



Ranah Research:
Journal of Multidisciplinary Research and Development

DINASTI RESEARCH

082170743613 | ranahresearch@gmail.com | <https://jurnal.ranahresearch.com>

E-ISSN: [2655-0865](https://doi.org/10.38035/rrj.v7i2)
DOI: <https://doi.org/10.38035/rrj.v7i2>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku yang Mempromosikan Judi Online

Pricillia Angellina¹, Boedi Prasetyo²

¹ Fakultas Hukum, Universitas Tarumanagara, Jakarta, Indonesia, pricilliaangellinaosh@gmail.com

² Fakultas Hukum, Universitas Tarumanagara, Jakarta, Indonesia, boedipfhuntar@gmail.com

Corresponding Author: pricilliaangellinaosh@gmail.com¹

Abstract: *Indonesia as a country of law prohibits gambling, including the promotion of online gambling, because it is contrary to religious values, Pancasila morals, and endangers society. Criminal provisions related to gambling are regulated in the Criminal Code and the ITE Law, including sanctions for promotion through electronic media. Online gambling is increasingly rampant along with technological advances, driven by promotions by influencers who violate ethics and the law. An example of a case is two celebrities who were arrested for promoting gambling sites. The law strictly prohibits the distribution of gambling content in any form, as regulated in the ITE Law and other regulations. This study uses a normative juridical method, namely a method that emphasizes research on library materials as the main basis. This approach is carried out by analyzing legal regulations, relevant literature, and expert views or theories related to the problems studied. The results of this Online gambling and its promotion are regulated in the ITE Law which prohibits the distribution of gambling information with a criminal penalty of up to 6 years in prison and a fine of IDR 1 billion, as well as the Criminal Code which punishes online gambling promotion with the same criminal penalty. Law enforcement involves digital forensics to collect evidence and provide a deterrent effect, protecting the public from the negative impacts of online gambling.*

Keywords: *Law, Online Gambling, Criminal*

Abstrak: Indonesia sebagai negara hukum melarang perjudian, termasuk promosi judi online, karena bertentangan dengan nilai agama, moral Pancasila, dan membahayakan masyarakat. Ketentuan pidana terkait perjudian diatur dalam KUHP dan UU ITE, termasuk sanksi untuk promosi melalui media elektronik. Judi online semakin marak seiring kemajuan teknologi, didorong promosi oleh influencer yang melanggar etika dan hukum. Contoh kasusnya adalah dua selebgram yang ditangkap karena mempromosikan situs judi. Hukum tegas melarang distribusi konten perjudian dalam bentuk apa pun, sebagaimana diatur dalam UU ITE dan peraturan lainnya. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif, yaitu metode yang menitikberatkan pada penelitian terhadap bahan pustaka sebagai dasar utama. Pendekatan ini dilakukan dengan cara menganalisis peraturan-peraturan hukum, literatur yang relevan, serta pandangan atau teori ahli terkait permasalahan yang diteliti. Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwasanya Perjudian online dan promosinya diatur dalam UU ITE yang melarang distribusi informasi perjudian dengan ancaman pidana hingga 6 tahun penjara dan denda Rp1 miliar,

serta KUHP yang menghukum promosi judi online dengan pidana yang sama. Penegakan hukum melibatkan digital forensik untuk mengumpulkan bukti dan memberikan efek jera, melindungi masyarakat dari dampak buruk perjudian daring.

Kata Kunci: Hukum. Judi Online, Pidana

PENDAHULUAN

Republik Indonesia merupakan negara hukum, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Konstitusi ini menegaskan bahwa setiap tindakan yang dilakukan harus didasarkan pada aturan hukum. Hukum berperan sebagai landasan utama dalam mengatur berbagai aspek kehidupan masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, kesadaran hukum menjadi hal yang sangat penting bagi seluruh lapisan masyarakat.

Namun, meskipun hukum di Indonesia terus berkembang, masih sering terjadi kejahatan yang tidak disadari keberadaannya, yang berpotensi menimbulkan dampak negatif. Kejahatan dalam masyarakat menjadi tantangan sosial yang dapat memengaruhi individu, komunitas, hingga negara. Salah satu bentuk kejahatan yang umum ditemukan adalah perjudian. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menjelaskan bahwa pada dasarnya, perjudian bertentangan dengan nilai-nilai agama, kesusilaan, dan moral Pancasila. Selain itu, perjudian juga dianggap berbahaya bagi kehidupan masyarakat, bangsa, dan Negara (Bambang, 2008).

