

ISSN (ONLINE) 2598 9928



INDONESIAN JOURNAL OF LAW AND ECONOMIC
PUBLISHED BY
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

Indonesian Journal of Law and Economics Review

Vol. 21 No. 3 (2026): Agustus
DOI: 10.21070/ijler.v21i3.1570

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Wisnu Pangah Setiyono, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#)) ([Sinta](#))

Managing Editor

Rifqi Ridlo Phahlevy , Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#)) ([ORCID](#))

Editors

Noor Fatimah Mediawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Sinta](#))

Faizal Kurniawan, Universitas Airlangga, Indonesia ([Scopus](#))

M. Zulfa Aulia, Universitas Jambi, Indonesia ([Sinta](#))

Sri Budi Purwaningsih, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Sinta](#))

Emy Rosnawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Sinta](#))

Totok Wahyu Abadi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#))

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Online Gambling Promotion Liability under Indonesian Electronic Information Law: Pertanggungjawaban Pidana Promosi Judi Online Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

Sheilla Virginia Andreyne, sheilla.205220099@stu.untar.ac.id (*)

Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Tarumanagara, Indonesia

Hery Firmansyah, heryf@fh.untar.ac.id

Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Tarumanagara, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background Digital technology and social media have reshaped public interaction while also creating new forms of cybercrime. **Specific Background** One growing legal issue is the promotion of online gambling websites through social media platforms using links, referrals, endorsements, and disguised digital content. **Knowledge Gap** Legal uncertainty remains regarding the scope of distributing, transmitting, and making accessible gambling-related electronic information, especially for influencers, affiliates, content creators, and other third parties. **Aims** This study analyzes the regulation of online gambling website promotion under the Electronic Information and Transactions Law and examines criminal liability for parties involved in disseminating digital gambling content. **Results** Promotion through social media can be classified as a criminal offense under Article 27 paragraph (2) in conjunction with Article 45 paragraph (3), with liability extending beyond operators to knowing participants. **Novelty** The study clarifies that digital promotion functions as part of gambling-content dissemination in cyber law. **Implications** Regulatory strengthening, cyber enforcement optimization, and platform supervision are needed to create safer digital space.

Highlights:

- ♦ Disseminating betting content can satisfy distribution, transmission, and accessibility elements.
- ♦ Liability extends to influencers, affiliates, creators, and knowing participants.
- ♦ Anonymous accounts, foreign servers, disguised content, and evidentiary complexity hinder enforcement.

Keywords: Online Gambling, Social Media, Cybercrime, Criminal Liability, Electronic Information and Transactions Law.

Published date: 2026-06-08

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Internet tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana pertukaran informasi, melainkan telah berkembang menjadi media utama dalam aktivitas ekonomi, sosial, pendidikan, hiburan, hingga transaksi keuangan. Kemajuan teknologi tersebut turut melahirkan berbagai platform media sosial yang memungkinkan setiap individu untuk berkomunikasi secara cepat, luas, dan tanpa batas wilayah. Kehadiran media sosial seperti Instagram, Facebook, TikTok, X (Twitter), YouTube, Telegram, dan berbagai platform digital lainnya telah menciptakan ruang baru dalam kehidupan masyarakat modern yang sangat bergantung pada teknologi digital.

Di satu sisi, perkembangan media sosial memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat karena mampu mempermudah akses informasi, memperluas jaringan komunikasi, dan membuka peluang ekonomi digital. Namun di sisi lain, perkembangan tersebut juga menimbulkan berbagai persoalan hukum baru, salah satunya adalah meningkatnya tindak pidana berbasis teknologi informasi atau *cybercrime* [1]. Kejahatan siber berkembang seiring dengan kemajuan teknologi karena internet menyediakan ruang yang relatif mudah, cepat, anonim, dan sulit diawasi oleh aparat penegak hukum [2]. Salah satu bentuk kejahatan siber yang saat ini berkembang secara masif di Indonesia adalah praktik perjudian online.

Perjudian online merupakan bentuk perjudian yang dilakukan melalui sistem elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai sarana utama pelaksanaannya. Berbeda dengan perjudian konvensional yang membutuhkan tempat fisik tertentu, perjudian online dapat diakses kapan saja dan di mana saja hanya melalui telepon genggam atau perangkat elektronik lainnya. Kemudahan akses tersebut menyebabkan perjudian online berkembang sangat pesat dan menjangkau seluruh lapisan masyarakat, termasuk anak-anak, pelajar, mahasiswa, hingga masyarakat ekonomi menengah ke bawah. Praktik perjudian online bahkan telah menjadi fenomena sosial yang meresahkan karena menimbulkan dampak ekonomi, sosial, psikologis, dan kriminalitas yang cukup serius.

