



Efektivitas Penerapan Sanksi Pidana terhadap Pelaku Tindak Pidana Promosi Judi Online

Naufal Fadhil Muhammad ^{a,*}, Fokky Fuad ^a, Siti Farhani ^a

^a Universitas Al Azhar Indonesia, Jakarta, Indonesia

* Email: naufalfdhm@gmail.com

Received: 12-02-2026

Revised: 18-05-2026

Accepted: 22-06-2026

Published: 04-07-2026

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong pergeseran praktik perjudian dari bentuk konvensional ke ranah digital yang dikenal sebagai judi online. Promosi melalui media sosial menjadi sarana utama penyebaran aktivitas tersebut. Keterlibatan selebgram, afiliator, dan pemilik akun digital dalam mempromosikan judi online menjadikan aktivitas tersebut tidak hanya sebagai bagian dari kegiatan ekonomi digital, tetapi juga sebagai mata rantai tindak pidana perjudian yang berdampak terhadap ketertiban sosial, kondisi ekonomi, dan moral masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan sanksi pidana terhadap pelaku promosi judi online berdasarkan Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik melalui analisis terhadap Putusan Nomor 222/Pid.Sus/2025/PN Jkt.Utr, Putusan Nomor 123/Pid.Sus/2023/PN Pyh, Putusan Nomor 489/Pid.Sus/2020/PN Bgl, dan Putusan Nomor 789/Pid.Sus/2022/PN Pbr. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik berfungsi sebagai *lex specialis* dalam penegakan hukum terhadap pelaku promosi judi online. Meskipun demikian, efektivitas penerapan sanksi pidana masih menghadapi berbagai kendala, terutama rendahnya kesadaran hukum masyarakat.

Kata Kunci: Promosi Judi Online; Pertanggungjawaban Pidana; Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Abstract

*The rapid development of information technology has shifted gambling practices from conventional forms to the digital sphere, commonly referred to as online gambling. Social media has become the primary medium for promoting and disseminating such activities. The involvement of social media influencers (selebgrams), affiliates, and digital account owners in promoting online gambling has transformed these activities into not only a part of the digital economy but also an integral component of gambling-related criminal offenses that adversely affect social order, economic conditions, and public morality. This study aims to analyze the application of criminal sanctions against perpetrators of online gambling promotion under Article 27 paragraph (2) in conjunction with Article 45 paragraph (2) of the Law on Electronic Information and Transactions by examining Decision Number 222/Pid.Sus/2025/PN Jkt.Utr, Decision Number 123/Pid.Sus/2023/PN Pyh, Decision Number 489/Pid.Sus/2020/PN Bgl, and Decision Number 789/Pid.Sus/2022/PN Pbr. This research employs a normative juridical method using both the statutory approach and the case approach. The findings indicate that the Law on Electronic Information and Transactions functions as a *lex specialis* in the enforcement of criminal law against perpetrators of online gambling promotion. Nevertheless, the effectiveness of the implementation of criminal sanctions continues to face several challenges, particularly the low level of public legal awareness.*

Keywords: Online Gambling Promotion; Criminal Liability; Law on Electronic Information and Transactions.



1. PENDAHULUAN

Judi merupakan suatu bentuk permainan yang bergantung pada unsur keberuntungan, di mana seseorang mempertaruhkan harta benda atau sejumlah uang untuk memperoleh keuntungan. Dalam praktiknya, pelaku diharuskan memilih satu dari beberapa alternatif yang tersedia, dengan hanya satu pilihan yang dianggap benar. Apabila pilihan tersebut tepat, pelaku berhak memperoleh seluruh taruhan yang dipertaruhkan dalam permainan tersebut (Gultom & Sembiring, 2025).

Setiap orang yang terbukti melakukan tindak pidana perjudian, baik sebagai pelaku permainan, pihak yang menawarkan, maupun pihak yang terlibat dalam transaksi yang berkaitan dengan perjudian, dapat dijatuhi pidana. Pengaturan mengenai tindak pidana perjudian sebelumnya diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) lama, kemudian direformulasi dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang baru melalui Pasal 426 dan Pasal 427 pada Bab XV Bagian Kedelapan tentang Perjudian (Angellina & Prasetyo, 2024).

Dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, ketentuan mengenai tindak pidana perjudian direformulasi melalui Pasal 426 dan Pasal 427. Pelaku yang menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI. Sementara itu, pemain judi dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun atau pidana denda paling banyak kategori III. Perubahan tersebut menunjukkan adanya penurunan ancaman pidana penjara dibandingkan dengan KUHP lama, yang diimbangi dengan peningkatan pidana denda melalui sistem kategori sebagaimana diatur dalam Pasal 79 KUHP. Berdasarkan ketentuan tersebut, pidana denda kategori VI dapat mencapai Rp2.000.000.000,00, jauh lebih besar dibandingkan dengan pidana denda yang diatur dalam KUHP lama (E. Kurniawan dkk., 2024).

Praktik perjudian online saat ini semakin mudah dijumpai melalui berbagai platform digital, seperti situs kasino, capjikia, judi bola, judi slot, dan bentuk perjudian daring lainnya. Perkembangan teknologi informasi telah meningkatkan kemudahan akses terhadap aktivitas perjudian, baik melalui komputer maupun perangkat bergerak, tanpa memerlukan kehadiran fisik di lokasi tertentu (Syafaatullah, 2025).

Promosi aktivitas perjudian secara daring melalui media sosial maupun platform digital lainnya menimbulkan permasalahan serius dalam menjaga ketertiban umum dan penegakan hukum. Iklan perjudian online umumnya memanfaatkan media sosial, khususnya Instagram dan Facebook, sebagai sarana utama promosi karena kedua platform tersebut memiliki jumlah pengguna aktif yang besar dengan latar belakang sosial dan rentang usia yang beragam. Melalui media sosial, pelaku perjudian dapat menyebarkan iklan secara efektif serta menjangkau masyarakat dalam cakupan yang lebih luas (Tendean dkk., 2025).

Dalam praktiknya, pengelola situs judi online memasarkan platform perjudian kepada pengguna internet melalui media sosial, layanan *streaming*, maupun blog. Pengelola situs tersebut juga kerap menawarkan kerja sama promosi kepada pemilik akun media sosial dengan imbalan yang lebih besar dibandingkan pendapatan dari iklan konvensional. Kondisi tersebut mendorong penyebaran dan pertumbuhan situs judi online secara pesat, yang semakin diperparah oleh masih terbatasnya penindakan aparat penegak hukum terhadap pihak yang

mempromosikan perjudian online ([Paramartha dkk., 2021](#)).

Kemajuan teknologi informasi telah menjadikan berbagai platform digital, seperti Instagram, sebagai sarana komunikasi, penyebaran informasi, dan kegiatan perdagangan. Di sisi lain, perkembangan tersebut juga membuka peluang bagi berkembangnya praktik perjudian daring yang kini menjadi salah satu tren dalam aktivitas perjudian berbasis digital ([Sajidah dkk., 2025](#)).