Perjudian merupakan aktivitas yang melibatkan pertaruhan uang atau barang pada sebuah permainan atau peristiwa yang hasilnya sepenuhnya bergantung pada faktor keberuntungan, dengan tujuan memperoleh keuntungan yang lebih besar dari nilai yang dipertaruhkan. Bentuk perjudian sangat beragam, mulai dari taruhan pada permainan kartu, dadu, lotere, balapan, hingga olahraga. Saat ini, praktik perjudian semakin meluas melalui platform daring.

Setiap individu yang terbukti bermain, menawarkan, atau melakukan transaksi terkait perjudian dapat dikenai sanksi pidana. Ketentuan mengenai Tindak Pidana Perjudian diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 Bis KUHP lama, serta diperbaharui dalam KUHP baru pada Pasal 426 dan Pasal 427, yang tercantum dalam Bab ke-15 bagian kedelapan tentang Perjudian.

Pesatnya perkembangan teknologi telah mendorong perjudian merambah ke ranah daring. Laman-laman judi online yang semakin mudah diakses menyebabkan peningkatan jumlah pemain judi serta pihak-pihak yang menawarkan jasa promosi perjudian di Indonesia. Menurut Harahap, perjudian online adalah bentuk perjudian yang memanfaatkan teknologi elektronik, seperti laptop, smartphone, dan berbagai perangkat digital lainnya yang kini lazim dimiliki oleh masyarakat. Dengan meningkatnya penggunaan perangkat digital seperti smartphone dan komputer, perjudian online dapat dilakukan oleh siapa saja, kapan saja, dan dari mana saja—baik di rumah, tempat kerja, sekolah, maupun saat bepergian. Tidak seperti perjudian konvensional yang membutuhkan kehadiran fisik di kasino atau tempat tertentu, perjudian online hanya memerlukan koneksi internet dan dapat dilakukan secara anonim tanpa diketahui orang lain.

Seiring bertambahnya pemain judi online, jumlah situs-situs judi online pun meningkat. Fenomena ini turut memicu maraknya promosi dan iklan judi online yang bertujuan untuk menarik minat masyarakat lebih luas dan memperkenalkan perjudian online kepada lebih banyak orang. Promosi ini sering kali melibatkan endorsement, terutama di media sosial seperti Instagram, yang bertentangan dengan aturan yang ditetapkan oleh pemerintah. Dalam Etika Pariwisata Indonesia (EPI) Romawi III Huruf A 2.25, dengan tegas dinyatakan bahwa segala bentuk perjudian dan pertaruhan dilarang untuk diiklankan atau dipromosikan, baik secara langsung maupun terselubung. Iklan judi online, oleh karena itu, tidak hanya melanggar hukum tetapi juga melanggar etika periklanan.

Promosi judi online sering kali dilakukan dengan melibatkan public figure atau influencer, di mana perusahaan judi online menawarkan bayaran yang jauh lebih tinggi dibandingkan iklan konvensional. Strategi promosi ini menggunakan berbagai trik menarik, seperti memberikan bonus besar dan langkah pendaftaran yang sederhana. Proses yang terlihat mudah, seperti menjadi anggota baru, menciptakan kesan bahwa perjudian dapat memberikan keuntungan instan tanpa hambatan.

Salah satu contoh kasus promosi judi online melibatkan dua selebgram berinisial K dan FA. Mereka mempromosikan situs judi melalui fitur Instastory di akun Instagram mereka dengan menyematkan tautan bertuliskan Panen GG." Ketika tautan tersebut diklik, pengguna diarahkan langsung ke situs judi online. Dari promosi ini, K dan FA menerima bayaran hingga jutaan rupiah per situs atau per bulan. Namun, aksi mereka berujung pada penangkapan oleh pihak kepolisian. Keduanya ditetapkan sebagai tersangka dan ditahan atas pelanggaran yang dikenai sanksi berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) (Gunawan, 2023).