Perkembangan perjudian online tidak dapat dilepaskan dari peran media sosial sebagai sarana promosi. Saat ini banyak ditemukan akun media sosial yang secara aktif mempromosikan situs judi online melalui berbagai bentuk konten digital, seperti unggahan gambar, video, siaran langsung, tautan (link), kode referral, endorsement, hingga iklan terselubung yang dikemas dalam bentuk hiburan [3]. Pelaku promosi situs judi online tidak hanya dilakukan oleh pemilik situs perjudian, tetapi juga melibatkan influencer, content creator, selebgram, streamer, afiliator, maupun pengguna media sosial biasa yang memperoleh keuntungan ekonomi dari aktivitas promosi tersebut.

Fenomena promosi situs judi online melalui media sosial menjadi persoalan hukum yang serius karena media sosial memiliki jangkauan penyebaran informasi yang sangat luas dan cepat. Konten promosi perjudian online dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat tanpa adanya batasan usia maupun kontrol yang memadai. Bahkan dalam banyak kasus, promosi situs judi online dilakukan secara terselubung dengan memanfaatkan algoritma media sosial agar lebih mudah menjangkau pengguna internet. Kondisi ini menyebabkan praktik perjudian online semakin sulit diberantas karena promosi digital terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi dan tren media sosial.

Promosi situs judi online melalui media sosial juga menimbulkan persoalan moral dan sosial dalam masyarakat. Konten perjudian yang terus muncul di media sosial secara tidak langsung dapat membentuk normalisasi terhadap aktivitas perjudian, terutama bagi generasi muda yang merupakan pengguna aktif media sosial. Perjudian yang semula dipandang sebagai perbuatan tercela dan melanggar hukum berpotensi dianggap sebagai aktivitas biasa karena dikemas secara menarik, modern, dan menghibur. Akibatnya, masyarakat menjadi lebih rentan terpengaruh untuk mencoba dan terlibat dalam aktivitas perjudian online.

Secara normatif, perjudian pada dasarnya telah lama dilarang dalam sistem hukum Indonesia. Ketentuan mengenai larangan perjudian diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), khususnya Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP yang mengatur mengenai tindak pidana perjudian [4]. Namun demikian, perkembangan teknologi informasi menyebabkan bentuk perjudian mengalami transformasi dari perjudian konvensional menjadi perjudian berbasis digital yang memiliki karakteristik berbeda. Oleh karena itu, diperlukan instrumen hukum yang mampu menjangkau tindak pidana perjudian yang dilakukan melalui media elektronik dan internet. Pemerintah Indonesia membentuk Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE). Kehadiran UU ITE merupakan bentuk respons negara terhadap perkembangan teknologi informasi dan berbagai bentuk kejahatan siber yang muncul dalam ruang digital.

Salah satu ketentuan penting dalam UU ITE yang berkaitan dengan perjudian online terdapat dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang menyatakan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat dipidana. Ketentuan tersebut kemudian diperkuat dengan ancaman pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU ITE. Rumusan pasal tersebut menunjukkan bahwa UU ITE tidak hanya menjerat pelaku utama perjudian online, tetapi juga pihak-pihak yang mendistribusikan atau menyebarluaskan konten bermuatan perjudian melalui media elektronik, termasuk promosi situs judi online melalui media sosial. Dengan demikian, aktivitas promosi situs judi online pada dasarnya dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana apabila memenuhi unsur-unsur sebagaimana diatur dalam UU ITE.

Meskipun demikian, dalam praktik penegakan hukum masih terdapat berbagai kendala dan persoalan yuridis [5]. Salah satu persoalan utama adalah mengenai penafsiran unsur “mendistribusikan”, “mentransmisikan”, dan “membuat dapat

diaksesnya” muatan perjudian dalam konteks media sosial. Perkembangan media digital yang sangat dinamis menyebabkan bentuk promosi situs judi online semakin beragam dan kompleks. Misalnya, promosi dilakukan melalui siaran langsung, fitur story, grup tertutup, tautan tersembunyi, hingga endorsement oleh influencer yang sering kali dikemas secara samar agar tidak terdeteksi sebagai promosi perjudian. Selain itu, penegakan hukum terhadap promosi situs judi online juga menghadapi tantangan dalam aspek pembuktian digital.

Karakteristik kejahatan siber yang bersifat lintas negara, anonim, serta mudah menghapus jejak digital menyebabkan aparat penegak hukum mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi pelaku, mengumpulkan alat bukti elektronik, dan menelusuri aliran transaksi keuangan hasil perjudian online. Tidak jarang pula ditemukan adanya penggunaan akun palsu, server luar negeri, virtual private network (VPN), dan teknologi digital lainnya yang digunakan untuk menghindari proses penegakan hukum [6]. Di sisi lain, muncul pula perdebatan mengenai pertanggungjawaban pidana terhadap pihak-pihak yang terlibat dalam promosi situs judi online, khususnya influencer atau content creator yang mengaku tidak mengetahui bahwa konten yang dipromosikan merupakan bagian dari aktivitas perjudian ilegal. Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai batas kesengajaan, unsur kesalahan, dan bentuk pertanggungjawaban pidana dalam tindak pidana promosi perjudian online melalui media sosial.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa tindak pidana promosi situs judi online melalui media sosial bukan hanya persoalan pelanggaran hukum biasa, melainkan telah menjadi persoalan multidimensional yang berkaitan dengan perkembangan teknologi, budaya digital, penegakan hukum siber, perlindungan masyarakat, dan efektivitas regulasi. Oleh karena itu, diperlukan kajian hukum yang komprehensif untuk menganalisis bagaimana pengaturan tindak pidana promosi situs judi online melalui media sosial berdasarkan UU ITE, serta bagaimana implementasi penegakan hukumnya dalam praktik di Indonesia. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai tindak pidana promosi situs judi online melalui media sosial dalam sebuah artikel ilmiah yang berjudul: “Tindak Pidana Promosi Situs Judi Online melalui Media Sosial Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.”

