

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Arus perkembangan teknologi yang semakin masif telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam praktik perjudian. Kini sistem perjudian tidak hanya berlangsung secara konvensional, tetapi juga merambah ke ranah daring yang lebih mudah diakses dan menarik perhatian publik. Perjudian *online* memanfaatkan perangkat seperti *smartphone*, laptop, dan internet untuk menjangkau masyarakat luas tanpa batas geografis.<sup>1</sup> Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran karena praktik perjudian yang jelas-jelas melanggar hukum saat ini semakin mudah dilakukan secara tersembunyi. Bahkan, banyak pelaku yang bukan hanya ikut berjudi tetapi juga menyediakan jasa promosi untuk situs-situs perjudian *online* tersebut.<sup>2</sup> Kegiatan ini bukan saja melanggar norma hukum dan sosial, namun juga memberi ruang bagi kejahatan digital yang lebih luas dan sulit terdeteksi oleh pihak berwenang.

Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2024 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), praktik mendistribusikan konten perjudian secara elektronik merupakan tindak pidana. Pasal 27 secara tegas melarang penyebaran informasi

---

<sup>1</sup> Alidar, E. M. K., Jamhir Jamhir, and Nurul Budiman. "Pemberantasan Judi Online Di Kota Banda Aceh (Analisis Terhadap Peran Kepolisian, WH, Dan Diskominfo)." *Syntax Idea* 7, no. 4 (2025): 565-583.

<sup>2</sup> Jamiel, Entol Ahmad Ichwan. "Perilaku Menyimpang Judi Online di Kalangan Remaja (Studi Kasus 7 Pengguna Situs Pragmatic play di Pandeglang, Banten)." Bachelor's thesis, Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023.

yang memuat muatan perjudian dengan sanksi pidana hingga enam tahun penjara dan denda maksimal satu miliar rupiah. Kendati demikian, fakta di lapangan menunjukkan bahwa aktivitas promosi judi *online* tetap marak terutama melalui platform media sosial.<sup>3</sup> Hal ini menjadi tantangan besar bagi para penegak hukum, sebab pelaku menggunakan berbagai cara untuk menyamarkan konten ilegal tersebut. Strategi penyebaran informasi perjudian pun terus berkembang seiring meningkatnya kemampuan teknis dan kreativitas para pelaku dalam memanfaatkan celah teknologi.

Judi *online* semakin diminati karena menawarkan beragam permainan yang menarik dan akses mudah melalui media digital. Situs-situs judi *online* menyajikan fitur permainan yang bervariasi, mulai dari model klasik hingga permainan yang kompleks, yang dirancang untuk memicu ketertarikan pemain. Internet dengan jangkauan yang luas, membuka pintu bagi siapa saja untuk mengakses platform judi *online* yang sering kali tersembunyi di balik mekanisme promosi yang memanfaatkan media sosial.<sup>4</sup> Aktivitas judi *online* biasanya dilakukan dengan mentransfer dana ke rekening admin dan mengakses akun permainan melalui media digital, dengan mekanisme yang tidak memerlukan tatap muka ini membuat pelaku merasa lebih aman dan bebas. Bahkan proses pencairan kemenangan pun juga dilakukan secara digital sehingga seluruh aktivitas dilakukan secara virtual.

---

<sup>3</sup> Sipayung, Filipus Jhon Eric, and Christian Ariel Handoyo. "Dampak Dalam Mempromosikan Iklan Judi Online (Studi Kasus Iklan Judi Online Indonesia)." *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 3 (2024): 4548-4553.

<sup>4</sup> Ardi Saputra Gulo, Sahuri Lasmadi, dan Kabib Nawawi, Cybercrime dalam Bentuk Phising Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, *Jurnal Pampas*, (Vol 1 No. 2, 2020), hlm. 69.

Modus yang digunakan dalam promosi judi *online* kian hari semakin canggih, para pelaku tidak hanya menyebarkan tautan atau gambar tetapi juga bekerja sama dengan tokoh-tokoh yang memiliki pengaruh di masyarakat seperti *selebgram*, *YouTuber*, dan *influencer*.<sup>5</sup> Profesi-profesi ini memiliki daya tarik tersendiri karena memiliki jumlah pengikut yang besar dan loyal. Ketika seorang *public figure* mempromosikan situs judi secara terselubung, para pengikut cenderung tertarik dan menaruh kepercayaan sehingga memperbesar peluang seseorang untuk tertarik mencoba. Strategi ini dinilai sangat efektif dalam menjangkau pasar yang lebih luas dan beragam, khususnya kalangan muda yang sangat aktif di media sosial. Salah satu tren yang memicu peningkatan partisipasi dalam judi *online* adalah promosi perjudian yang dilakukan oleh *influencer* di media sosial. *Influencer* yang memiliki pengaruh besar di platform media sosial seperti Instagram, *YouTube*, *TikTok*, dan *Twitter* mampu memengaruhi perilaku dan keputusan para pengikutnya, termasuk mengarahkan perhatian pada layanan ilegal. Mereka sering disewa oleh operator judi untuk mempromosikan platform melalui iklan terselubung atau kode tertentu yang sulit dikenali oleh pengawas konten. Situasi ini memperkuat jaringan promosi ilegal dan menyulitkan deteksi dini oleh pihak berwenang terutama terhadap remaja yang rentan.<sup>6</sup>

Perusahaan-perusahaan judi *online* menyadari bahwa pengaruh sosial dari *selebgram* atau *YouTuber* sangat besar, sehingga menjadikan tokoh-tokoh ini

---

<sup>5</sup> Gunadi, I. "Penegakan Hukum Terhadap Streamer Game Online Terkait Tindakan Penyampaian Informasi Judi Online Melalui Youtube (Studi Di Diskominfo Kabupaten Badung)." PhD diss., Universitas Mahasaraswati Denpasar, 2024.