Pengaturan terkait pelanggaran tindak pidana perjudian online diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 1 Tahun 2024, yang merupakan perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal 27 Ayat (1) menyatakan bahwa, "*Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, mempertunjukkan, mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan untuk diketahui umum.*" Sementara itu, Pasal 27 Ayat (2) menyebutkan, "*Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.*"

Promosi perjudian dalam bentuk apa pun—baik berupa gambar, video, suara, maupun tulisan—yang didistribusikan, ditransmisikan, dan dapat diakses secara elektronik, jelas termasuk tindak pidana. Oleh karena itu, tidak hanya aktivitas perjudian, tetapi juga upaya untuk mempromosikannya dapat dikenai hukuman sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif, yaitu metode yang menitikberatkan pada penelitian terhadap bahan pustaka sebagai dasar utama. Pendekatan ini dilakukan dengan cara menganalisis peraturan-peraturan hukum, literatur yang relevan, serta pandangan atau teori ahli terkait permasalahan yang diteliti. Metode ini bertujuan untuk memahami aturan hukum yang berlaku, menggali prinsip-prinsip hukum, serta menganalisis penerapannya dalam konteks tertentu.

Pada pembahasan mengenai aturan hukum terhadap pelaku promosi judi online, perkembangan teknologi dan era digital membawa tantangan besar bagi penegakan hukum di Indonesia. Promosi judi online menjadi isu yang kompleks karena tidak hanya melanggar hukum tetapi juga memicu berbagai dampak sosial, seperti peningkatan angka kriminalitas, ketergantungan finansial, dan gangguan moral masyarakat. Dalam konteks Indonesia, promosi judi online adalah tindakan ilegal yang diatur secara tegas oleh berbagai undang-undang dan peraturan, termasuk Undang-Undang Republik Indonesia No. 1 Tahun 2024, yang merupakan perubahan kedua atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Regulasi ini menegaskan bahwa setiap aktivitas yang mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memuat perjudian dilarang keras. Oleh karena itu, promosi judi online tidak hanya menjadi pelanggaran hukum, tetapi juga sebuah tantangan yang membutuhkan pendekatan strategis dan kolaborasi lintas sektor untuk mengatasinya secara efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aturan Hukum Terhadap Pelaku Promosi Judi Online

Perjudian online adalah aktivitas bertaruh menggunakan perangkat seperti komputer atau ponsel, di mana pemain mempertaruhkan sesuatu dengan memilih satu dari banyak opsi yang tersedia. Jika berhasil menang, pemain berhak atas hadiah yang diambil dari taruhan pihak yang kalah. Besarnya taruhan biasanya disepakati terlebih dahulu sebelum permainan dimulai. Aktivitas ini telah menjadi sangat populer, terutama dalam konteks taruhan olahraga dan permainan kasino yang dimainkan secara virtual. Melalui internet, tersedia berbagai permainan yang memungkinkan pemain untuk berjudi dan meraih keuntungan berupa uang tunai. Di antara permainan yang paling diminati adalah Poker dan Domino. Dalam permainan Poker, peserta menggunakan kartu remi untuk membentuk kombinasi kartu terbaik guna mengalahkan lawan. Sementara itu, permainan Domino menggunakan kartu khusus, di mana pemain berusaha mendapatkan nilai tertinggi dengan menjumlahkan angka-angka pada dua kartu yang dimilikinya.

Terdapat berbagai jenis iklan yang sering ditemukan di internet, seperti iklan langsung di mana pengiklan berkomunikasi langsung dengan pemilik media, iklan layanan mandiri yang biasanya berupa teks dengan video yang disediakan oleh pemasang atau penyewa iklan, iklan sosial yang ditujukan untuk media sosial, iklan video yang muncul pada konten video, serta iklan dalam konten yang disisipkan pada blog (Ayuningtyas, 2020).

Internet menyediakan beragam cara bagi individu untuk mempromosikan sesuatu. Beberapa iklan dibuat oleh pemilik situs web atau aplikasi, sementara lainnya dirancang oleh individu yang ingin memasarkan produk atau jasa. Iklan-iklan ini dapat muncul di media sosial, video, hingga dalam postingan blog. Media sosial menjadi platform yang sering digunakan untuk promosi, termasuk dalam industri perjudian online. Pemilik situs perjudian, misalnya, sering membayar pengguna akun media sosial untuk mempromosikan situs mereka (Sudiwijaya et al., 2022).