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum yuridis normatif. Penelitian hukum yuridis normatif merupakan suatu metode penelitian yang menempatkan hukum sebagai norma atau kaidah yang hidup dalam sistem peraturan perundang-undangan. Dalam pendekatan ini, hukum dipahami sebagai seperangkat aturan tertulis (law in books) yang mengatur tingkah laku manusia dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara [7]. Selain itu, hukum juga dipandang sebagai norma yang menjadi pedoman mengenai perilaku yang dianggap patut, layak, dan sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. Penelitian hukum normatif berorientasi pada kajian terhadap asas-asas hukum, sinkronisasi hukum, sistematika hukum, taraf implementasi norma, serta analisis terhadap putusan pengadilan yang berkaitan dengan isu hukum yang diteliti [8]. Oleh karena itu, penelitian ini tidak berfokus pada pengumpulan data lapangan secara empiris, melainkan menitikberatkan pada analisis bahan pustaka dan berbagai sumber hukum yang relevan dengan objek penelitian.

Hasil dan Pembahasan

A. Pengaturan Hukum Mengenai Tindak Pidana Promosi Situs Judi Online Melalui Media Sosial Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik di Indonesia

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola kehidupan masyarakat dalam berbagai bidang, termasuk dalam praktik kejahatan yang memanfaatkan media digital sebagai sarana utama pelaksanaannya. Salah satu bentuk kejahatan yang berkembang secara signifikan dalam ruang siber adalah perjudian online. Perjudian yang sebelumnya dilakukan secara konvensional kini mengalami transformasi menjadi perjudian berbasis elektronik yang dapat diakses melalui internet dan media sosial. Dalam perkembangannya, media sosial tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi dan hiburan, tetapi juga dimanfaatkan sebagai media promosi situs judi online yang menjangkau masyarakat secara luas dan cepat.

Fenomena promosi situs judi online melalui media sosial menjadi persoalan hukum yang serius karena aktivitas tersebut pada dasarnya tidak hanya berfungsi sebagai bentuk periklanan digital biasa, melainkan juga menjadi bagian dari mata rantai penyelenggaraan perjudian online itu sendiri. Media sosial digunakan untuk menarik pengguna baru, memperluas akses perjudian, meningkatkan jumlah pemain, dan mempermudah masyarakat untuk terhubung dengan situs perjudian online. Promosi tersebut dilakukan melalui berbagai bentuk konten digital, seperti unggahan gambar, video pendek, siaran langsung, endorsement influencer, tautan situs, kode referral, hingga penggunaan simbol atau istilah tertentu yang berkaitan dengan perjudian online.

Pengaturan mengenai perjudian online melalui media elektronik diatur secara khusus dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Ketentuan tersebut terdapat dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal tersebut menyatakan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat dipidana. Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa UU ITE tidak hanya menjerat pelaku utama perjudian online, tetapi juga menjangkau pihak-pihak yang berperan dalam penyebaran atau promosi konten perjudian melalui media elektronik, termasuk media sosial. Promosi situs judi online melalui media sosial dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana apabila

memenuhi unsur-unsur yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE.

Secara konstruksi unsur pidana, untuk menjerat pelaku promosi situs judi online melalui media sosial, aparat penegak hukum harus mampu membuktikan adanya unsur subjektif dan unsur objektif sebagaimana dirumuskan dalam pasal tersebut. Unsur subjektif dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE adalah unsur “dengan sengaja dan tanpa hak”. Unsur ini menghendaki adanya kesengajaan dari pelaku untuk menyebarkan atau mempromosikan konten yang berkaitan dengan perjudian [9]. Dengan kata lain, pelaku mengetahui dan menghendaki bahwa konten yang diunggah, dibagikan, atau dipromosikan merupakan konten yang mengarah pada aktivitas perjudian online. Selain itu, perbuatan tersebut dilakukan tanpa hak atau tanpa kewenangan yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan.