Berdasarkan data yang dihimpun oleh Tim Siber Polri, terjadi peningkatan angka kejahatan sebesar 1.633 perkara atau sekitar 38,46%, dengan 53 perkara di antaranya merupakan tindak pidana yang mengandung unsur perjudian. Data tersebut diperkuat oleh Badan Pusat Statistik yang mencatat bahwa pada tahun 2024 nilai transaksi judi online telah melampaui Rp600 triliun. Selain itu, Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) pada tahun yang sama menemukan hampir 3,3 juta konten bermuatan perjudian, dengan total temuan mencapai sekitar 5,6 juta konten yang berkaitan dengan judi online. Peningkatan tersebut tidak terlepas dari masifnya promosi judi online di tengah masyarakat Indonesia, sebagaimana tercermin dari catatan Polri yang menunjukkan sekitar 168 laporan perkara tindak pidana yang mengandung unsur judi online ([Nissa & Hasuri, 2025](#)).

Kurniawan, Farahwati, dan Imron dalam penelitiannya mengenai fenomena selebgram di Samarinda menyatakan bahwa perkembangan teknologi, khususnya melalui platform Instagram, telah membuka peluang yang efektif bagi promosi judi online melalui mekanisme *endorsement*. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa selebgram yang mempromosikan situs perjudian dapat dikenai sanksi pidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), karena perbuatannya memenuhi unsur pendistribusian muatan perjudian. Meskipun demikian, penelitian tersebut juga mengidentifikasi kendala dalam efektivitas upaya pencegahan, terutama terhadap figur publik yang terdorong oleh imbalan finansial dari aktivitas promosi tersebut ([I. Kurniawan dkk., 2024](#)).

Nafila, Setiawan, dan Izadi dalam kajian komparatifnya menganalisis perbandingan antara hukum positif dan hukum Islam terhadap praktik *endorsement* judi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hukum positif, pelaku dapat dikenai ketentuan Pasal 303 KUHP serta Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Sementara itu, dalam perspektif hukum Islam, tindakan tersebut dipandang sebagai perbuatan yang dilarang dan dapat dikenai sanksi *ta'zir* sebagai bentuk pembinaan dan pendisiplinan. Kesimpulan tersebut didasarkan pada pandangan bahwa promosi perjudian merupakan bentuk dukungan terhadap perbuatan yang diharamkan menurut hukum Islam ([Nafila, 2022](#)).

Manaroinsong, Wahongan, dan Kaligis dalam penelitian yang dipublikasikan pada *Jurnal Lex Crimen* menyoroti strategi bandar judi online dalam memanfaatkan pengaruh media sosial untuk menarik minat masyarakat. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa pemanfaatan platform digital telah menjadi sarana yang sangat efektif untuk menyebarluaskan promosi perjudian. Oleh karena itu, penegakan pertanggungjawaban pidana terhadap pihak yang melakukan promosi judi online menjadi penting berdasarkan ketentuan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik serta ketentuan terkait dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang baru ([Manaroinsong, 2024](#)).

Alhasani, Ridwan, dan Rofiana dalam kajiannya mengenai konten perjudian berbasis siaran langsung dari perspektif hukum pidana mengemukakan bahwa

aktivitas tersebut secara normatif telah memenuhi unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun demikian, dalam praktik penegakan hukum, jumlah pembuat konten yang berhasil dimintai pertanggungjawaban pidana masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian tersebut menegaskan urgensi penerapan pendekatan penegakan hukum yang lebih tegas dan adaptif terhadap perkembangan modus operandi perjudian digital yang semakin kompleks dan interaktif (Alhasani dkk., 2024).

Penelitian terdahulu mengenai promosi judi online pada umumnya berfokus pada pertanggungjawaban pidana pelaku, penerapan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), serta peran selebgram atau *influencer* dalam mempromosikan perjudian. Namun, penelitian-penelitian tersebut cenderung bersifat normatif-deskriptif dan belum memberikan analisis yang mendalam mengenai disparitas pemidanaan, efektivitas sanksi pidana dalam menciptakan efek jera, serta integrasi kebijakan penal dan non-penal sebagai upaya penanggulangan promosi judi online.

Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis disparitas pemidanaan dan efektivitas penerapan sanksi pidana berdasarkan Putusan Nomor 222/Pid.Sus/2025/PN Jkt.Utr, Putusan Nomor 123/Pid.Sus/2023/PN Pyh, Putusan Nomor 489/Pid.Sus/2020/PN Bgl, dan Putusan Nomor 789/Pid.Sus/2022/PN Pbr. Penelitian ini tidak hanya mengkaji penerapan Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) UU ITE, tetapi juga menganalisis konsistensi pertimbangan hakim, efektivitas sanksi pidana dalam memberikan efek jera, serta urgensi penguatan kebijakan penal dan non-penal melalui pengawasan ruang digital dan peningkatan literasi hukum masyarakat.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan ketentuan pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik terhadap pelaku promosi judi online melalui media sosial berdasarkan putusan pengadilan yang telah berkekuatan hukum tetap. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas sanksi pidana yang dijatuhkan kepada pelaku promosi judi online dari perspektif penegakan hukum siber, khususnya dalam menciptakan efek jera, mewujudkan konsistensi pemidanaan, dan mencegah berkembangnya praktik promosi perjudian online di media digital.

Berdasarkan tujuan tersebut, penelitian ini difokuskan pada permasalahan mengenai bagaimana penerapan ketentuan Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik terhadap pelaku promosi judi online melalui media sosial dalam Putusan Nomor 222/Pid.Sus/2025/PN Jkt.Utr, Putusan Nomor 123/Pid.Sus/2023/PN Pyh, Putusan Nomor 489/Pid.Sus/2020/PN Bgl, dan Putusan Nomor 789/Pid.Sus/2022/PN Pbr, serta bagaimana efektivitas sanksi pidana yang dijatuhkan dalam mewujudkan tujuan pemidanaan dan penanggulangan promosi judi online.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif untuk mengkaji ketentuan hukum positif yang mengatur tindak pidana promosi judi online melalui media sosial. Penelitian ini bersifat deskriptif-analitis dengan tujuan menganalisis penerapan hukum materiil serta sanksi pidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) juncto

Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta ketentuan mengenai tindak pidana perjudian dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan kasus (*case approach*), dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Melalui pendekatan kasus, penelitian ini menganalisis Putusan Nomor 222/Pid.Sus/2025/PN Jkt.Utr, Putusan Nomor 123/Pid.Sus/2023/PN Pyh, Putusan Nomor 489/Pid.Sus/2020/PN Bgl, dan Putusan Nomor 789/Pid.Sus/2022/PN Pbr untuk mengkaji penerapan unsur-unsur tindak pidana, pertimbangan hakim, serta efektivitas penerapan sanksi pidana terhadap pelaku promosi judi online.