Pemanfaatan media sosial untuk beriklan merupakan strategi yang efektif mengingat tingginya jumlah pengguna. Platform seperti Instagram sering dimanfaatkan untuk menampilkan foto-foto menarik guna mempromosikan produk atau layanan. Selain itu, Facebook, sebagai salah satu situs web terbesar, juga digunakan oleh banyak orang untuk berkomunikasi dan berbagi informasi. Facebook menjadi alat yang sangat bermanfaat bagi mereka yang ingin menjual produk, karena memungkinkan interaksi langsung dengan banyak pelanggan dalam waktu yang bersamaan (Hayati, 2022).

Aturan hukum terkait promosi iklan judi online melalui media sosial atau internet telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal 27 Ayat 2 menyebutkan bahwa *“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”* Ketentuan ini memberikan dasar hukum untuk melarang dan menindak aktivitas promosi judi online yang merugikan masyarakat.

Larangan dalam undang-undang yang memiliki muatan pidana selalu disertai dengan sanksi pidana untuk menghukum pelaku kejahatan. Sanksi pidana merupakan bentuk hukuman yang bertujuan untuk memberikan efek jera kepada pelaku melalui denda atau penjara. Hukuman ini tidak hanya berfungsi sebagai pembelajaran bagi pelaku agar tidak mengulangi kesalahan, tetapi juga sebagai upaya untuk menjaga ketertiban masyarakat.

Menurut Hans Kelsen, sanksi pidana adalah *“reaksi koersif dalam masyarakat atas tingkah laku yang mengganggu ketertiban.”* Dengan demikian, hukuman pidana tidak hanya bersifat represif tetapi juga preventif, mencegah pelaku dan orang lain melakukan pelanggaran serupa di masa depan.

Bagi pihak-pihak yang melakukan promosi judi online melalui iklan, ancaman sanksi pidana diatur lebih lanjut dalam Pasal 45 Ayat 1 UU ITE, yang berbunyi: *“Setiap Orang yang*

memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).” Ancaman hukuman ini menegaskan keseriusan pemerintah dalam menindak segala bentuk promosi perjudian daring, baik untuk melindungi masyarakat dari dampak buruknya maupun untuk menjaga moralitas publik.

Pertanggungjawaban Pidana yang diterapkan pada Pelaku Promosi Judi Online

1. Pengaturan dalam UU ITE

Pengaturan mengenai pertanggungjawaban pidana bagi pelaku promosi judi online diatur secara tegas dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal 27 Ayat 2 UU ITE menjadi dasar hukum utama yang melarang segala bentuk distribusi, transmisi, atau penyediaan akses terhadap informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Ketentuan ini bertujuan untuk membatasi penyebaran aktivitas yang dianggap merusak moralitas masyarakat dan berpotensi menimbulkan kerugian sosial maupun ekonomi. Promosi judi online, yang sering kali menggunakan media sosial, situs web, atau platform digital lainnya, termasuk dalam tindakan yang dilarang oleh pasal tersebut.

Untuk memberikan efek jera, UU ITE juga mengatur sanksi pidana bagi pelaku yang melanggar ketentuan tersebut melalui Pasal 45 Ayat 1. Dalam pasal ini dinyatakan bahwa setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 Ayat 2 dapat dikenai hukuman pidana berupa penjara maksimal enam tahun dan/atau denda maksimal Rp1 miliar. Sanksi ini menunjukkan bahwa tindakan mempromosikan judi online bukan sekadar pelanggaran hukum biasa, tetapi kejahatan serius yang dapat merugikan masyarakat luas. Dengan menetapkan ancaman pidana yang berat, UU ITE berupaya untuk memberantas segala bentuk perjudian yang menggunakan teknologi informasi sebagai medium.

Selain itu, pertanggungjawaban pidana dalam konteks ini juga mencakup aspek kesengajaan dan tanpa hak, sebagaimana disebutkan dalam pasal tersebut. Artinya, pelaku harus terbukti dengan sengaja melakukan promosi atau mendistribusikan konten perjudian tanpa memiliki hak atau otorisasi yang sah. Hal ini memberikan ruang bagi penegak hukum untuk memastikan bahwa hanya pelaku yang secara sadar dan aktif melakukan pelanggaran yang dapat dimintai pertanggungjawaban. Dengan demikian, unsur kesengajaan menjadi elemen penting dalam menentukan apakah seseorang dapat dipidana berdasarkan UU ITE.

