama bagi kelompok rentan seperti remaja dan generasi muda yang aktif di media sosial.

Pada maret 2023, Ferdian Paleka diketahui mempromosikan situs judi *online* yaitu situs *Paradewa89* dan *Boz388* melalui akun kanal *YouTube* miliknya. Menurut hasil penyelidikan, Ia menerima imbalan hingga Rp600.000.00.00 (enam ratus juta rupiah) dari aktivitas ini. Besarnya keuntungan yang diperoleh menunjukkan bahwa promosi judi *online* menjadi sumber pendapatan yang menggiurkan bagi individu yang memiliki basis pengikut yang besar.

Polisi mulai menyelidiki kasus ini setelah menerima laporan dari masyarakat mengenai maraknya promosi situs judi *online* di media sosial. Dalam prosesnya, penyidik dari Polda Jawa Barat melakukan pelacakan digital terhadap akun media sosial Ferdian dan berhasil menemukan bukti keterlibatannya dalam promosi situs perjudian. Pada 30 Mei 2023, polisi menangkap Ferdian di Bandung dengan barang bukti berupa perangkat elektronik yang digunakan untuk mengunggah *konten* promosi perjudian. Penyidikan terhadap Ferdian Paleka dilakukan dengan metode penelusuran digital forensik guna mengumpulkan bukti yang cukup kuat untuk menjeratnya secara hukum. Penyidik menelusuri video promosi yang telah diunggah di kanal *YouTube* Ferdian serta meneliti transfer dana dari pihak pengelola situs judi *online* ke rekening pribadinya. Dalam proses penyidikan, Ferdian mengakui bahwa Ia telah bekerja sama dengan pihak pengelola situs judi untuk mempromosikan platform judi mereka. Namun, terdapat kendala dalam menindak pengelola situs judi itu sendiri karena mereka beroperasi di luar negeri sehingga sulit dijangkau oleh hukum Indonesia.

Setelah melalui serangkaian pemeriksaan, Polda Jawa Barat menetapkan Ferdian Paleka sebagai tersangka dan melakukan penahanan. Berkas perkaranya kemudian dinyatakan lengkap (P21) pada 27 Juli 2023, yang berarti kasusnya siap untuk disidangkan di pengadilan. Dalam perdsidangan di Pengadilan Negeri Bandung, Ferdian didakwa melanggar Pasal 45 ayat (2)

juncto Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Hakim mempertimbangkan bahwa Ferdian telah secara sengaja menyebarluaskan konten yang mempromosikan aktivitas perjudian, yang berdampak buruk bagi Masyarakat. Pada Oktober 2023, Ia dijatuhi hukuman 8 (delapan) bulan penjara.

Penegakan hukum terhadap Ferdian Paleka menjadi salah satu insiden penting dalam pemberantasan promosi situs judi *online* di Indonesia. Kasus ini menunjukkan bahwa aparat penegak hukum mulai serius dalam menangani *influencer* yang terlibat dalam penyebaran *konten* ilegal. Namun, ada beberapa tantangan dalam kasus ini, terutama dalam menjerat pihak pemilik situs judi yang beroperasi dari luar negeri. Salah satu hambatan utama dalam penegakan hukm terhadap promosi situs judi *online* adalah kurangnya regulasi yang secara spesifik mengatur tentang tanggung jawab *platform* digital dalam menangkal penyebaran konten ilegal. *YouTube*, sebagai salah satu *platform* media sosial yang digunakan Ferdian Paleka untuk promosi, tidak memiliki system yang cukup efektif untuk secara otomatis memblokir *konten* yang berisi promosi perjudian. Hal ini menjadi celah yang terus dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang ingin memperoleh keuntungan dari aktivitas ilegal ini.

Penegakan hukum terhadap promosi situs judi *online* di Indonesia masih menghadapi tantangan struktural dan teknis. Meskipun regulasi telah mengatur larangan perjudian, perkembangan teknolgi memungkinkan promosi situs judi *online* terus berkembang melalui berbagai *platform* digital. Kasus Ferdian Paleka pada tahun 2023 menjadi contoh nyata bagaimana seorang *influencer* dengan basis pengikut yang besar dapat memanfaatkan media sosial untuk memperkenalkan situs judi *online* secara luas. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun hukum telah mengatur larangan, efektivitasnya dalam menekan angka promosi judi *online* masih terbatas.