Bahan hukum yang digunakan terdiri atas bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier yang diperoleh melalui studi kepustakaan (*library research*). Seluruh bahan hukum tersebut dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan metode penafsiran hukum untuk memperoleh argumentasi mengenai penerapan ketentuan pidana dan efektivitas sanksi terhadap pelaku promosi judi online.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Promosi judi online melalui akun hiburan pada berbagai platform digital menunjukkan munculnya persoalan etis baru dalam praktik periklanan digital. Berdasarkan pengamatan terhadap konten pada platform Instagram, TikTok, dan YouTube, ditemukan akun-akun yang secara terbuka mempromosikan situs maupun aplikasi judi online dengan mencantumkan tautan, kode referensi, serta menyampaikan pesan persuasif secara terselubung yang mendorong audiens untuk melakukan perjudian. Praktik tersebut bertentangan dengan prinsip dasar etika periklanan yang mengharuskan setiap iklan disampaikan secara jujur, tidak menyesatkan, serta tidak menimbulkan dampak yang merugikan bagi masyarakat, baik dari aspek sosial maupun moral ([Basya dkk., 2025](#)).

Iklan judi online pada umumnya dikemas melalui strategi komunikasi yang sangat persuasif, bahkan cenderung manipulatif. Penggunaan visual yang menarik, warna-warna mencolok, animasi yang menggambarkan keuntungan finansial, narasi mengenai peluang memperoleh kemenangan besar, serta penekanan pada kemudahan akses membentuk persepsi seolah-olah judi online merupakan aktivitas yang menghibur sekaligus memberikan keuntungan finansial ([N. I. Amin dkk., 2025](#)).

Perkembangan internet telah mempermudah penyebaran informasi mengenai berbagai bentuk usaha dan aktivitas ekonomi, termasuk praktik judi online. Dalam konteks promosi judi online, media sosial menjadi sarana yang paling banyak dimanfaatkan. Pola promosi yang digunakan relatif sederhana, yaitu pengelola situs judi online memberikan imbalan kepada pemilik akun media sosial untuk mengunggah dan menyebarluaskan informasi mengenai situs perjudian melalui tautan atau konten yang dipublikasikan pada akun mereka ([Paramartha dkk., 2021](#)). Fenomena promosi judi online yang dilakukan oleh selebgram juga berperan dalam membentuk dan memperkuat persepsi masyarakat bahwa praktik perjudian merupakan sesuatu yang wajar dan dapat diterima secara sosial ([Bawembang dkk., 2024](#)).

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, pemanfaatan media

sosial di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan. Berbagai platform digital, seperti Facebook, Instagram, X, dan aplikasi digital lainnya, telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas serta kehidupan sehari-hari masyarakat ([Silalahi dkk., 2024](#)).

Pesatnya perkembangan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap pola kehidupan masyarakat. Di satu sisi, perkembangan tersebut memberikan berbagai kemudahan dan manfaat dalam berbagai aspek kehidupan. Namun, di sisi lain, perkembangan teknologi juga menimbulkan dampak negatif. Kemudahan akses internet yang didukung oleh tersedianya layanan teknologi finansial telah mempermudah transaksi keuangan sehingga turut mendorong penyebaran praktik judi online secara masif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap meningkatnya praktik judi online di tengah masyarakat ([Bakhtiar & Adilah, 2024](#)).

Perjudian online merupakan aktivitas mempertaruhkan sejumlah uang atau nilai tertentu melalui perangkat elektronik, seperti komputer atau telepon pintar, dengan memilih salah satu opsi permainan yang tersedia. Pihak yang memenangkan permainan berhak memperoleh imbalan yang berasal dari taruhan pihak yang kalah sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Aktivitas ini semakin berkembang, terutama dalam bentuk taruhan olahraga dan permainan kasino daring. Melalui internet, berbagai jenis permainan judi, seperti poker dan domino, dapat diakses dengan tujuan memperoleh keuntungan finansial ([Angellina & Prasetyo, 2024](#)).

Aktivitas promosi judi online dapat dilakukan kapan saja dan dari berbagai lokasi selama pelaku memiliki perangkat digital, akses internet, dan media yang digunakan untuk menyebarkan konten promosi. Kemudahan tersebut menyebabkan judi online dipersepsikan sebagai cara yang praktis dan instan untuk memperoleh keuntungan finansial, terutama di tengah tekanan ekonomi yang dihadapi sebagian masyarakat ([S. M. Amin, 2025](#)). Ketergantungan terhadap judi online juga dapat mendorong pelakunya melakukan berbagai upaya untuk memperoleh dana, mulai dari meminjam kepada kerabat hingga melakukan tindak pidana, demi memenuhi dorongan untuk terus berjudi ([Oktavianiasih, 2025](#)).

Sebagian besar pelaku judi online berasal dari kelompok usia muda, termasuk remaja, yang tertarik oleh janji memperoleh keuntungan besar dalam waktu singkat. Keterlibatan mereka tidak terlepas dari kemudahan mengakses situs perjudian melalui telepon pintar dan media sosial. Berbagai laporan menunjukkan bahwa praktik judi online sering kali menimbulkan dampak sosial yang serius, seperti terganggunya keharmonisan keluarga, perceraian, kebangkrutan ekonomi, serta meningkatnya tindak pidana lanjutan, antara lain pencurian, penggelapan, dan pemalsuan ([Fhatihah dkk., 2025](#)).

Terbatasnya kesempatan kerja, dorongan untuk memperoleh kekayaan secara instan, serta kemudahan mengakses platform perjudian melalui perangkat digital merupakan faktor-faktor yang mendorong tingginya minat masyarakat terhadap praktik perjudian online ([Hardini dkk., 2025](#)).

Secara normatif, tindak pidana perjudian sebelumnya diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), yang melarang berbagai bentuk perjudian dengan tujuan memperoleh keuntungan materiil. Namun, ketentuan tersebut belum secara khusus mengakomodasi perkembangan praktik perjudian berbasis digital. Oleh karena itu, dalam praktik penegakan hukum, aparat penegak hukum juga menerapkan ketentuan Undang-Undang Nomor 11

Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik beserta perubahannya, yang mengatur larangan pendistribusian, pentransmisian, atau tindakan yang mengakibatkan dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian melalui sarana elektronik ([Penatih dkk., 2025](#)).

Tindakan mempromosikan judi online merupakan perbuatan melawan hukum yang dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana di bidang informasi dan transaksi elektronik. Selebgram atau pihak lain yang mempromosikan judi online dapat dimintai pertanggungjawaban pidana apabila memenuhi unsur-unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) ([Putri dkk., 2025](#)).