Implementasi pengaturan ini menjadi tantangan tersendiri bagi pemerintah dan penegak hukum, mengingat sifat promosi judi online yang sangat dinamis dan memanfaatkan celah teknologi. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara berbagai pihak, termasuk pemerintah, penyedia layanan internet, dan masyarakat, untuk mendeteksi dan melaporkan aktivitas promosi perjudian secara lebih efektif. Langkah ini diharapkan mampu mempersempit ruang gerak pelaku promosi judi online dan mendorong penegakan hukum yang lebih optimal.

Dengan adanya ketentuan dalam UU ITE, pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku promosi judi online telah diatur secara rinci, baik dalam hal perbuatan yang dilarang maupun sanksi yang diterapkan. Hal ini menunjukkan komitmen pemerintah dalam menjaga keamanan digital dan melindungi masyarakat dari dampak buruk perjudian daring.

2. Pengaturan dalam KUHP

Dalam KUHP lama, aturan mengenai perjudian diatur melalui Pasal 303 dan Pasal 303 bis. Pasal 303 KUHP mengatur tentang larangan menyelenggarakan, menyediakan, atau memfasilitasi kegiatan perjudian. Pengaturan ini berlaku untuk segala bentuk perjudian, termasuk yang dilakukan secara fisik maupun daring, meskipun perjudian

online belum dikenal secara eksplisit pada saat KUHP lama disusun. Pasal ini menekankan bahwa perjudian dianggap sebagai kejahatan yang dapat merusak moral masyarakat. Ancaman pidana yang dikenakan berupa hukuman penjara maksimal 10 tahun atau denda maksimal sebesar Rp25 juta, yang pada saat itu merupakan jumlah yang signifikan.

Pasal 303 bis melengkapi ketentuan dalam Pasal 303 dengan menambahkan larangan terhadap segala bentuk kegiatan yang mendukung atau membantu penyelenggaraan perjudian, seperti menjadi perantara taruhan atau menyediakan tempat perjudian. Meskipun Pasal 303 dan 303 bis tidak secara eksplisit mengatur promosi perjudian melalui media digital, promosi judi online dapat masuk dalam kategori membantu penyelenggaraan perjudian. Dengan demikian, pelaku promosi judi online pada era KUHP lama dapat dijerat dengan pasal ini jika terbukti bahwa tindakannya mendukung atau memfasilitasi aktivitas perjudian.

Dalam KUHP baru, yang disahkan melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, aturan mengenai perjudian diperbarui untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman, termasuk perjudian berbasis teknologi. Pasal 515 KUHP baru menyebutkan bahwa setiap orang yang dengan sengaja menyelenggarakan, memfasilitasi, atau mempromosikan perjudian dapat dipidana dengan hukuman penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda maksimal kategori V (yang setara dengan Rp500 juta). KUHP baru juga menambahkan pengaturan mengenai perjudian online sebagai tindak pidana yang terpisah, mencerminkan kesadaran terhadap kompleksitas dan dampak besar dari perjudian berbasis teknologi.

Perbedaan mendasar antara KUHP lama dan baru terletak pada pendekatan terhadap perjudian online. KUHP baru memberikan landasan hukum yang lebih jelas dan spesifik mengenai aktivitas perjudian daring, termasuk promosi melalui media digital. Hal ini memberikan penegak hukum kerangka kerja yang lebih efektif untuk menindak pelaku promosi judi online, sekaligus mencerminkan adaptasi hukum pidana terhadap perkembangan teknologi informasi. Dengan demikian, KUHP baru dianggap lebih relevan dalam mengatasi permasalahan perjudian di era digital saat ini.

3. Digital Forensik sebagai Alat Bukti

Digital forensik memainkan peran penting dalam penanganan kasus promosi judi online, terutama untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan bukti yang dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Dalam konteks promosi judi online, bukti digital seperti pesan elektronik, unggahan media sosial, transaksi keuangan, atau data server dapat menjadi kunci untuk mengungkap pelaku dan membangun kasus pidana. Proses digital forensik mencakup beberapa tahap utama, yaitu identifikasi, pengumpulan, analisis, dan pelaporan bukti digital.

Pada tahap identifikasi, penyelidik harus menentukan sumber-sumber data yang relevan, seperti perangkat keras (komputer, ponsel) atau perangkat lunak (media sosial, aplikasi pesan instan). Tahap pengumpulan dilakukan dengan memastikan integritas bukti, misalnya menggunakan metode *imaging* untuk membuat salinan data tanpa mengubah aslinya. Analisis bukti dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak forensik untuk menelusuri aktivitas pengguna, seperti jejak digital promosi perjudian, rekam transaksi pembayaran, atau lokasi server yang digunakan. Akhirnya, hasil analisis disusun dalam laporan yang dapat diterima di pengadilan sebagai bukti hukum.