<sup>6</sup> Indah Purnama, Pengaruh Promosi Online dan Promosiment Selebgram Terhadap Minat Beli Konsumen, *Youth & Islamic Economic Journal*, (vol 1 No 2. Juli 2020), hlm. 16.

sebagai mitra promosi utama. *Endorsement* berupa unggahan video, foto, dan *story* yang menampilkan situs judi saat ini telah menjadi praktik umum.<sup>7</sup> Meski tidak dilakukan secara terang-terangan, konten tersebut tetap mengandung ajakan berjudi. Banyak *selebgram* yang menerima bayaran atas promosi ini mengabaikan aspek legalitas dan dampak sosial dari produk yang diiklankan, hal inilah yang menunjukkan kurangnya literasi hukum dan etika di kalangan *influencer* dan pengikutnya. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan ketat terhadap aktivitas promosi di media sosial serta peningkatan kesadaran hukum bagi pelaku digital. Selain itu, kemudahan akses melalui perangkat *mobile* membuat judi *online* semakin sulit dikendalikan, terutama karena kalangan muda sebagai target utama iklan perjudian sebagai pengguna aktif media sosial yang sering kurang memahami risiko hukum. Inilah bentuk eksploitasi digital yang memerlukan perhatian serius dari penegakan hukum, perlindungan konsumen, dan edukasi digital.<sup>8</sup>

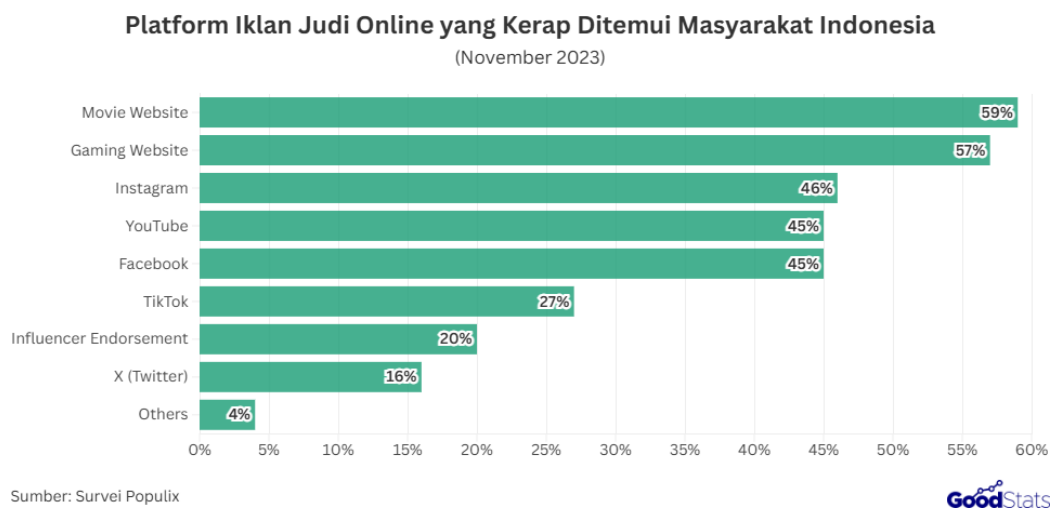
Pemerintah Indonesia telah mengatur larangan tegas terhadap segala bentuk promosi dan penyebaran konten yang mengandung unsur perjudian melalui Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Namun, perkembangan media sosial yang cepat membuat regulasi ini sering kali tertinggal, diikuti dengan upaya penegakan hukum yang dihadapkan pada tantangan untuk mengidentifikasi serta menghentikan promosi terselubung yang dilakukan oleh *influencer* atau pihak ketiga yang terlibat dalam bisnis tersebut. Sebagai tambahan, media sosial sebagai platform promosi menawarkan ruang yang ideal bagi operator

---

<sup>7</sup> Setiawan, Nanda Permana. "Endorsement Melalui Media Sosial Instagram dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen Skripsi." 2024.

<sup>8</sup> Ibid.

judi *online* karena karakteristiknya yang interaktif, *viral*, dan personal di mana promosi dapat dengan cepat menyebar melalui fitur-fitur seperti komentar, *likes*, dan *shares*. Perlu adanya pendekatan yang lebih komprehensif dalam menangani masalah ini termasuk penguatan regulasi, peningkatan pengawasan digital, dan kampanye edukasi yang lebih intensif kepada masyarakat tentang bahaya judi *online* serta cara-cara untuk mengenali dan melaporkan promosi judi yang tersembunyi di balik konten media sosial.



**Gambar 1.1** Data Platform Iklan Judi yang Kerap Ditemui Masyarakat Indonesia

Penyebaran iklan judi *online* di Indonesia telah mencapai titik yang memprihatinkan, sebagaimana diungkap dalam survei Populix yang dilakukan pada akhir November 2023. Dari 1.058 responden berusia 17–55 tahun, sebanyak 84% mengaku pernah melihat iklan judi *online* dalam enam bulan terakhir dan 63% di antaranya menyatakan iklan tersebut muncul hampir setiap kali mereka menjelajahi internet. Temuan ini menegaskan bahwa iklan judi *online* telah menyusup secara masif ke ruang digital masyarakat, terutama melalui media sosial seperti Instagram,

YouTube, dan Facebook, serta situs *film* dan *game* yang kerap dikunjungi publik. Fenomena ini tidak hanya menunjukkan agresivitas strategi pemasaran pelaku judi *online*, tetapi juga memperlihatkan lemahnya kontrol terhadap konten berisiko tinggi di platform digital. Paparan intens terhadap iklan tersebut bahkan telah memicu respons perilaku, di mana 41% responden dalam survei mengaku tergoda mengakses situs judi dan bahkan 16% di antaranya telah mencobanya. Fakta ini mencerminkan ancaman serius terhadap kelompok rentan, khususnya remaja dan pengguna muda internet.<sup>9</sup>

Remaja dan generasi muda menjadi kelompok paling rentan terhadap promosi judi *online* karena kecenderungan mencari hiburan, eksplorasi identitas, dan gaya hidup konsumtif yang membuat mereka mudah terpengaruh iklan menarik dan persuasif. Lemahnya kontrol orang tua dan rendahnya literasi digital menjadikan remaja target utama promosi perjudian *online*, dimana banyak yang menganggap judi sebagai permainan biasa atau cara mendapatkan uang tambahan tanpa menyadari konsekuensi hukum dan sosialnya. Strategi promosi judi *online* di media sosial tidak hanya melanggar hukum, tetapi juga bertentangan dengan nilai moral dan keadaban publik. Penggunaan platform sosial untuk aktivitas ilegal dapat menyebabkan degradasi nilai masyarakat dan membentuk opini permisif terhadap judi yang pada akhirnya mengubah persepsi masyarakat bahwa judi merupakan hal yang normal.