Promosi situs judi online melalui media sosial, unsur kesengajaan dapat terlihat dari tindakan pelaku yang secara sadar mengunggah tautan situs judi online, mencantumkan kode referral perjudian, membuat video promosi perjudian, atau menerima pembayaran untuk memasarkan situs perjudian tertentu. Kesengajaan juga dapat dibuktikan melalui adanya hubungan kerja sama antara pemilik situs judi online dengan pihak yang mempromosikan situs tersebut, misalnya melalui sistem endorsement, afiliasi, atau kontrak promosi digital. Selanjutnya, unsur objektif dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE berupa perbuatan “mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik” [10]. Pada media sosial, unsur tersebut memiliki cakupan yang sangat luas karena hampir seluruh aktivitas unggahan digital pada dasarnya merupakan bentuk distribusi atau transmisi informasi elektronik. Tindakan mengunggah konten perjudian ke media sosial, membagikan tautan situs judi online, mengirimkan promosi melalui pesan elektronik, memasang iklan digital, maupun membuat konten video yang mengarahkan pengguna menuju situs perjudian online dapat dikategorikan sebagai bentuk distribusi atau membuat dapat diaksesnya muatan perjudian.

Pengertian distribusi dalam konteks elektronik merujuk pada penyebaran informasi dari satu pihak kepada banyak pihak melalui sistem elektronik. Sementara itu, transmisi berkaitan dengan proses pengiriman informasi elektronik dari satu perangkat ke perangkat lain melalui jaringan internet. Adapun frasa “membuat dapat diaksesnya” memiliki ruang lingkup yang lebih luas karena mencakup segala tindakan yang menyebabkan suatu konten perjudian dapat diakses oleh masyarakat, termasuk menyediakan tautan, kode akses, atau sarana lain yang mempermudah pengguna untuk memasuki situs perjudian online. Selain unsur subjektif dan unsur objektif tersebut, aparat penegak hukum juga harus membuktikan adanya “muatan perjudian” dalam konten yang dipromosikan. Penjelasan Pasal 27 ayat (2) UU ITE menjelaskan bahwa muatan perjudian merujuk pada informasi yang berkaitan dengan menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi, menjadikannya sebagai mata pencaharian, menawarkan atau memberikan kesempatan kepada umum untuk bermain judi, serta turut serta dalam perusahaan perjudian.

Dengan demikian, muatan perjudian tidak hanya terbatas pada permainan judi itu sendiri, tetapi juga mencakup segala bentuk informasi elektronik yang bertujuan mempromosikan, memfasilitasi, atau memperluas akses terhadap perjudian online. Konten media sosial yang memuat tautan langsung menuju situs judi online secara jelas memenuhi unsur muatan perjudian karena memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk mengakses dan memainkan perjudian online secara langsung. Konten semacam ini pada hakikatnya merupakan bentuk iklan perjudian yang berkaitan langsung dengan aktivitas perjudian itu sendiri. Namun demikian, perkembangan modus promosi perjudian online menunjukkan bahwa pelaku sering kali menggunakan cara-cara terselubung untuk menghindari penindakan hukum. Banyak promosi situs judi online yang tidak secara eksplisit menyebut kata “judi”, melainkan menggunakan simbol, kode, istilah tertentu, atau tautan terselubung yang secara umum dikenal dalam praktik perjudian online. Dalam hal demikian, pendekatan penegakan hukum tidak dapat hanya terpaku pada bentuk formal konten, tetapi juga harus melihat fungsi dan tujuan utama dari unggahan tersebut.

Apabila suatu konten secara wajar dapat diduga bertujuan mengarahkan pengguna menuju aktivitas perjudian online, maka konten tersebut tetap dapat dikualifikasikan sebagai muatan perjudian. Misalnya, penggunaan istilah tertentu yang lazim digunakan bandar judi online, penyematan tautan tersembunyi, atau penggunaan gambar dan simbol yang identik dengan perjudian online dapat dipandang sebagai bentuk promosi perjudian apabila secara substansial bertujuan memperluas akses terhadap situs judi online. Praktik penegakan hukum, pihak-pihak yang melakukan promosi situs judi online melalui akun media sosial milik pihak ketiga juga dapat dimintai pertanggungjawaban pidana. Hal ini misalnya terjadi pada selebgram, influencer, admin media sosial, pemilik kanal digital, maupun content creator yang menerima pembayaran untuk memasarkan situs perjudian online. Sepanjang pihak tersebut memiliki kendali teknis maupun kontraktual atas unggahan yang dipublikasikan, maka mereka dapat dipandang sebagai subjek hukum yang melakukan distribusi atau membuat dapat diaksesnya konten perjudian.

Kedudukan influencer atau content creator dalam promosi situs judi online menjadi penting karena media sosial pada saat ini memiliki pengaruh besar terhadap perilaku masyarakat. Influencer dengan jumlah pengikut yang besar mampu mempengaruhi keputusan pengguna internet untuk mengakses situs tertentu, termasuk situs perjudian online. Oleh karena itu, aktivitas endorsement atau promosi perjudian melalui media sosial tidak dapat dipandang sebagai aktivitas komersial biasa, melainkan sebagai bagian dari penyebaran muatan perjudian yang dilarang oleh hukum pidana. Pedoman implementasi penegakan Pasal 27 ayat (2) UU ITE juga menegaskan bahwa penyebaran konten perjudian dapat berbentuk transmisi dari satu perangkat ke perangkat lain maupun distribusi dari satu pengguna kepada banyak pengguna melalui berbagai jenis akun, situs, dan iklan digital. Hal ini memperlihatkan bahwa cakupan norma Pasal 27 ayat (2) UU ITE sangat luas dan relevan untuk menjangkau berbagai bentuk promosi perjudian online di media sosial, termasuk melalui fitur feed, story, live streaming, short video, grup digital, hingga fitur iklan berbayar yang disediakan platform media sosial.