Pengaturan mengenai pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku promosi judi online diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang berfungsi sebagai *lex specialis* dalam penanggulangan tindak pidana di bidang informasi dan transaksi elektronik, termasuk promosi perjudian melalui media elektronik. Pasal 27 ayat (2) UU ITE mengatur bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang bermuatan perjudian dapat dipidana. Rumusan tersebut memuat beberapa unsur, yaitu adanya kesengajaan dan tanpa hak, perbuatan berupa mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik, serta objek berupa muatan perjudian. Ketentuan tersebut diperkuat dengan ancaman pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE, yaitu pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00.

Pertanggungjawaban pidana berdasarkan ketentuan tersebut mensyaratkan terpenuhinya unsur kesengajaan (*dolus*) dan perbuatan yang dilakukan tanpa hak. Oleh karena itu, aparat penegak hukum harus membuktikan bahwa pelaku secara sadar dan sengaja melakukan promosi atau pendistribusian konten yang bermuatan perjudian tanpa memiliki hak atau kewenangan yang sah. Pembuktian terhadap unsur kesengajaan menjadi faktor penting dalam menentukan dapat atau tidaknya seseorang dimintai pertanggungjawaban pidana berdasarkan ketentuan UU ITE ([Angellina & Prasetyo, 2024](#)).

Meskipun demikian, dalam praktik penegakan hukum masih terdapat berbagai tantangan, terutama dalam menafsirkan batasan mengenai “muatan perjudian” pada platform digital. Tidak jarang konten promosi dikemas menyerupai permainan biasa atau hiburan digital sehingga menyulitkan proses identifikasi terhadap unsur tindak pidana. Perbedaan penafsiran tersebut berimplikasi pada efektivitas penegakan hukum terhadap promosi judi online di era digital ([Farhani dkk., 2025](#)).

Penegakan hukum terhadap praktik promosi judi online di Indonesia dilaksanakan melalui pendekatan preventif dan represif. Pendekatan preventif diwujudkan melalui pengawasan ruang digital, pemutusan akses terhadap konten perjudian, serta edukasi kepada masyarakat mengenai bahaya judi online. Sementara itu, pendekatan represif dilakukan melalui penyelidikan, penyidikan, penuntutan, dan pemidanaan terhadap pelaku yang terbukti melakukan tindak pidana promosi judi online. Kedua pendekatan tersebut merupakan bagian dari upaya negara dalam memberikan perlindungan kepada masyarakat dari dampak

negatif perjudian, baik yang bersifat ekonomi, sosial, maupun moral (Saripudin dkk., 2025).

Penegakan hukum terhadap praktik perjudian online di Indonesia masih menghadapi berbagai permasalahan yang kompleks, khususnya dalam aspek hukum acara pidana. Salah satu kendala utama adalah karakter transnasional dari tindak pidana tersebut, di mana pelaku dapat mengoperasikan server di negara yang melegalkan atau memiliki pengaturan perjudian yang lebih longgar, tetapi tetap menargetkan dan melayani pengguna yang berada di wilayah Indonesia (Handayani dkk., 2025).

Efektivitas penegakan hukum dapat ditingkatkan melalui penerapan sanksi pidana yang tegas dan proporsional sehingga mampu menciptakan efek jera bagi pelaku tindak pidana promosi maupun perjudian online. Ancaman pidana yang diterapkan secara konsisten berpotensi menjadi instrumen preventif untuk mengurangi keterlibatan masyarakat dalam aktivitas perjudian online (Nurdiansyah dkk., 2024).

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik beserta perubahannya dibentuk sebagai landasan hukum dalam mencegah dan menanggulangi berbagai tindak pidana di bidang informasi dan transaksi elektronik yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi. Pembentukan undang-undang tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa globalisasi informasi telah menempatkan Indonesia sebagai bagian dari masyarakat informasi global sehingga diperlukan pengaturan mengenai informasi dan transaksi elektronik yang memberikan kepastian hukum. Selain itu, regulasi tersebut bertujuan mendukung pemanfaatan teknologi informasi secara optimal, aman, dan bertanggung jawab, sekaligus mencegah penyalahgunaannya dengan tetap memperhatikan nilai-nilai agama, sosial, dan budaya yang berkembang dalam masyarakat Indonesia (Santoso dkk., 2024).

Dalam kerangka hukum nasional, larangan terhadap pendistribusian, pentransmisian, dan/atau tindakan yang mengakibatkan dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang bermuatan perjudian diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Penegakan ketentuan tersebut didukung oleh pengaturan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana serta koordinasi antarlembaga, khususnya antara Kepolisian Negara Republik Indonesia (Polri) dan Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi), dalam rangka pencegahan dan penindakan terhadap tindak pidana promosi judi online (Triningsih & Ang, 2025).

Penerapan sanksi pidana dalam Putusan Nomor 222/Pid.Sus/2025/PN Jkt.Utr, Putusan Nomor 123/Pid.Sus/2023/PN Pyh, Putusan Nomor 489/Pid.Sus/2020/PN Bgl, dan Putusan Nomor 789/Pid.Sus/2022/PN Pbr menunjukkan bahwa pemidanaan terhadap pelaku promosi judi online tidak semata-mata berorientasi pada pembalasan, tetapi juga bertujuan mencegah berkembangnya praktik perjudian online melalui media digital. Penjatuhan pidana penjara dan pidana denda disesuaikan dengan tingkat keterlibatan terdakwa, intensitas promosi yang dilakukan, serta keuntungan yang diperoleh, sehingga mencerminkan penerapan teori pemidanaan relatif yang berorientasi pada perlindungan masyarakat dan pencegahan tindak pidana melalui efek jera.

Ditinjau dari perspektif teori pertanggungjawaban pidana, para terdakwa

dalam keempat putusan tersebut dapat dimintai pertanggungjawaban pidana karena terbukti dengan sengaja (*dolus*) dan tanpa hak mempromosikan judi online melalui media sosial. Unsur kesengajaan tercermin dari tindakan aktif mengunggah konten promosi, menyebarluaskan tautan menuju situs judi online, serta memperoleh keuntungan finansial dari aktivitas tersebut. Dengan demikian, perbuatan para terdakwa telah memenuhi unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Berdasarkan teori efektivitas hukum, penerapan Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik menunjukkan adanya upaya penegakan hukum terhadap pelaku promosi judi online melalui media sosial. Meskipun demikian, efektivitas penerapan ketentuan tersebut masih menghadapi berbagai kendala, antara lain kemudahan penyebaran konten digital, penggunaan akun anonim, serta keberadaan server perjudian di luar wilayah yurisdiksi Indonesia. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan sanksi pidana belum sepenuhnya mampu menimbulkan efek jera maupun menekan praktik promosi judi online. Oleh karena itu, diperlukan penguatan pengawasan ruang digital, peningkatan koordinasi antarinstansi penegak hukum, serta langkah-langkah preventif untuk mendukung efektivitas penegakan hukum terhadap tindak pidana promosi judi online.