---

<sup>9</sup> Ucy Sugiarti, Masyarakat Indonesia Rentan Terpapar Iklan Judi Online di Internet. 2024. <https://goodstats.id/article/masyarakat-indonesia-rentan-terpapar-iklan-judi-online-di-internet-wMTr5> Diakses pada 9 Juni 2025

Belakangan ini, Indonesia sedang ramai dengan kasus promosi judi online yang menjerat jajaran *influencer* mulai dari kalangan bawah dan artis ternama yang juga ikut terlibat. Ada beberapa contoh kasus yang telah terjadi di Indonesia terkait promosi judi *online* tersebut. Misalnya, inisial SZM seorang *influencer* 22 tahun dari Bogor yang ditangkap karena mempromosikan situs judi *online* melalui media sosialnya dengan mendapatkan bayaran IDR 7 juta per bulan. *Influencer* lainnya berinisial IL seorang *youtuber* berusia 26 tahun dari Bandung, yang ditangkap karena telah diketahui mempromosikan judi *online* melalui akun *youtube*-nya dengan pendapatan bulanan antara IDR 15 juta hingga 50 juta.<sup>10</sup> Selain itu beberapa artis papan atas seperti Wulan Guritno, Yuki Kato, Amanda Manopo juga sempat diperiksa atas keterlibatannya dalam mempromosikan situs judi *online*.<sup>11</sup>

Di Indonesia, judi *online* merupakan aktivitas ilegal yang diatur dalam beberapa undang-undang penting. Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 yang kemudian diubah dengan Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dengan tegas melarang penyebaran informasi yang mengandung unsur perjudian.<sup>12</sup> Pasal 27 Ayat 2 UU ITE menyebutkan bahwa setiap orang dilarang untuk mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian. Tindakan *influencer* yang terlibat dalam mempromosikan judi *online* baik secara langsung

---

<sup>10</sup>Rachmawati, <https://regional.kompas.com/read/2023/08/26/080800678/7-kasus-selebgram-promosikan-judi-online-ada-yang-dibayar-rp-7-juta?page=all> (diakses pada tanggal 17 Oktober 2024)

<sup>11</sup> RahelNarda, Chaterine, Sabrina, <https://nasional.kompas.com/read/2023/10/03/06015701/deretan-figur-publik-terjerat-dugaan-promosi-judi-online-dari-wulan-guritno?page=all> (diakses pada tanggal 17 Oktober 2024)

<sup>12</sup> Indonesia, Undang-Undang Perubahan Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, UU No. 19 tahun 2016, LN No. 251 Tahun 2016, TLN No. 5952. Pasal 27 ayat (2)

melalui *endorsement* atau iklan terselubung maupun secara tidak langsung melalui konten bersponsor yang samar, dapat menimbulkan konsekuensi hukum. Selain UU ITE, ketentuan pidana terkait perjudian juga diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) terutama Pasal 303 bis KUHP, yang mengatur larangan perjudian, serta hukuman bagi orang yang menyelenggarakan atau memfasilitasi kegiatan perjudian. Hukuman bagi para individu yang mempromosikan judi *online* juga diperkuat oleh Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP baru), khususnya Pasal 426 yang membahas tentang hukuman bagi individu yang terlibat dalam kegiatan perjudian termasuk mereka yang mempromosikan aktivitas tersebut melalui media sosial atau platform daring lainnya.

Promosi judi *online* melalui media sosial merupakan bentuk penyimpangan sosial yang nyata karena bertentangan dengan norma sosial, agama, dan hukum di Indonesia. Pada praktiknya, tidak semua orang memahami bahwa keterlibatan mereka dalam mempromosikan judi *online* terlihat seperti bentuk kolaborasi pemasaran biasa, padahal sebenarnya telah melanggar hukum di Indonesia. Sebagai tokoh yang memiliki pengaruh besar di media sosial, tindakan para *influencer* bisa berdampak sangat luas terutama mengingat mayoritas pengikut mereka berasal dari kalangan muda yang rentan terpengaruh oleh konten-konten semacam itu.<sup>13</sup>

Sementara itu, eksistensi regulasi terkait tanggung jawab pidana bagi *influencer* atau promotor dalam mempromosikan judi *online* masih belum

---

<sup>13</sup> Sinta Bella, Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Para Pemasang Iklan Dan Promosi Bermuatan Judi Online Melalui Youtube, Student Online Jurnal. (Vol 3.N0 1.2022), 866-877. hlm 2

seungguhnya berkembang dengan baik, mengingat perkembangan teknologi digital dan media sosial sebagai platform pemasaran baru seringkali membuat hukum tertinggal. Banyak *influencer* mempromosikan konten ilegal tanpa menyadari dampaknya, hal ini juga dikarenakan batas antara legal dan ilegal dalam hukum digital masih kurang jelas bagi sebagian pengguna. Pengembangan hukum yang lebih jelas sangat diperlukan agar *influencer* sadar akan konsekuensi hukum jika terlibat promosi konten ilegal seperti perjudian *online*. Meskipun pemerintah telah mengeluarkan berbagai macam aturan, banyak platform judi diluar sana yang masih beroperasi dengan bermacam ide kreatif strategi pemasaran sehingga sulit untuk dideteksi. Hadirnya *influencer* disini sebagai perantara yang efektif untuk menjangkau audiens lebih luas dan justru menambah kompleksitas masalah setiap harinya.

Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana pelaku promosi memanfaatkan platform media sosial untuk mempromosikan judi *online*, serta melihat konsekuensi hukum yang mungkin mereka hadapi berdasarkan hukum yang berlaku di Indonesia.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Ariman, Rasyid dan Fahmi Raghieb, Hukum Pidana,(Malang: PT. Setara Press, 2015), hlm. 205.

Selain itu, penelitian ini juga berusaha untuk mengetahui apa saja yang menjadi faktor kendala penegakan hukum dalam merespons maraknya promosi judi *online* di media sosial sekaligus memberikan saran dan alternatif yang dapat digunakan untuk mengurangi kegiatan perjudian *online* ilegal, baik melalui pendekatan regulatif maupun peningkatan kesadaran publik akan bahaya dan ilegalitas kegiatan semacam ini di media sosial. Diharapkan melalui pengaturan yang lebih jelas dan tegas, aktivitas promosi judi *online* dapat dikelola dengan lebih baik lagi oleh aparat penegak hukum sehingga mampu menghambat tersebarnya promosi yang berpotensi merugikan masyarakat luas.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana modus promosi judi *online* memanfaatkan platform media sosial untuk mempromosikan situs judi *online*?
2. Apa saja kendala penegakan hukum dalam merespons maraknya strategi promosi Judi *online* di media sosial?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui dan menganalisis modus promosi judi *online* dalam memanfaatkan platform media sosial sebagai media promosi situs judi *online*.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis kendala penegakan hukum dalam merespons maraknya strategi promosi judi *online* di media sosial.

#### D. Orisinalitas Penelitian

Penulis	Judul dan Tahun	Perbedaan dan Persamaan
LENI ANGGRAINI	PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA SELEBGRAM YANG MEMPROMOSIKAN PRODUK JUDI <i>ONLINE</i> PADA MEDIA INSTAGRAM, 2023	<p><b>Perbedaan :</b> Penelitian Leni Anggraini menganalisis tentang dasar pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan terhadap selebgram yang mempromosikan produk judi <i>online</i> pada media Instagram dalam Putusan Hakim Nomor 907/Pid.Sus/2022/Pn.Plg dan pertanggungjawaban pidana selebgram yang mempromosikan produk judi <i>online</i> pada media Instagram dalam Putusan Hakim Nomor 907/Pid.Sus/2022/Pn.Plg. Berbeda dengan penelitian penulis yang membahas</p>

		<p>tentang Modus Operandi dan Faktor Kendala Penegakan Hukum dalam promosi Judi <i>Online</i> di Media Sosial</p> <p><b>Persamaan :</b> Kedua penelitian ini membahas tentang perjudian <i>online</i> yang dipromosikan melalui media sosial.</p>
FAHRUL F,	<p>PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA JUDI <i>ONLINE</i> (STUDI KASUS PROSES TINDAK PIDANA KASUS JUDI <i>ONLINE</i> DI WILAYAH HUKUM KEPOLISIAN DAERAH JAWA TIMUR), 2024</p>	<p><b>Perbedaan :</b> Penelitian Fahrul F menganalisis tentang penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana judi <i>online</i> khususnya di wilayah hukum Kepolisian Daerah Jawa Timur. Berbeda dengan penelitian penulis yang membahas mengenai Modus Operandi dan</p>

		<p>Faktor Kendala Penegakan Hukum dalam promosi Judi <i>Online</i> di Media Sosial</p> <p><b>Persamaan</b> : Kedua penelitian ini membahas tentang kasus tindak pidana dan penegakan hukum judi <i>online</i> di Indonesia.</p>
<p>Akbar Nur Wijaya Asra, Bhisa V. Wilhelmus, Deddy R. Ch. Manafe</p>	<p>PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN <i>ONLINE</i> DARI PERSPEKTIF HUKUM INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (STUDI KASUS KOTA KUPANG), 2024</p>	<p><b>Perbedaan</b> : Penelitian Akbar Nur Wijaya Asra, Bhisa V. Wilhelmus, dan Deddy R. Ch. Manafe tentang penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana judi <i>online</i> khususnya di wilayah Kota Kupang berbeda dengan penelitian penulis yang membahas mengenai Modus Operandi dan Faktor Kendala Penegakan Hukum dalam promosi</p>

		<p>Judi <i>Online</i> di Media Sosial.</p> <p><b>Persamaan</b> : Kedua penelitian ini membahas tentang kasus tindak pidana dan penegakan hukum judi <i>online</i> di Indonesia dan menggunakan dasar dari hukum informasi dan transaksi elektronik.</p>
--	--	---

## E. Tinjauan Pustaka

### 1. Tindak Pidana

Istilah tindak pidana berasal dari istilah yang dikenal dalam hukum pidana Belanda yaitu *Strafbaar feit*. *Strafbaar feit* terdiri dari tiga kata, yakni *straf*, *baar* dan *feit*. Kata *straf* memiliki arti pidana dan hukum. Kata *baar* berarti dapat atau boleh. Sedangkan *feit* merujuk sebagai tindak, peristiwa, pelanggaran, dan perbuatan.<sup>15</sup>

Secara umum, tindak pidana merupakan pengertian dasar dalam hukum pidana dengan pendekatan yuridis normatif. Kejahatan atau perbuatan jahat dapat diartikan secara yuridis atau

---

<sup>15</sup> Pidada, I. B. A., & Titahelu, J. A. S. (2022). Tindak Pidana dalam KUHP (Edisi Pertama). Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung.

kriminologis. Dalam arti yuridis normatif, kejahatan atau perbuatan jahat adalah perbuatan yang terwujud dalam peraturan pidana secara abstrak (*in abstracto*).<sup>16</sup>

Menurut Simons, pengertian tindak pidana adalah tindakan yang melanggar hukum pidana yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh seseorang yang dapat dipertanggungjawabkan atas tindakannya dan dinyatakan oleh undang-undang sebagai perbuatan yang dapat dikenai sanksi hukuman.<sup>17</sup>

Kemudian, Moeljatno juga menjelaskan bahwa perbuatan pidana adalah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum, di mana larangan tersebut disertai dengan ancaman (sanksi) berupa pidana tertentu bagi siapa saja yang melanggar larangan tersebut.<sup>18</sup> Dengan demikian, suatu perbuatan hanya dapat dikategorikan sebagai tindak pidana apabila memenuhi unsur-unsur yang telah ditentukan dalam sistem hukum termasuk adanya kesengajaan, kemampuan bertanggung jawab, serta sesuai dengan rumusan sebagaimana tercantum dalam peraturan perundang-undangan.