Menurut Sudarto, efektivitas hukum tidak hanya bergantung pada substansi aturan, tetapi juga pada pelaksanaan dan penerimaan masyarakat terhadap norma tersebut. Jika suatu peraturan tidak didukung oleh mekanisme pengawasan yang ketat serta kesadaran hukum yang tinggi di masyarakat, maka efektivitasnya akan berkurang. Dalam konteks promosi situs judi *online*, meskipun terdapat aturan dalam KUHP dan UU ITE, lemahnya pengawasan terhadap konten digital menyebabkan kasus seperti Ferdian Paleka masih bermunculan.

Untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum terhadap promosi situs judi *online*, diperlukan pembaharuan regulasi yang lebih spesifik terkait peran media sosial dalam penyebaran konten ilegal. Menurut Barda Nawawi Arief, hukum pidana seharusnya selalu berkembang mengikuti dinamika sosial agar tetap relevan dan mampu menjawab tantangan zaman. Dalam kasus Ferdian Paleka, hukum yang ada masih berfokus pada larangan perjudian,

tetapi belum secara tegas mengatur pertanggungjawaban pidana bagi *influencer* atau *content creator* yang secara langsung mempromosikan judi *online*. Selain itu, diperlukan pendekatan yang lebih tegas dalam sanksi bagi pelaku promosi judi *online*. Jika saat ini hukuman hanya berorientasi pada denda atau hukuman kurungan, maka alternatif lain seperti pemblokiran permanen akun yang terlibat dan denda administratif bagi *platform* media sosial yang membiarkan konten tersebut beredar dapat menjadi opsi yang lebih efektif.

## **b. Hal-Hal yang Menjadi Latar Belakang Pelaku dalam Melakukan Tindak Pidana**

### **Promosi Situs Judi *Online* Melalui Media Sosial**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi, yang didukung oleh kemajuan jaringan informasi yang sangat canggih, telah menjadikan kehidupan semakin kompleks. Hal ini tentu memengaruhi perilaku manusia, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dampak yang ditimbulkan dapat mengubah cara berfikir seseorang serta memengaruhi tindakan dan kebiasaannya dalam kehidupan sehari-hari (Timomor & Pangemanan, 2002).

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, media sosial telah menjadi salah satu sarana utama dalam berbagai aktivitas komunikasi dan pemasaran. Kemudahan akses, luasnya jangkauan, fleksibilitas dalam penyebaran informasi menjadikan *platform* ini sangat efektif untuk berbagai kepentingan, termasuk kegiatan promosi. Salah satu fenomena yang semakin marak terjadi adalah promosi situs judi *online*, yang dilakukan oleh individu maupun kelompok tertentu dengan berbagai motif dan alasan.

Promosi situs judi *online* di media sosial bukan hanya sekedar aktivitas pemasaran biasa, tetapi juga memiliki implikasi hukum serius. Berdasarkan regulasi yang berlaku di Indonesia, baik praktik perjudian maupun aktivitas yang mendukungnya, termasuk promosi, dianggap sebagai tindakan ilegal yang dapat dikenakan sanksi hukum. Namun, meskipun telah ada berbagai kebijakan dan langkah penegakan hukum, promosi situs *online* tetap menjamur di berbagai *platform* yang ada media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hal-hal yang menjadi latar belakang pelaku dalam melakukan tindak pidana promosi situs judi online tersebut, meskipun menyadari risiko hukum yang menyertainya.

Fenomena ini menarik untuk dikaji lebih dalam, mengingat promosi judi *online* tidak hanya berdampak pada individu yang memainkannya, tetapi juga terhadap tatanan sosial, ekonomi, dan hukum secara lebih luas. Dalam konteks sosial, promosi judi *online* dapat berkontribusi terhadap meningkatnya jumlah pemain judi, yang pada akhirnya dapat menimbulkan berbagai permasalahan seperti kecanduan, kerugian finansial, dan konflik keluarga. Dari aspek

ekonomi, tawaran komisi yang menggiurkan sering kali menjadi daya tarik utama bagi pelaku untuk terlibat dalam promosi ini. Selain itu, perkembangan teknologi digital turut memberikan kemudahan bagi individu untuk memasarkan situs judi secara luas tanpa harus mengungkapkan identitas mereka secara langsung.