Tabel 1. Data Kasus Promosi Judi Online Tahun 2020-2025

No	Nomor Putusan	Pidana Penjara	Pidana Denda
1.	123/Pid.Sus/2023/PN Pyh	6 bulan	Rp10.000.000
2.	222/Pid.Sus/2025/PN Jkt.Utr	1 tahun	Rp20.000.000
3.	489/Pid.Sus/2020/PN Bgl	4 bulan	Rp5.000.000
4.	789/Pid.Sus/2022/PN Pbr	1 tahun 6 bulan	Rp30.000.000

Sumber: Putusan Nomor 123/Pid.Sus/2023/PN Pyh, Putusan Nomor 222/Pid.Sus/2025/PN Jkt.Utr, Putusan Nomor 489/Pid.Sus/2020/PN Bgl, Putusan Nomor 789/Pid.Sus/2022/PN Pbr.

Analisis Putusan Nomor 123/Pid.Sus/2023/PN Pyh

Majelis Hakim dalam Putusan Nomor 123/Pid.Sus/2023/PN Pyh menyatakan bahwa Terdakwa Monika Oktavia Ningrum terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (2) juncto Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Terdakwa terbukti dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan serta membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian melalui akun Instagram miliknya.

Pertimbangan tersebut didasarkan pada fakta persidangan yang menunjukkan bahwa terdakwa secara aktif mengunggah tautan menuju situs judi online MVPLOT88 melalui fitur *Instagram Story*, sehingga pengguna media sosial dapat mengakses situs perjudian tersebut secara langsung. Perbuatan tersebut dinilai memenuhi unsur mendistribusikan dan membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE.

Majelis Hakim menilai bahwa unsur kesengajaan (*dolus*) telah terpenuhi karena terdakwa mengetahui bahwa konten yang diunggah merupakan promosi judi online

dan tetap melaksanakan kegiatan tersebut secara berulang selama kurang lebih dua minggu berdasarkan kesepakatan dengan admin grup WhatsApp MVP. Selain itu, unsur tanpa hak juga terbukti karena terdakwa tidak memiliki kewenangan atau izin untuk menyebarkan informasi elektronik yang bermuatan perjudian.

Majelis Hakim turut mempertimbangkan bahwa terdakwa memperoleh keuntungan finansial sekitar Rp1.000.000,00 dari kegiatan promosi tersebut. Keuntungan tersebut menjadi salah satu indikator bahwa perbuatan dilakukan dengan tujuan memperoleh manfaat ekonomi. Berdasarkan keseluruhan fakta hukum yang terungkap di persidangan, Majelis Hakim menyimpulkan bahwa seluruh unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) UU ITE telah terpenuhi.

Berdasarkan pertimbangan hukum tersebut, Majelis Hakim Pengadilan Negeri Payakumbuh menyatakan bahwa Terdakwa Monika Oktavia Ningrum terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan serta membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Atas perbuatannya, terdakwa dijatuhi pidana penjara selama 8 (delapan) bulan dan pidana denda sebesar Rp5.000.000,00 (lima juta rupiah), dengan ketentuan apabila pidana denda tersebut tidak dibayar, diganti dengan pidana kurungan selama 1 (satu) bulan.

Selain itu, Majelis Hakim menetapkan bahwa masa penangkapan dan penahanan yang telah dijalani terdakwa dikurangkan seluruhnya dari pidana yang dijatuhkan, memerintahkan agar terdakwa tetap berada dalam tahanan, serta menetapkan barang bukti untuk dirampas bagi negara atau dimusnahkan sesuai dengan amar putusan.

Analisis Putusan Nomor 222/Pid.Sus/2025/PN Jkt.Utr

Dalam Putusan Nomor 222/Pid.Sus/2025/PN Jkt.Utr, Majelis Hakim menyatakan bahwa Terdakwa Avina Julia Choirina alias Cia terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Terdakwa terbukti dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian melalui akun Instagram miliknya.

Pertimbangan tersebut didasarkan pada fakta persidangan yang menunjukkan bahwa terdakwa secara aktif mempromosikan situs judi online Royal Palace melalui unggahan *reels* dan *Instagram Story* dengan mencantumkan tautan menuju situs rylplce88.xyz. Tindakan tersebut memungkinkan pengguna media sosial mengakses situs perjudian secara langsung melalui tautan yang dipublikasikan oleh terdakwa.

Majelis Hakim menilai bahwa unsur kesengajaan (*dolus*) telah terpenuhi karena terdakwa mengetahui bahwa situs yang dipromosikannya merupakan situs judi online dan tetap melakukan kegiatan promosi tersebut secara berulang berdasarkan arahan dari pihak tertentu dengan imbalan sejumlah uang yang diterima secara berkala. Fakta bahwa terdakwa memperoleh keuntungan finansial melalui transfer bank juga menjadi salah satu pertimbangan hakim yang menunjukkan adanya hubungan kerja sama dalam kegiatan promosi judi online.

Selain itu, Majelis Hakim berpendapat bahwa penggunaan media sosial Instagram untuk menyebarkan tautan menuju situs judi online telah memenuhi unsur “membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian”

sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Oleh karena itu, seluruh unsur tindak pidana yang didakwakan dinyatakan telah terpenuhi.

Berdasarkan pertimbangan hukum tersebut, Majelis Hakim menyatakan bahwa terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) UU ITE. Atas perbuatannya, terdakwa dijatuhi pidana penjara selama 1 (satu) tahun dan pidana denda sebesar Rp20.000.000,00 (dua puluh juta rupiah), dengan ketentuan apabila pidana denda tersebut tidak dibayar, diganti dengan pidana kurungan sesuai amar putusan. Majelis Hakim juga menetapkan status barang bukti sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku serta membebankan biaya perkara kepada terdakwa.

Analisis Putusan Nomor 489/Pid.Sus/2020/PN Bgl

Dalam Putusan Nomor 489/Pid.Sus/2020/PN Bgl, Majelis Hakim menyatakan bahwa Terdakwa Meniy Suci Dihati alias *Mennykitty* terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Terdakwa terbukti dengan sengaja dan tanpa hak menggunakan akun Instagram miliknya untuk mempromosikan situs judi online www.bintangfun88.com.

Pertimbangan tersebut didasarkan pada fakta persidangan yang menunjukkan bahwa terdakwa secara aktif mengunggah foto, video, dan konten promosi yang berisi ajakan untuk bermain judi online, termasuk informasi mengenai bonus dan tata cara pendaftaran pada situs perjudian tersebut. Perbuatan tersebut dinilai memenuhi unsur mendistribusikan dan membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE.

Majelis Hakim juga menilai bahwa unsur tanpa hak telah terpenuhi karena terdakwa tidak memiliki kewenangan atau izin untuk menyebarluaskan konten promosi perjudian. Selain itu, terdakwa terbukti menerima keuntungan finansial sebesar Rp5.000.000,00 setiap bulan selama enam bulan. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa perbuatan dilakukan secara sadar dan berorientasi pada keuntungan ekonomi. Berdasarkan keseluruhan fakta hukum yang terungkap di persidangan, Majelis Hakim menyimpulkan bahwa seluruh unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) UU ITE telah terbukti secara sah dan meyakinkan.