## 2. Judi *Online*

Judi *online* adalah tindakan mempertaruhkan uang atau barang berharga dengan harapan mendapatkan keuntungan yang tidak pasti melalui media elektronik dengan internet sebagai

---

<sup>16</sup>Hamdiyah Hamdiyah. (2024). Analisis Unsur-Unsur Tindak Pidana Pencurian: Tinjauan Hukum. *Tahqiq / Tahqiq*, 18(1), 101. <https://doi.org/10.61393/tahqiq.v18i1.216>

<sup>17</sup>Evi Hartanti. (2005). Tindak pidana korupsi (hlm. 5). Sinar Grafika

<sup>18</sup>Ismu Gunadi dan Jonaedi Efendi, *Hukum Pidana*, Kencana, Jakarta, 2014, Hlm 35

perantaranya.<sup>19</sup> Aktivitas ini umumnya bergantung pada faktor keberuntungan, meskipun dalam beberapa kasus peluang kemenangan dapat ditingkatkan dengan keahlian atau strategi tertentu dari pemain. Kemudahan akses dan fleksibilitas yang ditawarkan oleh platform digital membuat judi *online* semakin populer di berbagai kalangan masyarakat.

Perkembangan judi *online* di Indonesia menunjukkan tren yang semakin meningkat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Banyak pelaku judi konvensional yang beralih ke platform digital karena dianggap lebih praktis dan aman. Selain itu, ketersediaan berbagai aplikasi dan situs judi yang mudah diakses membuat aktivitas ini semakin marak di kalangan masyarakat. Faktor ekonomi juga menjadi salah satu pendorong utama, di mana banyak orang tertarik karena potensi mendapatkan keuntungan besar dengan modal yang relatif kecil.<sup>20</sup>

Selain faktor ekonomi, kejenuhan dalam rutinitas sehari-hari juga mendorong individu untuk mencoba judi *online*. Situs-situs judi dirancang dengan tampilan yang menarik dan menyerupai game, sehingga memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi penggunanya. Promosi yang agresif dari situs-situs judi *online* turut

---

<sup>19</sup>Gema, 2024. Situs Judi Online Ilegal: Mengurai Implikasi Hukum dan Upaya Penegakan. Media Hukum Indonesia (MHI) Published by Yayasan Daarul Huda Krueng Mane. Vol.2, No.2 e-ISSN: 3032-6591. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11846379>

<sup>20</sup>Ida, 2024. Faktor-faktor yang Memengaruhi Perilaku Judi Online pada Remaja: Narrative Literature Review. Jurnal Psikologi Perseptual. Vol. 9 No. 1 Juli 2024.

memperluas jangkauan mereka, bahkan sampai melibatkan remaja. Beberapa kasus penangkapan remaja yang terlibat dalam promosi judi *online* telah dilaporkan, menunjukkan betapa luasnya pengaruh industri ini.<sup>21</sup>

Pemerintah Indonesia tidak tinggal diam dalam menghadapi maraknya judi *online*. Berbagai upaya dilakukan untuk memberantas aktivitas ilegal ini, salah satunya dengan memblokir situs-situs judi *online* yang melanggar hukum.<sup>22</sup> Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah menutup ratusan ribu konten dan situs yang terkait dengan judi *online*. Namun, efektivitas langkah ini masih dipertanyakan, mengingat banyaknya situs ilegal yang terus bermunculan dan masih dapat diakses oleh masyarakat.<sup>23</sup> Secara hukum, perjudian di Indonesia dianggap sebagai tindak pidana yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).<sup>24</sup> Regulasi ini menegaskan bahwa segala bentuk perjudian, termasuk judi *online*, dilarang keras dan dapat dikenakan sanksi pidana bagi pelaku dan pihak yang terlibat. Meski demikian,

---

<sup>21</sup>Gema, 2024. Situs Judi Online Ilegal: Mengurai Implikasi Hukum dan Upaya Penegakan. Media Hukum Indonesia (MHI) Published by Yayasan Daarul Huda Krueng Mane. Vol.2, No.2 e-ISSN: 3032-6591. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11846379>

<sup>22</sup> Ida, 2024. Faktor-faktor yang Memengaruhi Perilaku Judi Online pada Remaja: Narrative Literature Review. Jurnal Psikologi Perseptual. Vol. 9 No. 1 Juli 2024.

<sup>23</sup>Gema, 2024. Situs Judi Online Ilegal: Mengurai Implikasi Hukum dan Upaya Penegakan. Media Hukum Indonesia (MHI) Published by Yayasan Daarul Huda Krueng Mane. Vol.2, No.2 e-ISSN: 3032-6591. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11846379>

<sup>24</sup>Ida, 2024. Faktor-faktor yang Memengaruhi Perilaku Judi Online pada Remaja: Narrative Literature Review. Jurnal Psikologi Perseptual. Vol. 9 No. 1 Juli 2024.

tantangan dalam penegakan hukum tetap ada, terutama dalam mengatasi teknologi yang terus berkembang dan digunakan untuk mengelabui pengawasan pemerintah.