Pengaturan tindak pidana promosi situs judi online melalui media sosial dalam UU ITE pada dasarnya juga tidak dapat dipisahkan dari rezim hukum perjudian secara umum dalam sistem hukum pidana Indonesia. Penjelasan Pasal 27 ayat (2)

UU ITE secara tegas menjembatani hubungan antara rezim cyber law dan rezim perjudian konvensional dengan menyatakan bahwa muatan perjudian di ranah elektronik tetap mengacu pada konsep perjudian sebagaimana dikenal dalam hukum pidana umum. Pihak yang menawarkan atau memberikan kesempatan bermain judi, menjadikannya sebagai mata pencaharian, memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk berjudi, maupun turut serta dalam perusahaan perjudian dipandang sebagai pelaku tindak pidana perjudian. Oleh karena itu, pihak-pihak yang terlibat dalam operasional perjudian digital dapat dipandang sebagai bagian dari perusahaan perjudian, termasuk pembuat situs, pengelola sistem pembayaran, penyedia layanan akses, hingga pihak yang mempromosikan situs perjudian melalui media sosial.

Promotor situs judi online pada dasarnya memiliki peran strategis dalam memperluas akses perjudian kepada masyarakat. Tanpa adanya promosi digital melalui internet, situs perjudian online akan sulit menjangkau pengguna baru dan mempertahankan keberlangsungan operasionalnya [11]. Oleh sebab itu, promosi situs judi online melalui media sosial dipandang sebagai bagian integral dari penyelenggaraan perjudian online itu sendiri. Perspektif hukum pidana, pihak yang memfasilitasi akses perjudian atau membantu memperluas kesempatan berjudi dapat dikualifikasikan sebagai pihak yang turut serta dalam perusahaan perjudian.

Konstruksi hukum tersebut memperlihatkan bahwa promosi situs judi online bukan sekadar aktivitas periklanan digital biasa, tetapi merupakan bagian dari perbuatan yang dilarang hukum pidana karena berkontribusi terhadap penyebaran dan perluasan praktik perjudian di masyarakat. Dengan demikian, penggunaan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) UU ITE menjadi instrumen khusus dalam penanggulangan perjudian online yang dilakukan melalui media elektronik dan media sosial. Pengaturan ini menunjukkan adanya perluasan pendekatan hukum pidana dalam menghadapi perkembangan kejahatan siber. Jika sebelumnya perjudian hanya dipahami sebagai aktivitas fisik di tempat tertentu, maka melalui UU ITE, negara memperluas jangkauan hukum pidana hingga mencakup penyebaran informasi dan promosi perjudian dalam ruang digital. Hal ini penting mengingat media sosial saat ini telah menjadi sarana utama dalam penyebaran informasi yang memiliki dampak luas terhadap masyarakat.

Dengan demikian, pengaturan hukum mengenai tindak pidana promosi situs judi online melalui media sosial berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik pada hakikatnya merupakan wujud perlindungan hukum yang diberikan negara kepada masyarakat terhadap berbagai dampak negatif yang ditimbulkan oleh praktik perjudian berbasis digital. Kehadiran regulasi tersebut menunjukkan bahwa negara tidak hanya berupaya menindak aktivitas perjudian itu sendiri, tetapi juga berusaha mengendalikan penyebaran informasi, promosi, dan aksesibilitas terhadap konten perjudian online yang semakin mudah dijangkau melalui perkembangan teknologi komunikasi dan media sosial. Dalam konteks ini, promosi situs judi online dipandang sebagai bagian dari ekosistem perjudian digital yang berperan dalam memperluas jangkauan pengguna serta meningkatkan potensi keterlibatan masyarakat dalam aktivitas ilegal tersebut.

Melalui pengaturan dalam UU ITE, negara berupaya membatasi penyebaran akses terhadap perjudian digital dengan menempatkan distribusi, transmisi, maupun penyebarluasan konten perjudian sebagai perbuatan yang dilarang dan dapat dikenakan sanksi pidana. Pengaturan tersebut menjadi penting mengingat media sosial dan platform digital memiliki kemampuan penyebaran informasi yang sangat cepat, luas, dan sulit dikendalikan apabila tidak diatur secara tegas. Selain itu, promosi perjudian online melalui media sosial juga berpotensi memengaruhi kelompok rentan, seperti anak-anak dan remaja, yang memiliki akses tinggi terhadap platform digital. Oleh sebab itu, kriminalisasi terhadap promosi situs judi online tidak hanya bertujuan untuk menghukum pelaku, tetapi juga sebagai langkah preventif guna mencegah meluasnya pengaruh perjudian di ruang digital.