Setelah mempertimbangkan alat bukti, keterangan para saksi, barang bukti, serta pembelaan terdakwa, Majelis Hakim menyatakan bahwa terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan serta membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) UU ITE.

Atas perbuatannya, terdakwa dijatuhi pidana penjara selama 4 (empat) bulan dan pidana denda sebesar Rp5.000.000,00 (lima juta rupiah), dengan ketentuan apabila pidana denda tersebut tidak dibayar, diganti dengan pidana kurungan sesuai dengan amar putusan. Selain itu, Majelis Hakim membebankan biaya perkara kepada terdakwa sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Analisis Putusan Nomor 789/Pid.Sus/2022/PN Pbr

Dalam Putusan Nomor 789/Pid.Sus/2022/PN Pbr, Majelis Hakim menyatakan bahwa Terdakwa Widya Yulandari terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Terdakwa terbukti dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian melalui akun Instagram miliknya.

Pertimbangan tersebut didasarkan pada fakta persidangan yang menunjukkan bahwa terdakwa secara aktif mempromosikan situs judi online, seperti Slot 200, Bola Gacor, dan Bali Slot 88, melalui fitur *Instagram Story* yang disertai dengan tautan pendaftaran akun judi online. Perbuatan tersebut memungkinkan pengguna media sosial mengakses situs perjudian secara langsung sehingga memenuhi unsur penyebaran informasi elektronik yang bermuatan perjudian.

Majelis Hakim berpendapat bahwa unsur kesengajaan (*dolus*) telah terbukti karena terdakwa mengetahui bahwa situs yang dipromosikannya merupakan situs judi online yang menawarkan berbagai jenis permainan, seperti *slot*, togel, kasino, dan bentuk taruhan lainnya. Selain itu, terdakwa terbukti memperoleh keuntungan finansial sebesar Rp11.800.000,00 yang diterima melalui rekening pribadinya. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan promosi dilakukan secara sadar dengan tujuan memperoleh keuntungan ekonomi.

Majelis Hakim juga menilai bahwa pencantuman tautan pendaftaran judi online dalam unggahan media sosial telah mempermudah masyarakat mengakses situs perjudian secara elektronik. Oleh karena itu, perbuatan terdakwa dinyatakan memenuhi unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) UU ITE.

Setelah mempertimbangkan alat bukti, keterangan para saksi, barang bukti, serta pembelaan terdakwa, Majelis Hakim menyatakan bahwa terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) UU ITE.

Atas perbuatannya, terdakwa dijatuhi pidana penjara selama 1 (satu) tahun 6 (enam) bulan dan pidana denda sebesar Rp30.000.000,00 (tiga puluh juta rupiah), dengan ketentuan apabila pidana denda tersebut tidak dibayar, diganti dengan pidana kurungan sesuai dengan amar putusan. Majelis Hakim juga menetapkan bahwa masa penangkapan dan penahanan yang telah dijalani terdakwa dikurangkan seluruhnya dari pidana yang dijatuhkan serta membebaskan biaya perkara kepada terdakwa sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Identifikasi Permasalahan Hukum (*Issues*)

Permasalahan hukum utama dalam keempat putusan tersebut berkaitan dengan kualifikasi hukum terhadap promosi judi online yang dilakukan melalui media sosial sebagai bentuk tindak pidana di bidang informasi dan transaksi elektronik. Isu hukum yang dikaji berfokus pada apakah tindakan mengunggah konten promosi, mencantumkan tautan (*link*), serta mengajak masyarakat untuk bermain judi dapat dikualifikasikan sebagai perbuatan mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau

dokumen elektronik yang bermuatan perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Dalam konteks tersebut, media sosial dipandang sebagai sarana elektronik yang memungkinkan penyebaran informasi kepada masyarakat secara cepat dan luas.

Selain itu, isu hukum juga berkaitan dengan batas pertanggungjawaban pidana terhadap pihak yang tidak secara langsung menyelenggarakan atau mengoperasikan perjudian online. Permasalahan yang muncul adalah apakah individu yang berperan sebagai promotor melalui media sosial, yang secara aktif mempublikasikan dan memperkenalkan situs judi online serta memperoleh keuntungan finansial dari kegiatan tersebut, dapat dimintai pertanggungjawaban pidana berdasarkan ketentuan UU ITE.

Konstruksi Fakta Yuridis (*Facts*)

Berdasarkan keempat putusan yang dianalisis, para terdakwa memanfaatkan akun media sosial pribadi, khususnya Instagram, sebagai sarana utama untuk mempromosikan berbagai situs judi online. Bentuk promosi yang dilakukan meliputi unggahan foto, video, *Instagram Story*, *reels*, serta pencantuman tautan yang mengarahkan pengguna secara langsung ke situs perjudian. Konten promosi tersebut dapat diakses oleh pengikut akun terdakwa maupun masyarakat umum sehingga memperluas penyebaran informasi elektronik yang bermuatan perjudian.

Aktivitas promosi tersebut dilakukan secara berulang dalam kurun waktu tertentu dan bukan merupakan perbuatan yang bersifat insidental. Para terdakwa melaksanakan kegiatan promosi baik atas inisiatif sendiri maupun berdasarkan kerja sama dengan pihak yang berkaitan dengan pengelola situs judi online. Sebagai imbalannya, para terdakwa menerima keuntungan finansial dengan nominal yang bervariasi dan dibayarkan secara berkala. Fakta tersebut menunjukkan bahwa perbuatan dilakukan secara sadar, terencana, dan berorientasi pada keuntungan ekonomi.

Relevansi Norma Hukum (*Rules*)

Dasar hukum yang digunakan Majelis Hakim dalam keempat perkara adalah Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Ketentuan tersebut mengatur larangan bagi setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang bermuatan perjudian, yang diancam dengan pidana penjara dan/atau pidana denda.

Sejalan dengan itu, Giovanni Samuel Marpaung dalam penelitiannya menegaskan bahwa promosi judi online merupakan perbuatan yang dapat dipidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) UU ITE. Meskipun demikian, penegakan hukum terhadap tindak pidana tersebut masih menghadapi berbagai kendala, antara lain keterbatasan sumber daya aparat penegak hukum, kesulitan memperoleh alat bukti digital, serta keberadaan server yang berada di luar wilayah yurisdiksi Indonesia (Marpaung, 2025).

Dalam praktik peradilan, ketentuan UU ITE diposisikan sebagai *lex specialis* yang mengatur tindak pidana yang dilakukan melalui media elektronik. Oleh karena itu, dalam perkara promosi judi online, Majelis Hakim lebih mengutamakan penerapan ketentuan UU ITE sebagai dasar pemidanaan karena lebih sesuai dengan karakteristik tindak pidana yang memanfaatkan teknologi informasi.