### 3. Tinjauan tentang Modus Operandi

Modus operandi atau istilah bahasa latinnya yang berarti “cara beroperasi” atau “prosedur dalam melakukan sesuatu.” dalam konteks tindak pidana atau kejahatan, modus operandi merupakan pada teknik atau cara khusus yang digunakan oleh pelaku kejahatan untuk melaksanakan tindakannya. Dalam arti lain modus operandi ini memahami pola perilaku penjahat atau kelompok penjahat dalam menjalankan rencana kejahatannya. Dalam kasus promosi judi *online*, para pelaku biasanya menggunakan modus operandi dengan cara melakukan promosi melalui media sosial yang digunakan untuk menarik perhatian masyarakat atau pelaku judi.

Promosi judi *online* sering kali dilakukan dengan modus operandi yang canggih dan terstruktur guna menarik perhatian serta mengelabui calon pemain. Berbagai strategi digunakan untuk memberikan kesan bahwa perjudian *online* adalah aktivitas yang menguntungkan dan aman. Beberapa modus yang umum digunakan dalam promosi judi *online* antara lain penipuan berkedok investasi, penggunaan media sosial dan iklan, penyebaran melalui jaringan sosial, serta kendala dalam penegakan hukum yang memungkinkan praktik ini tetap berlangsung.

Salah satu modus yang kerap digunakan adalah penipuan dengan mengklaim bahwa judi merupakan bentuk investasi yang menguntungkan. Promotor atau *affiliator* sering kali menyamarkan perjudian, seperti *binary options* sebagai investasi yang aman. Mereka menggunakan media sosial dan berbagai platform *online* untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Padahal, penelitian menunjukkan bahwa aktivitas ini melanggar hukum pidana di Indonesia, di mana perjudian secara tegas dilarang.<sup>25</sup>

Selain itu, promosi judi *online* juga dilakukan melalui iklan yang menarik di media sosial. Iklan-iklan ini sering kali menampilkan testimoni positif dari pemain yang berhasil meraih keuntungan besar dalam waktu singkat. Dengan menciptakan ilusi bahwa judi adalah cara cepat untuk mendapatkan uang, banyak orang tergiur untuk mencoba tanpa menyadari risiko yang ada.

Modus operandi lainnya adalah penyebaran informasi melalui jaringan sosial. Pelaku judi sering kali mengajak teman atau kerabat untuk bergabung menciptakan efek domino yang membuat lebih banyak orang terlibat. Dalam kasus togel *online* misalnya, bandar judi menerima angka dari masyarakat sekitar yang pada akhirnya menciptakan rasa keterlibatan dan komunitas di antara para pemain.

---

<sup>25</sup>Purbaya. (2024). Tinjauan hukum pidana terhadap *affiliator* aplikasi judi berkedok investasi *binary option* di Indonesia. *Jurnal Suara Keadilan*. <https://doi.org/10.24176/sk.v24i2.11330>

Dalam upaya memberantas perjudian *online*, pihak kepolisian menghadapi berbagai kendala. Mereka telah melakukan sosialisasi kepada masyarakat serta patroli rutin untuk menekan praktik ini. Namun, efektivitas upaya ini sering kali terbatas oleh kendala teknologi dan kurangnya sumber daya.<sup>26</sup> Akibatnya, perjudian *online* tetap marak meskipun ada upaya penegakan hukum.

Selain faktor-faktor teknis, aspek sosial dan ekonomi juga berperan dalam maraknya perjudian *online*. Rendahnya tingkat pendidikan serta kondisi ekonomi yang sulit membuat banyak individu mencari cara cepat untuk mendapatkan uang. Dalam tekanan tersebut, mereka sering kali terjerumus ke dalam praktik perjudian yang berisiko tinggi.

Secara keseluruhan, modus operandi dalam promosi judi *online* melibatkan berbagai strategi yang dirancang untuk menarik perhatian dan mengecoh masyarakat. Dengan memanfaatkan teknologi dan media sosial serta mengklaim legalitas sebagai investasi, praktik ini menjadi semakin sulit untuk ditangani secara efektif oleh pihak berwenang. Oleh karena itu, peningkatan kesadaran masyarakat tentang risiko dan hukum terkait perjudian *online* menjadi sangat penting dalam upaya pencegahan.

---

<sup>26</sup>Aniza. (2020). Lemahnya kepolisian dalam penanganan tindak pidana perjudian togel online. *Jurnal Legalitas*. <https://doi.org/10.33756/JELTA.V13I01.7304>

Strategi lain yang kerap digunakan adalah penggunaan testimoni palsu. Iklan-iklan judi *online* sering menampilkan testimoni dari pemain yang berhasil mendapatkan keuntungan besar. Dengan cara ini, mereka menciptakan ilusi bahwa perjudian adalah jalan pintas untuk mendapatkan uang dengan mudah. Padahal, kenyataannya, perjudian justru membawa risiko kerugian yang sangat besar.<sup>27</sup>

Kemajuan teknologi juga dimanfaatkan oleh pelaku judi *online* melalui aplikasi *mobile*. Mereka menawarkan kemudahan akses ke platform judi melalui aplikasi yang dapat diunduh dengan mudah. Selain itu, mereka memberikan bonus pendaftaran dan berbagai promosi menarik untuk menarik pengguna baru agar segera melakukan taruhan.<sup>28</sup>

Selain melalui aplikasi, promosi judi *online* juga kerap dilakukan dengan menawarkan *bonus* dan *cashback*. Strategi ini digunakan untuk menarik perhatian pemain baru dengan iming-iming keuntungan instan. Namun, tanpa pemahaman yang cukup tentang risiko yang ada, pemain justru dapat mengalami kerugian besar akibat terus-menerus terjebak dalam skema perjudian.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup>Aniza. (2020). Lemahnya kepolisian dalam penanganan tindak pidana perjudian togel online. *Jurnal Legalitas*. <https://doi.org/10.33756/JELTA.V13I01.7304>

<sup>28</sup>Purbaya. (2024). Tinjauan hukum pidana terhadap affiliator aplikasi judi berkedok investasi binary option di Indonesia. *Jurnal Suara Keadilan*. <https://doi.org/10.24176/sk.v24i2.11330>

<sup>29</sup>Aniza. (2020). Lemahnya kepolisian dalam penanganan tindak pidana perjudian togel online. *Jurnal Legalitas*. <https://doi.org/10.33756/JELTA.V13I01.7304>

Tidak hanya itu, pelaku judi *online* juga menggandeng *influencer* atau figur publik untuk mempromosikan platform mereka. Dengan memanfaatkan popularitas *influencer*, mereka berharap dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan membangun kepercayaan melalui endorsement dari tokoh yang sudah dikenal masyarakat.