B. Pertanggungjawaban Pidana Promosi Situs Judi Online Melalui Media Sosial Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik di Indonesia

Pertanggungjawaban pidana pada hakikatnya lahir sebagai konsekuensi yuridis atas adanya suatu perbuatan yang dikategorikan sebagai tindak pidana, baik berupa kejahatan maupun pelanggaran terhadap ketentuan hukum yang berlaku. Suatu perbuatan dapat dianggap sebagai perbuatan melawan hukum apabila tindakan tersebut bertentangan dengan norma hukum yang telah ditetapkan dalam peraturan perundang-undangan dan terhadap pelanggaran tersebut diancam dengan sanksi pidana. Keberadaan pertanggungjawaban pidana tidak dapat dipisahkan dari adanya perbuatan yang memiliki sifat melawan hukum serta adanya pelaku yang melakukan tindakan tersebut secara sadar dan dapat dipertanggungjawabkan menurut hukum. Konsep pertanggungjawaban pidana tidak semata-mata menitikberatkan pada adanya perbuatan yang dilarang, melainkan juga mempertimbangkan keadaan subjek hukum yang melakukan perbuatan tersebut. Seseorang baru dapat dimintai pertanggungjawaban pidana apabila memenuhi syarat sebagai subjek hukum yang mampu bertanggung jawab.

Kemampuan bertanggung jawab tersebut berkaitan erat dengan kondisi mental, kematangan usia, serta kemampuan seseorang untuk memahami akibat dari perbuatannya. Oleh sebab itu, hukum pidana pada prinsipnya tidak serta-merta menjatuhkan pidana kepada setiap orang yang melakukan perbuatan melawan hukum tanpa terlebih dahulu menilai ada atau tidaknya kemampuan bertanggung jawab dalam diri pelaku. Kemampuan bertanggung jawab menjadi unsur penting dalam menentukan dapat atau tidaknya seseorang dijatuhi pidana. Orang yang secara kejiwaan mengalami gangguan mental, kehilangan kesadaran, atau berada dalam kondisi tertentu yang menyebabkan dirinya tidak mampu memahami hakikat perbuatannya, pada dasarnya tidak dapat dibebankan pertanggungjawaban pidana secara penuh. Demikian pula terhadap anak di bawah umur, hukum memberikan perlakuan khusus karena dianggap belum memiliki tingkat kedewasaan berpikir dan kemampuan memahami konsekuensi hukum secara sempurna sebagaimana orang dewasa [12].

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan

terhadap pola kehidupan masyarakat, termasuk dalam aktivitas perjudian yang kini bertransformasi ke dalam bentuk perjudian berbasis elektronik atau yang lebih dikenal sebagai judi online. Judi online pada dasarnya merupakan suatu bentuk permainan yang menggunakan uang, barang, maupun bentuk nilai ekonomi lainnya sebagai taruhan, di mana penentuan kemenangan dilakukan melalui mekanisme permainan tertentu. Bentuk permainan tersebut sangat beragam, mulai dari permainan kartu, poker, slot, togel, mahjong, kasino virtual, hingga permainan prediksi olahraga seperti tebak skor pertandingan sepak bola. Berbeda dengan perjudian konvensional yang dilakukan secara langsung pada suatu tempat tertentu, judi online dijalankan melalui perangkat elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai media utama dalam pelaksanaannya.

Fenomena judi online mengalami perkembangan yang sangat pesat di tengah masyarakat karena dinilai lebih praktis, mudah diakses, dan dapat dimainkan kapan saja tanpa dibatasi ruang dan waktu. Kemudahan akses tersebut membuat perjudian online semakin diminati oleh berbagai kalangan masyarakat, termasuk generasi muda yang aktif menggunakan media sosial dan platform digital. Meskipun praktik perjudian secara tegas dilarang dalam sistem hukum di Indonesia, kenyataannya aktivitas judi online tetap marak terjadi. Kondisi tersebut tidak terlepas dari anggapan sebagian masyarakat bahwa judi online lebih aman dilakukan karena tidak mempertemukan pemain secara langsung dan identitas pelaku relatif lebih sulit diketahui. Selain itu, perkembangan teknologi digital turut dimanfaatkan oleh pihak-pihak tertentu untuk menyamarkan aktivitas perjudian melalui berbagai bentuk promosi di media sosial maupun platform digital lainnya [13].

Dalam praktiknya, penyelenggara situs judi online tidak hanya mengandalkan aplikasi perjudian semata, tetapi juga memanfaatkan media sosial sebagai sarana promosi untuk menjangkau masyarakat secara luas. Salah satu bentuk promosi yang banyak ditemukan adalah penyebaran tautan atau link situs judi online melalui konten digital yang dikonsumsi publik. Promosi tersebut dilakukan dengan berbagai metode, seperti penyisipan iklan dalam video, siaran langsung permainan, aplikasi hiburan, hingga platform streaming digital. Bahkan, dalam beberapa kasus ditemukan modus promosi judi online yang dilakukan melalui fitur donasi kepada streamer atau kreator konten pada platform tertentu. Melalui modus tersebut, pihak pengelola situs judi online memberikan sejumlah uang kepada streamer dengan disertai pesan atau tulisan yang mengandung promosi situs perjudian.