Penerapan dan Penalaran Hukum (*Application/Analysis*)

Dalam menerapkan ketentuan hukum, Majelis Hakim memandang media sosial sebagai sarana elektronik yang bersifat terbuka dan dapat diakses oleh masyarakat secara luas. Oleh karena itu, setiap unggahan yang memuat promosi, ajakan, maupun tautan menuju situs judi online dinilai telah memenuhi unsur mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang bermuatan perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pertimbangan tersebut didasarkan pada kenyataan bahwa masyarakat dapat mengakses situs perjudian secara langsung melalui tautan yang disebarluaskan oleh para terdakwa.

Unsur kesengajaan (*dolus*) dibuktikan melalui pola promosi yang dilakukan secara berulang, penggunaan akun media sosial secara aktif sebagai sarana promosi, serta penerimaan keuntungan finansial dari kegiatan tersebut. Fakta bahwa para terdakwa memperoleh imbalan atas setiap aktivitas promosi menunjukkan adanya kesadaran dan kehendak untuk melakukan perbuatan yang dilarang. Selain itu, Majelis Hakim berpendapat bahwa meskipun para terdakwa bukan merupakan bandar atau pengelola situs judi online, peran mereka sebagai promotor atau *endorser* memiliki kontribusi yang nyata dalam memperluas jangkauan promosi dan meningkatkan akses masyarakat terhadap perjudian online. Oleh karena itu, para terdakwa tetap dapat dimintai pertanggungjawaban pidana berdasarkan ketentuan UU ITE.

Analisis terhadap keempat putusan juga menunjukkan adanya konsistensi dalam penafsiran unsur-unsur tindak pidana, khususnya mengenai makna “membuat dapat diaksesnya” informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Namun demikian, terdapat perbedaan dalam jenis dan berat ringannya pidana yang dijatuhkan. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa Majelis Hakim mempertimbangkan keadaan yang memberatkan dan meringankan, tingkat keterlibatan terdakwa, intensitas promosi, serta keuntungan ekonomi yang diperoleh dalam menentukan proporsionalitas pidana.

Konklusi dan Implikasi Yuridis (*Conclusion*)

Berdasarkan analisis terhadap keempat putusan, dapat disimpulkan bahwa promosi judi online melalui media sosial merupakan perbuatan yang memenuhi unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) UU ITE. Promosi tersebut dipandang sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas perjudian online karena berfungsi memperluas penyebaran informasi elektronik yang bermuatan perjudian sekaligus mendorong masyarakat untuk mengakses situs perjudian.

Keempat putusan secara konsisten menyatakan bahwa para terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah serta menjatuhkan pidana penjara dan pidana denda. Meskipun terdapat perbedaan dalam berat ringannya pidana yang dijatuhkan, perbedaan tersebut pada dasarnya didasarkan pada tingkat keterlibatan terdakwa, intensitas dan jangka waktu promosi, serta besarnya keuntungan yang diperoleh. Dengan demikian, pidana yang dijatuhkan mencerminkan penerapan asas proporsionalitas dalam penjatuhan pidana, sekaligus menunjukkan bahwa efektivitas sanksi pidana terhadap pelaku promosi judi online masih memerlukan dukungan kebijakan non-penal, seperti penguatan pengawasan ruang digital, peningkatan literasi digital masyarakat, dan optimalisasi koordinasi antarlembaga penegak hukum.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap empat putusan pengadilan mengenai promosi judi online, dapat disimpulkan bahwa penerapan sanksi pidana telah dilakukan secara konsisten dari aspek penerapan hukum. Majelis Hakim secara konsisten menerapkan Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai dasar pemidanaan terhadap pelaku promosi judi online. Dalam keempat putusan tersebut, promosi judi online melalui media sosial dipandang sebagai perbuatan yang memenuhi unsur mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang bermuatan perjudian. Selain itu, pertanggungjawaban pidana tidak hanya dibebankan kepada bandar atau pengelola situs perjudian, tetapi juga kepada pihak yang berperan sebagai promotor melalui media sosial. Hal ini menunjukkan adanya konsistensi penafsiran hukum bahwa promosi judi online merupakan bagian dari tindak pidana yang diatur dalam rezim hukum informasi dan transaksi elektronik.

Meskipun demikian, efektivitas sanksi pidana dalam menanggulangi promosi judi online masih belum optimal. Perbedaan pidana penjara dan pidana denda yang dijatuhkan dalam keempat putusan menunjukkan adanya penyesuaian berdasarkan tingkat keterlibatan terdakwa, intensitas perbuatan, serta besarnya keuntungan yang diperoleh. Namun, masih maraknya promosi judi online melalui media sosial menunjukkan bahwa penerapan sanksi pidana semata belum sepenuhnya mampu memberikan efek jera. Oleh karena itu, efektivitas penanggulangan promosi judi online memerlukan penguatan kebijakan penal dan non-penal secara terpadu, antara lain melalui optimalisasi pidana denda dan perampasan hasil tindak pidana, penguatan pengawasan ruang digital, pemblokiran akun dan konten yang bermuatan perjudian, peningkatan literasi digital dan kesadaran hukum masyarakat, serta penguatan koordinasi antarinstansi penegak hukum. Dengan demikian, tujuan pemidanaan tidak hanya memberikan kepastian hukum dan keadilan, tetapi juga mewujudkan perlindungan masyarakat serta pencegahan terhadap berkembangnya praktik promosi judi online.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhasani, A. G., Ridwan, & Rofiana, R. (2024). Pertanggungjawaban Pidana terhadap Pelaku pembuat Konten Perjudian Online Berbasis Live Streaming. *PAMPAS: Journal of Criminal Law*, 5(1), 107–114. <https://doi.org/10.22437/pampas.v5i1.31489>
- Amin, N. I., Talani, N. S., & Mursalim, M. A. (2025). Analisis Semiotika pada Strategi Persuasif Iklan Judi Online di Youtube Channel PlayOjo. *Jambura Ilmu Komunikasi*, 3(1). <https://doi.org/10.37905/jik.v3i1.145>
- Amin, S. M. (2025). Efektivitas Kepolisian Dalam Pemberantasan Tindak Pidana Judi Online di Indonesia. *Iustitia Omnibus: Jurnal Ilmu Hukum*, 8(2). <https://jurnal-pasca.unla.ac.id/iustitiaomnibus/article/view/190>
- Angellina, P., & Prasetyo, B. (2024). Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku yang Mempromosikan Judi Online. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 7(2), 946–952. <https://doi.org/10.38035/rrj.v7i2.1395>
- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*,