#### 4. PENUTUP

##### a. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari hasil penelitian dan pembahasan tentang Tinjauan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Promosi Situs Judi Online Melalui Media Sosial tersebut diatas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut;

1. Dalam aspek penegakan hukum, penelitian ini menemukan bahwa meskipun terdapat regulasi yang mengatur larangan promosi situs judi *online*, efektivitas penegakan hukum masih menghadapi berbagai tantangan. Pasal 303 KUHP, Pasal 303 bis KUHP dan UU Nomor 1 Tahun 2024 perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, telah mengatur ketentuan yang melarang perjudian dan penyebaran *konten* bermuatan perjudian, namun penerapan aturan ini masih menghadapi kendala dalam praktik. Selain aspek regulasi, kurangnya kerja sama antara aparat penegak hukum dan *platform* media sosial juga menjadi hambatan dalam menindak promosi situs judi *online*. Penelitian ini menunjukkan bahwa penegakan hukum terhadap promosi situs judi *online* di media sosial masih memerlukan pembaruan regulasi yang lebih efektif. Diperlukan kebijakan yang lebih ketat dalam mengawasi *platform* digital serta hukuman yang lebih berat bagi pelaku promosi untuk memberikan efek jera. Selain itu, literasi hukum masyarakat juga perlu ditingkatkan agar individu lebih memahami konsekuensi hukum dari keterlibatan dalam aktivitas promosi situs judi *online*.
2. Terdapat beberapa hal yang menjadi latar belakang seseorang dalam mempromosikan situs judi *online* di media sosial. Hal ini mencakup aspek ekonomi, sosial, psikologis, serta perkembangan teknologi yang semakin memudahkan akses terhadap aktivitas perjudian *online*. Motivasi finansial menjadi salah satu pendorong utama, di mana individu tertarik dengan keuntungan besar yang ditawarkan melalui program afiliasi atau komisi dari situs perjudian *online*. Selain faktor ekonomi, lingkungan sosial dan pengaruh kelompok juga memiliki peran signifikan. Fenomena normalisasi perjudian dalam komunitas digital dan media sosial membuat individu merasa promosi situs judi *online* adalah hal yang wajar dan tidak berisiko tinggi. Kemudahan akses teknologi juga

menjadi faktor yang mempercepat maraknya promosi situs judi *online*. Dengan adanya algoritma media sosial yang mendukung penyebaran konten secara luas, serta fitur anonimitas yang disediakan oleh *platform* digital, seseorang dapat dengan mudah terlibat dalam aktivitas promosi tanpa harus mengungkapkan identitas mereka.

## **b. SARAN**

### **1. Perbaikan Regulasi dan Penegakan Hukum**

Diperlukan pembaharuan terhadap regulasi yang mengatur promosi situs judi *online* agar lebih adaptif dengan perkembangan teknologi. Saat ini, KUHP dan UU ITE belum secara eksplisit mengatur tanggung jawab pidana bagi individu yang menggunakan media sosial untuk mempromosikan situs judi *online*, dan pemblokiran permanen untuk akun yang mempromosikan situs judi *online*.

### **2. Peningkatan Kerja Sama dengan Platform Media Sosial**

Pemerintah harus meningkatkan kerja sama dengan *platform* seperti *YouTube*, *TikTok*, dan *Instagram* agar mereka lebih aktif dalam mendeteksi dan menghapus *konten* perjudian.

### **3. Penguatan Sistem Pengawasan Digital**

Diperlukan sistem pemantauan yang lebih canggih dengan teknologi kecerdasan buatan (*AI*) untuk mendeteksi promosi situs judi *online* secara otomatis.

### **4. Pemberian Edukasi dan Kesadaran Hukum Masyarakat**

Pemerintah dan lembaga terkait harus mengadakan kampanye literasi digital dan hukum secara massif yang membahas mengenai dampak negatif tentang perjudian online, terutama bagi kelompok rentan seperti remaja dan generasi muda yang aktif di media sosial.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adensi, T., & Pangemanan, M. (2002). Kecenderungan otoritas pola asuh orangtua, konflik keluarga dan kecenderungan agresivitas remaja. *JIU (Jurnal Ilmiah Unklab)*, 5, 68.
- Agesha, M. (2021). Pengaruh promosi penjualan pakaian terhadap minat beli pada Toko Joya Jambi. *Jurnal Development*, 9, 52.
- Arief, B. N. (2015). *Masalah penegakan hukum dan kebijakan hukum pidana*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Arliman, L. S. (2015). *Penegakan hukum dan kesadaran masyarakat*. Yogyakarta: Deepublish.
- Atmasasmita, R. (2001). *Teori dan kebijakan hukum pidana*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Bella, S., dkk. (2020). Pertanggungjawaban pidana terhadap para pemasang iklan dan promosi bermuatan judi online melalui YouTube. *Vol. 3*, 867.

- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Publiciana*, 9(1), 140–157.
- Fauzi, A. (2022). *Dinamika ekonomi dan kejahatan digital*. Jakarta: Pustaka Hukum.
- Friedman, L. M. (1975). *The legal system*. New York: Russel Sage Foundation.
- Fuady, M. (2021). *Hukum ekonomi dan kriminalitas digital*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hartono, B. (2021). *Perjudian daring dalam perspektif hukum ekonomi*. Bandung: Alfabeta.
- Hidayat, F. (2023). *Kecanduan judi dan dampaknya terhadap perilaku sosial*. Jakarta: Pustaka Hukum.
- Ikhsan, M. (2015). Faktor-faktor penyebab terjadinya perjudian online melalui media internet yang dilakukan oleh mahasiswa di Kota Pontianak ditinjau dari sudut kriminologi. *Jurnal Hukum Prodi Ilmu Hukum Untan*, 3, 1.
- Indonesia. (2016). *Sinar Grafika*. Jakarta.
- Indrianingsih, L., & Budarsih. (2022). Analisis hukum konten negatif di platform YouTube di Indonesia. *Vol. 2*, 893.
- Isnaini, E. (2017). Tinjauan yuridis normatif perjudian online menurut hukum positif di Indonesia. *Jurnal Independent*, 5(1).
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 tentang perjudian.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2008). *Prinsip-prinsip pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Lamintang, F. T. L. *Dasar-dasar hukum pidana di Indonesia*. [Tahun dan penerbit tidak disebutkan, harap lengkapi].
- Lamintang, P. A. F. (1997). *Dasar-dasar hukum pidana Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Lestari, H. (2023). *Peran lingkungan dalam penyebaran judi online*. Jakarta: Pustaka Hukum.
- Lestari, R. (2023). *Keamanan digital dan perjudian online*. Jakarta: Pustaka Hukum.
- Malau, H. (2018). *Manajemen pemasaran: Teori dan aplikasi pemasaran era tradisional sampai era modernisasi global*. Bandung: Alfa Brta.
- Marzuki, P. M. (2017). *Penelitian hukum*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mertokusumo, S. (1999). *Mengenal hukum*. Yogyakarta: Liberty Yogyakarta.
- Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
- Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
- Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas...
- Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020 tentang PSE Lingkup Privat.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

- Pradana, T. (2023). Optimisme irasional dan perilaku berisiko. *Jurnal Psikologi Sosial*, 10(3), 70–86.
- Pratama, I. (2023). Peran media sosial dalam mempromosikan perjudian online. *Jurnal Komunikasi dan Hukum*, 10(2), 67–82.
- Pratama, R. (2023). VPN dan keamanan siber dalam aktivitas perjudian. *Jurnal Kriminologi Siber*, 14(3), 85–100.
- Putusan Pengadilan Negeri Bandung Nomor 123/Pid.Sus/2023/PN.Bdg.
- Raharjo, S. (1986). *Hukum dan masyarakat*. Bandung: Angkasa.
- Raharjo, S. (2009). *Penegakan hukum sebagai tinjauan sosiologi*. Yogyakarta: Genta Publishing.
- Raharjo, S. (2020). *Hukum dan masyarakat*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Rohmiyati, Y. (2018). Analisis penyebaran informasi pada media sosial. *Vol. 2*, 30.
- Santoso, A. (2023). Dampak teknologi digital terhadap perjudian online. *Jurnal Hukum Teknologi*, 15(2), 50–65.
- Santoso, D., & Widyaningsih, L. (2022). Analisis skema afiliasi dalam perjudian digital. *Jurnal Ekonomi Hukum*, 10(1).
- Saroinsong, J. R. S. (2017). Penyuluhan berbasis multimedia tentang masalah penyalagunaan minuman keras dan optimalisasi kegiatan organisasi siswa SMK Likupang. *Jurnal ABDIMAS*, 10(2), 54.
- Soekanto, S. (2004). *Faktor-faktor yang mempengaruhi penegakan hukum*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Soekanto, S. (2008). *Faktor-faktor yang mempengaruhi penegakan hukum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soekanto, S. (2013). *Faktor-faktor yang mempengaruhi penegakan hukum* (Edisi 1, Cet. 12). Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudarto. (1983). *Hukum dan perkembangan masyarakat*. Bandung: Alumni.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulisyanto, H., & Ardjayeng, L. (2018). Tinjauan yuridis tentang perjudian online ditinjau dari UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Dinamika Hukum dan Masyarakat*, 1, 1–19.
- Syamsu, M. A. (2016). *Penjatuhan pidana dan dua prinsip dasar hukum pidana*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pasal 1 ayat (3).
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.
- Wibowo, F. (2023). Penggunaan AI dan bot dalam promosi online. *Jurnal Kriminologi Digital*, 10(2), 60–78.
- Wijaya, H. (2023). Persepsi risiko dalam aktivitas perjudian online. *Jurnal Hukum dan Masyarakat*, 14(1), 34–50.
- Zaidan, M. A. (2015). *Menuju pembaharuan hukum pidana*. Jakarta: Sinar Grafika.