Dalam situasi tertentu, streamer secara spontan membaca pesan tersebut saat melakukan siaran langsung, sehingga secara tidak langsung turut menyebarkan promosi perjudian kepada para penonton. Fenomena tersebut menimbulkan persoalan hukum terkait pertanggungjawaban pihak-pihak yang terlibat dalam penyebaran promosi judi online. Pertanggungjawaban hukum dalam tindak pidana perjudian online pada dasarnya tidak hanya dibebankan kepada pemain atau bandar perjudian saja, melainkan juga dapat dikenakan terhadap setiap pihak yang secara langsung maupun tidak langsung berperan dalam mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya konten bermuatan perjudian. Dengan demikian, pihak yang menyebarkan tautan, mengiklankan, atau membantu mempublikasikan situs judi online dapat dikategorikan sebagai pihak yang turut serta dalam tindak pidana perjudian berbasis elektronik.

Aktivitas penyebaran tautan judi online pada hakikatnya merupakan bentuk penyebaran informasi elektronik bermuatan perjudian kepada masyarakat luas melalui sistem elektronik. Tindakan tersebut memiliki dampak yang sangat serius karena dapat mendorong meningkatnya jumlah pelaku perjudian di masyarakat. Bahkan, tidak sedikit anak di bawah umur yang turut terpapar dan terlibat dalam aktivitas perjudian online akibat mudahnya akses terhadap konten-konten perjudian di internet dan media sosial. Selain berdampak pada meningkatnya angka perjudian, keberadaan judi online juga berpotensi menimbulkan berbagai persoalan sosial lainnya, seperti meningkatnya tindak kriminalitas, gangguan terhadap ketertiban umum, konflik dalam rumah tangga, hingga kerugian ekonomi masyarakat akibat kecanduan berjudi. Penyebaran tautan maupun promosi situs judi online merupakan perbuatan yang dilarang dan dapat dikenakan sanksi pidana.

Ketentuan tersebut diatur secara tegas dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, yang menyatakan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak dilarang mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik maupun dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa hukum tidak hanya menjerat pelaku utama perjudian, tetapi juga setiap pihak yang membantu penyebaran akses terhadap perjudian online melalui media elektronik. Secara normatif, unsur “mendistribusikan”, “mentransmisikan”, dan “membuat dapat diaksesnya” memiliki cakupan yang luas dalam konteks tindak pidana siber. Mentransmisikan diartikan sebagai tindakan mengirimkan informasi elektronik kepada pihak lain melalui sistem elektronik [14].

Mendistribusikan merupakan tindakan menyebarkan informasi elektronik kepada banyak pihak, sedangkan membuat dapat diaksesnya berarti segala bentuk perbuatan yang menyebabkan informasi elektronik tersebut dapat diketahui atau diakses oleh publik. Oleh karena itu, seseorang yang membagikan link situs judi online, mengunggah promosi perjudian, atau menyebarkan konten perjudian melalui media sosial pada dasarnya telah memenuhi unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan. Selain itu, konsep pertanggungjawaban hukum dalam tindak pidana promosi judi online juga berkaitan dengan teori pertanggungjawaban mutlak (strict liability). Dalam konsep ini, seseorang dapat dimintai pertanggungjawaban hukum atas perbuatan yang dilakukannya tanpa harus terlebih dahulu dibuktikan adanya niat jahat atau kesengajaan secara mendalam [15]. Penerapan teori strict liability dalam konteks promosi judi online bertujuan untuk memberikan perlindungan hukum kepada masyarakat dari dampak negatif perjudian digital yang semakin meluas. Dengan demikian, pihak yang mempromosikan atau membantu penyebaran konten perjudian tetap dapat dimintai pertanggungjawaban pidana meskipun berdalih tidak memiliki tujuan untuk mengajak masyarakat berjudi.

Selain itu Pengaturan mengenai tindak pidana perjudian online juga diatur dalam Pasal 45 ayat (3) jo. Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Ketentuan tersebut menegaskan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, maupun membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang mengandung muatan perjudian dapat dikenakan pidana penjara paling lama sepuluh tahun dan/atau pidana denda paling banyak sepuluh

miliar rupiah. Ketentuan ini menunjukkan bahwa pembentuk undang-undang memandang tindak pidana perjudian online sebagai perbuatan serius yang memiliki dampak negatif luas terhadap masyarakat, sehingga memerlukan ancaman pidana yang berat sebagai bentuk penegakan hukum dan efek jera [16].