- 4(3), 1016–1026. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547>
- Basya, M. A., Maulana, D. R., Zahra, A., & Handoko, D. (2025). Etika Periklanan pada Promosi Judi Online oleh Konten Hiburan di Instagram. *Federalisme: Jurnal Kajian Hukum dan Ilmu Komunikasi*, 2(2), 175–185. <https://doi.org/10.62383/federalisme.v2i2.962>
- Bawembang, N., Umboh, J., Taunaumang, H., Paendong, C. A., & Polii, J. L. S. S. (2024). Enforcement of the Ite Law and the Impact of Online Gambling Promotion By Influencers on the Youth in Tomohon. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(2), 2268–2279. <https://doi.org/10.36526/santhet.v8i2.4662>
- Farhani, S., Rifai, A., Syafia, S. P., & Haq, M. (2025). Pengaturan Tindak Pidana Judi Online Menurut Sistem Hukum Ekonomi dan Teknologi di Indonesia. *Begawan Abioso*, 16(2), 75–83. <https://doi.org/10.37893/abioso.v16i2.1251>
- Fhatihah, F., Nuraini, N., & Isywal, L. A. (2025). Efektivitas Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi Online dalam Perspektif UU ITE dan KUHP. *Causa: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan*, 13(5). <https://doi.org/10.6679/1zv4rd50>
- Gultom, M., & Sembiring, R. (2025). Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Promosi Situs Judi Online (Judol) Melalui Media Sosial. *Fiat Iustitia : Jurnal Hukum*, 6(1). <https://ejournal.ust.ac.id/index.php/FIAT/article/view/5484>
- Handayani, A., Nurlaelah, Hidayat, S., & Saputra, D. N. (2025). Penegakan Hukum Terhadap Praktik Judi Online di Era Digital: Studi Kasus Cyber Crime di Indonesia. *Al-Zayn : Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(2), 207–215. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i2.984>
- Hardini, F. D., Aji, A. W., Azhar, F., Putra, A. A., & Muflih, A. B. A. (2025). Kriminalisasi Judi Online terhadap Masyarakat dan Sistem Peradilan Pidana. *Majelis: Jurnal Hukum Indonesia*, 2(3), 87–95. <https://doi.org/10.62383/majelis.v2i3.1002>
- Kurniawan, E., Hakim, L., & Riyadi, S. (2024). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Kejahatan Judi Online Kasus Judi Slot Gacor. *Syntax Idea*, 6(11), 6649–6660. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v6i11.10119>
- Kurniawan, I., Farahwati, & Imron. (2024). Penerapan Sanksi Pidana Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online. *Legalitas*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.31293/lg.v9i1.7990>
- Manaroinson, F. G. (2024). Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Promosi Judi Online. *Lex Crimen*, 12(4). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/lexcrimen/article/view/58958>
- Marpaung, G. S. (2025). Legal Implications of Criminal Law in Addressing Artists Involved in Promoting Online Gambling on Social Media. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(5). <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/10375>
- Nafila, H. (2022). Kajian Komparasi atas Tindakan Endorse (Promosi) Judi Online dalam Perspektif Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam. *Bandung Conference Series: Law Studies*, 2(1). <https://proceedings.unisba.ac.id/index.php/BCSLS/article/view/633>

- Nissa, R. K. & Hasuri. (2025). Pertanggungjawaban Pidana Selebgram atas Promosi Judi Online di Media Sosial (Studi Putusan Nomor: 509/Pid.Sus/2024/PN. Srg). *Jurnal Ilmiah Advokasi*, 13(2), 299–311. <https://doi.org/10.36987/jiad.v13i2.7390>
- Nurdiansyah, R., Mugni, M., & Lailiyah, M. R. (2024). Efektivitas Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi Online. *Federalisme: Jurnal Kajian Hukum dan Ilmu Komunikasi*, 1(3), 219–238. <https://doi.org/10.62383/federalisme.v1i3.79>
- Oktavianiasih, K. (2025). Penegakan Hukum terhadap Konten Promosi Judi Online yang Dilakukan oleh Influencer di Media Sosial. *Hukum Inovatif: Jurnal Ilmu Hukum Sosial dan Humaniora*, 2(3), 01–08. <https://doi.org/10.62383/humif.v2i3.1671>
- Paramartha, P. P. R., Dewi, A. A. S. L., & Seputra, I. P. G. (2021). Sanksi Pidana terhadap Para Pemasang dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online. *Jurnal Preferensi Hukum*, 2(1), 156–160. <https://doi.org/10.22225/jph.2.1.3062.156-160>
- Penatih, A., Pramesti, A. A., & Nabila P, N. (2025). Tindak Pidana Judi Online dalam Perspektif Hukum Pidana Indonesia. *Journal of Economic and Management (JEM) Terekam Jejak*, 2(1). <https://journal.terekamjejak.com/index.php/jem/article/view/293>
- Putri, S. A., Maroni, & Fardiansyah, A. I. (2025). Pertanggungjawaban Pidana terhadap Affiliator Judi Online (Studi Putusan Nomor: 871/Pid.Sus/2022/PN.Tjk). *Indonesian Journal of Law and Justice*, 2(4), 18. <https://doi.org/10.47134/ijlj.v2i4.4390>
- Sajidah, H., Zulfan, & Aksa, F. N. (2025). Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Selebgram Dalam Perkara Mempromosikan Situs Judi Online Melalui Instagram (Studi Perkara Nomor 65/Pid.Sus/2024/PN Bir). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Malikussaleh*, 8(3). <https://doi.org/10.29103/jimfh.v8i3.22635>
- Santoso, I., Syahrin, A., Mulyadi, M., & Agusmidah. (2024). Kebijakan Hukum Pidana Terhadap Perbuatan Melawan Hukum Dalam UU ITE Pasca Berlakunya Pedoman Implementasi Pasal—Pasal Tertentu UU ITE. *Locus Journal of Academic Literature Review*, 3(4), 329–335. <https://doi.org/10.56128/ljoalr.v3i4.312>
- Saripudin, A., Arafat, Z., & Abas, M. (2025). Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi Online di Indonesia: Analisis Normatif. *Jurnal Ilmiah Advokasi*, 13(3), 972–984. <https://doi.org/10.36987/jiad.v13i3.7577>
- Silalahi, D. G. P., Ismunarno, & Lukitasari, D. (2024). Pengaturan Hukum Positif di Indonesia Terkait Promosi Judi Online di Media Sosial. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 1(2), 317–330. <https://doi.org/10.62383/aliansi.v1i2.150>
- Syafaatullah, M. R. (2025). Kajian Normatif tentang Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Selegram dalam Promosi Judi Online Berdasarkan ketentuan Hukum di Indonesia. *Sumbang 12 Journal*, 3(2). <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/smb12lj/article/view/6389>
- Tendean, M. J. B., Rumimpunu, D., & Rondonuwu, D. E. (2025). Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Promosi Iklan Judi Online di Media

Sosial. *Lex Privatum*, 16(1).

Triningsih, A., & Ang, T. T. (2025). Tinjauan Yuridis Penerapan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Dalam Perkara Situs Judi Online. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(3), 5101–5113. <https://doi.org/10.57250/ajsh.v5i3.2072>