Secara keseluruhan, modus operandi dalam promosi judi *online* terus berkembang dan semakin sulit dikenali. Masyarakat perlu meningkatkan kewaspadaan terhadap berbagai bentuk penipuan yang digunakan oleh pelaku judi *online*. Tawaran yang tampak terlalu menguntungkan sering kali merupakan jebakan yang dapat menimbulkan dampak finansial yang serius bagi para korban.

#### 4. Penegakan Hukum Tindakan Promosi Judi *Online*

Saat ini perjudian merupakan hal yang sangat mudah ditemukan dan juga dilakukan oleh masyarakat di Indonesia, dengan perkembangan zaman yang cepat perjudian saat ini bisa dilakukan dengan berbagai cara dan mekanisme, terutama perjudian *online* yang sangat mudah diakses karena adanya internet dan juga maraknya promosi judi *online* yang dilakukan oleh pelaku promotor dan bahkan *influencer* yang di *endorse* untuk membantu mempromosikan situs judi *online*. Hal tersebut pastinya berpengaruh terhadap minat masyarakat Indonesia untuk melakukan

judi *online* dengan konten-konten menarik yang diberikan oleh para *influencer*.

Penegakan hukum terhadap promosi judi *online* di Indonesia diatur secara tegas dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).<sup>30</sup> Pasal 27 ayat (2) UU ITE dengan jelas melarang setiap individu untuk mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang mengandung unsur perjudian.<sup>31</sup> Larangan ini tidak hanya berlaku bagi pelaku judi, tetapi juga bagi mereka yang terlibat dalam memfasilitasi penyebaran konten tersebut, termasuk individu yang mempromosikan situs judi *online* melalui berbagai platform digital seperti media sosial, blog, atau bahkan aplikasi perpesanan. Hukuman bagi pelanggar pasal ini cukup berat, dengan ancaman pidana penjara maksimal enam tahun dan/atau denda hingga Rp1 miliar. Sanksi ini bertujuan memberikan efek jera kepada pelaku, serta mencegah penyebaran lebih luas dari konten perjudian di masyarakat.

Selain ketentuan dalam UU ITE, regulasi terkait perjudian juga diperkuat dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

---

<sup>30</sup>Pricillia, 2025. Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku yang Mempromosikan Judi Online. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*. Vol. 7, No. 2, Januari 2025

<sup>31</sup>David, 2024. pengaturan Hukum Positif Di Indonesia Terkait Promosi Judi Online Di Media Sosial. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora* Volume. 1, No.2 March 2024. e- ISSN: 3031-9706; p- ISSN: 3031-9684, Hal 317-330 DOI: <https://doi.org/10.62383/aliansi.v1i2.150>

(KUHP) yang baru, khususnya Pasal 426. Pasal ini secara eksplisit melarang segala bentuk aktivitas perjudian, termasuk promosi judi *online*, yang kini semakin marak di era digital.<sup>32</sup> Ancaman hukuman yang tercantum dalam pasal ini tidak jauh berbeda dengan UU ITE, yaitu pidana penjara maksimal sembilan tahun dan/atau denda kategori VI. Dengan penerapan dua dasar hukum ini, pemerintah Indonesia menunjukkan keseriusannya dalam memberantas judi *online* dari berbagai aspek baik dari sisi pengguna, penyedia layanan, maupun pihak-pihak yang terlibat dalam promosi. Hukum ini diharapkan mampu menekan laju pertumbuhan industri judi ilegal yang memanfaatkan celah teknologi untuk menyebar luas di masyarakat.

Dalam proses penegakan hukum terhadap promosi judi *online*, digital forensik memegang peranan yang sangat vital. Digital forensik adalah cabang ilmu forensik yang berfokus pada identifikasi, pengumpulan, analisis, dan pelaporan bukti digital yang dapat digunakan dalam proses hukum. Bukti-bukti ini mencakup berbagai jenis data, mulai dari unggahan di media sosial yang mempromosikan situs judi, rekaman transaksi keuangan yang menunjukkan aliran dana ke dan dari situs judi, hingga data server yang menunjukkan aktivitas ilegal.<sup>33</sup> Proses ini memerlukan keahlian khusus, mengingat pelaku sering kali menggunakan

---

<sup>32</sup> Ibid

<sup>33</sup> Ibid

metode canggih untuk menyembunyikan jejak digital mereka, seperti penggunaan *Virtual Private Network* (VPN), enkripsi data, atau bahkan *dark web* sebagai platform penyebaran.

Bukti digital yang dikumpulkan kemudian dianalisis untuk membangun kasus pidana yang kuat. Misalnya, unggahan media sosial yang berisi promosi situs judi *online* dapat digunakan untuk menghubungkan pelaku dengan aktivitas ilegal tersebut. Selain itu, rekaman transaksi keuangan dapat menunjukkan pola yang mengarah pada aktivitas perjudian seperti transfer dana dalam jumlah besar ke rekening-rekening yang terkait dengan situs judi *online*. Data dari server juga dapat mengungkap jaringan pelaku yang lebih luas, termasuk pihak-pihak yang terlibat dalam pengelolaan situs atau promosi konten judi.