Pemidanaan untuk pelaku promosi judi online di Indonesia mengacu pada peraturan perundang-undangan yang berlaku. Pelaku dapat dijerat menggunakan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Pasal 27 ayat (2) UU ITE melarang distribusi atau transmisi informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian. Ancaman pidananya diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE, yaitu pidana penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda maksimal Rp1 miliar.

Selain UU ITE, pelaku juga dapat dijerat menggunakan KUHP baru, terutama Pasal 515 yang mengatur tentang larangan perjudian, termasuk aktivitas promosi. Ancaman pidana untuk pelaku meliputi hukuman penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda kategori V. Dalam konteks promosi judi online, aspek pemidanaan juga dapat mencakup pemberatan hukuman apabila promosi dilakukan secara masif atau melibatkan pihak-pihak tertentu, seperti pemilik akun media sosial dengan pengikut yang sangat besar.

Kolaborasi antara digital forensik dan penegak hukum memberikan landasan hukum yang kuat untuk menindak pelaku promosi judi online. Digital forensik membantu mengungkap bukti dengan tingkat akurasi tinggi, sementara sistem pemidanaan memberikan sanksi yang diharapkan dapat memberikan efek jera bagi pelaku. Hal ini menunjukkan pentingnya peran teknologi dalam mendukung penegakan hukum di era digital.

KESIMPULAN

Hasil dan pembahasan mengenai aturan hukum terhadap pelaku promosi judi online menunjukkan bahwa Indonesia memiliki regulasi yang cukup komprehensif untuk menindak pelaku kejahatan ini. Melalui UU ITE dan KUHP, baik yang lama maupun baru, tindakan promosi judi online telah diatur secara tegas dengan ancaman sanksi pidana yang berat. UU ITE menetapkan larangan distribusi konten bermuatan perjudian dengan ancaman pidana maksimal enam tahun penjara dan/atau denda hingga Rp1 miliar. Sementara itu, KUHP baru memberikan landasan hukum yang lebih spesifik untuk perjudian berbasis teknologi, termasuk promosi melalui media digital, dengan hukuman serupa. Perubahan dalam KUHP baru menunjukkan adaptasi regulasi terhadap perkembangan teknologi dan semakin kompleksnya modus operandi pelaku.

Selain itu, digital forensik memainkan peran krusial dalam pengungkapan kasus promosi judi online. Teknologi ini memungkinkan pengumpulan bukti digital, seperti unggahan media sosial, rekam transaksi, atau data server, yang dapat digunakan untuk membangun kasus pidana. Dengan memanfaatkan perangkat lunak dan metode forensik, penegak hukum dapat menelusuri jejak digital pelaku dan memastikan bukti memiliki integritas yang dapat dipertanggungjawabkan di pengadilan. Kolaborasi antara regulasi yang tegas, penegakan hukum, dan teknologi digital forensik mencerminkan upaya serius pemerintah untuk memberantas aktivitas promosi judi online, melindungi masyarakat, serta menjaga moralitas publik.

REFERENSI

- Ayuningtyas, J. (2020). *Analisa Akibat Hukum Terhadap Sosial Media Yang Menayangkan Konten Judi Online*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Gunawan, M. S., dkk. (2023). *Pertanggungjawaban Hukum Platform Media Sosial Terhadap Promosi Judi Online*. *Jurnal Plaza Hukum Indonesia*, 1(2).
- Hayati, Y. Y. (2022). *Pengaruh Promosi Di Facebook Market Place Terhadap Keputusan Pembelian Lipstik Maybelline Di She Kosmetik Pada Masyarakat Kelurahan Bahu Manado*. *Productivity*, 3(3), 286–290.
- Sudiwijaya, E., Junaedi, F., Sukmono, F. G., Surya Kencana, A. P., Sari, S. S., Nuur Rasyid, H. A., & Muktaf, Z. M. (2022). *Dinamika Periklanan Di Era Digital*. Yogyakarta: Dua Lima Grafika.
- Waluyo, B. (2008). *Pidana dan Pemidanaan*. Jakarta: PT Sinar Grafika.