Pemerintah Indonesia bekerja sama erat dengan aparat kepolisian dalam menjalankan proses penyidikan kasus-kasus terkait judi *online*. Penyidikan ini dilakukan sesuai dengan ketentuan dalam KUHP Pasal 303, yang mengatur tentang tindak pidana perjudian.<sup>34</sup> Pasal ini memberikan dasar hukum bagi aparat penegak hukum untuk melakukan investigasi, penangkapan, hingga penuntutan terhadap pelaku perjudian, baik yang beroperasi secara langsung maupun melalui platform digital. Kolaborasi antara berbagai instansi, termasuk Kementerian Komunikasi dan

---

<sup>34</sup>Yusril, 2024. Penegakan hukum kasus judi online di Indonesia. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora*. Vol. 2 No. 9. 306-310

Informatika (Kominfo), kepolisian, dan ahli digital forensik, menjadi kunci dalam memperkuat upaya pemberantasan judi *online*. Namun, tantangan dalam penegakan hukum terhadap judi *online* masih cukup besar. Pelaku seringkali memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menghindari deteksi, seperti dengan memindahkan server ke luar negeri atau menggunakan metode pembayaran yang sulit dilacak. Selain itu, meskipun pemerintah telah memblokir ratusan ribu situs judi *online*, banyak di antaranya yang kembali muncul dengan domain baru. Oleh karena itu, pendekatan yang lebih komprehensif, termasuk edukasi kepada masyarakat tentang bahaya judi *online* dan pentingnya melaporkan aktivitas mencurigakan, diperlukan untuk mendukung upaya penegakan hukum yang lebih efektif.

## **F. Definisi Operasional**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan yang menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhan, seperti dadu atau kartu.<sup>35</sup>

Penegakan hukum adalah upaya menerapkan hukum secara konsisten dan adil terhadap pelaku pelanggaran hukum.<sup>36</sup>

Media Sosial adalah platform digital yang memungkinkan penggunaannya untuk berinteraksi, berbagi, menciptakan, dan menukar

---

<sup>35</sup> <https://kbbi.web.id/judi> (diakses pada tanggal 22 Februari 2025 pukul 12.37)

<sup>36</sup> Waluyo, B. (2022). Penegakan hukum di Indonesia. Sinar Grafika.

konten seperti tulisan, gambar, video, serta informasi lainnya secara daring.<sup>37</sup>

## G. Metode

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian hukum yuridis empiris. Penelitian hukum empiris merupakan penelitian yang mengkaji hukum sebagai pola perilaku ajeg dan/atau hukum sebagai aksi-interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menganalisis lebih lanjut terhadap permasalahan yang dikaji terkait modus pelaku promosi judi *online* dan faktor kendala penegakan hukum yang tertuju kepada promosi judi *online* oleh atau pelaku lainnya.

### 2. Objek Penelitian

Objek Penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana pelaku promosi judi *online* memanfaatkan media sosial untuk promosi judi *online*, dan untuk menganalisis faktor kendala yang dialami oleh penegak hukum dalam merespons maraknya strategi promosi judi *online* di media sosial.

---

<sup>37</sup> Situmorang, D. Y. (2023). Penggunaan Media Sosial Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Interaksi Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 110-111

### 3. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiologis dengan menganalisis modus pelaku dan faktor kendala penegakan hukum dalam promosi judi *online* di media sosial berdasarkan data primer yang diperoleh dan ketentuan hukum pidana yang berlaku di Indonesia.

### 4. Sumber Bahan Hukum

- Bahan Hukum Primer, sumber hukum yang mengikat terdiri dari : Undang-Undang Dasar Tahun 1945; Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 yang kemudian diubah dengan Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Pasal 426 KUHP Baru.
- Bahan Hukum Tersier, merupakan sumber yang memberi penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder yang berupa kamus hukum, ensiklopedia, kamus bahasa Indonesia, dan sumber dari internet.

### 5. Sumber data penelitian

- Data primer, data yang diperoleh dari hasil kuesioner yang disebarkan kepada 100 responden di wilayah Indonesia serta data yang diperoleh dari wawancara kepada narasumber yaitu dari pihak kepolisian republik Indonesia.

- Data Sekunder, Undang-Undang Dasar Tahun 1945; Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 yang kemudian diubah dengan Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE); Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP);
- Data Tersier, sumber yang memberi penjelasan terhadap data primer dan data sekunder yang berupa kamus hukum, ensiklopedia, kamus bahasa Indonesia, dan sumber dari internet.

#### 6. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner dengan *platform Google Form* yang akan ditujukan kepada 100 responden di wilayah Indonesia dengan kriteria responden pengguna aktif media sosial yang pernah terpapar iklan judi *online*. Untuk mendapatkan data, fakta, serta informasi yang terkait dengan penelitian yang dikaji.

#### 7. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode pengolahan data kualitatif. Analisis dilakukan dengan mengolah data yang diambil dari data primer. Data-data tersebut dikumpulkan secara sistematis dan dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan yang kemudian dapat menjawab rumusan masalah penelitian.

## H. Kerangka Skripsi

Untuk mempermudah pemahaman penelitian ini, penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian dengan rincian sebagai berikut :

**BAB I**, yang berisi tentang pendahuluan dasar penelitian yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, orisinalitas penelitian, tinjauan pustaka, definisi operasional, metode penelitian dan kerangka skripsi.

**BAB II**, berisikan mengenai tinjauan umum hingga khusus terhadap permasalahan yang diangkat khususnya modus pelaku promosi judi *online* yang memanfaatkan media sosial untuk promosi judi *online*, dan faktor kendala penegakan hukum yang didasarkan pada teori-teori yang bersumber dari bahan hukum yang relevan, guna untuk menjawab permasalahan hukum yang menjadi fokus penelitian.

**BAB III**, yang membahas atau menjawab mengenai rumusan masalah dari hasil penelitian yang membahas tentang bagaimana modus pelaku promosi judi *online* dalam memanfaatkan media sosial untuk melakukan promosi judi *online*, dan faktor kendala penegakan hukum.

**BAB IV**, yang merupakan penutup, berisikan kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan permasalahan atau penelitian yang dikaji.