Dalam penerapannya, pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku promosi judi online harus memenuhi unsur-unsur tertentu sebagaimana diatur dalam ketentuan pidana tersebut. Unsur pertama adalah unsur perbuatan (*actus reus*), yaitu adanya tindakan mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian. Unsur ini dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk aktivitas digital, seperti membagikan tautan situs judi online, mengunggah iklan perjudian di media sosial, menyebarkan konten promosi melalui aplikasi pesan elektronik, maupun menampilkan informasi yang mengarahkan masyarakat untuk mengakses situs perjudian tertentu. Dengan demikian, setiap pihak yang secara aktif menyebarkan konten bermuatan perjudian melalui internet dapat dikategorikan telah memenuhi unsur perbuatan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang. Selain unsur perbuatan, terdapat pula unsur kesalahan (*mens rea*) yang menjadi dasar penting dalam menentukan ada atau tidaknya pertanggungjawaban pidana. Unsur kesalahan berkaitan dengan adanya kesengajaan dari pelaku dalam melakukan tindakan yang dilarang oleh hukum [17].

Dalam konteks promosi judi online, kesengajaan dapat dilihat dari adanya kesadaran pelaku bahwa informasi yang disebarkan mengandung unsur perjudian dan tindakan tersebut berpotensi memberikan akses kepada masyarakat untuk melakukan aktivitas perjudian online. Meskipun pelaku mengetahui bahwa perbuatannya bertentangan dengan hukum, ia tetap melakukan tindakan tersebut secara sadar dan tanpa hak. Oleh karena itu, unsur kesalahan menjadi elemen fundamental dalam hukum pidana karena seseorang pada prinsipnya hanya dapat dipidana apabila terdapat kesalahan yang melekat pada dirinya. Asas “tiada pidana tanpa kesalahan” menjadi prinsip utama dalam menentukan pertanggungjawaban pidana seseorang. Artinya, pemidanaan tidak dapat dijatuhkan hanya karena adanya suatu perbuatan yang melanggar hukum, melainkan harus disertai pembuktian mengenai adanya unsur kesalahan, baik berupa kesengajaan maupun kelalaian. Oleh sebab itu, proses pembuktian dalam perkara tindak pidana perjudian online memiliki peranan yang sangat penting untuk memastikan bahwa pelaku benar-benar memenuhi seluruh unsur pidana sebagaimana diatur dalam ketentuan perundang-undangan.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan maka kesimpulan dari penelitian tersebut adalah promosi judi online di Indonesia pada prinsipnya merupakan perbuatan yang bertentangan dengan hukum dan dikategorikan sebagai aktivitas ilegal. Larangan tersebut lahir karena perjudian, khususnya yang dilakukan melalui media elektronik dan media sosial, dinilai memiliki dampak negatif yang luas terhadap kehidupan sosial, ekonomi, maupun moral masyarakat. Keberadaan pengaturan hukum mengenai promosi judi online menjadi sangat penting sebagai instrumen negara untuk menjaga ketertiban umum, melindungi masyarakat dari pengaruh buruk perjudian, serta menciptakan ruang digital yang aman dan bertanggung jawab. Pada perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, media sosial sering dimanfaatkan sebagai sarana penyebaran promosi perjudian karena memiliki jangkauan luas dan mampu mempengaruhi masyarakat secara cepat. Kondisi tersebut mendorong negara untuk memperkuat regulasi hukum guna mengantisipasi penyalahgunaan teknologi digital sebagai media promosi perjudian online.

Secara normatif, larangan terhadap promosi perjudian telah diatur dalam berbagai ketentuan peraturan perundang-undangan di Indonesia. Ketentuan mengenai perjudian diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP yang pada pokoknya melarang segala bentuk aktivitas perjudian, baik sebagai pelaku utama maupun pihak yang turut membantu terlaksananya perjudian tersebut. Selain itu, pengaturan mengenai perjudian juga ditegaskan kembali dalam ketentuan KUHP Baru melalui Pasal 426 dan Pasal 427 yang memberikan penekanan terhadap bentuk-bentuk perjudian modern yang berkembang di masyarakat. Seiring berkembangnya teknologi digital, negara kemudian membentuk pengaturan khusus melalui Pasal 27 ayat (2) UU ITE, yang secara tegas melarang setiap orang untuk mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik maupun dokumen elektronik yang mengandung muatan perjudian. Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa hukum tidak hanya menindak pelaku perjudian secara langsung, tetapi juga menjerat pihak-pihak yang membantu penyebaran akses perjudian melalui media elektronik dan media sosial sehingga setiap bentuk promosi judi online, termasuk penyebaran tautan situs perjudian, iklan digital, maupun konten media sosial yang bermuatan perjudian, dapat dikategorikan sebagai tindak pidana.

Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku promosi judi online juga telah diatur dalam berbagai ketentuan hukum pidana di Indonesia. Selain pengaturan dalam Pasal 303 ayat (1) dan Pasal 303 bis ayat (1) serta ayat (2) KUHP, pertanggungjawaban pidana juga ditegaskan dalam ketentuan pidana khusus pada Pasal 45 ayat (3) UU ITE. Ketentuan tersebut memberikan ancaman pidana berupa pidana penjara dan denda terhadap setiap pihak yang secara sengaja menyebarkan atau membuat dapat diaksesnya konten perjudian melalui sistem elektronik. Pada hukum pidana modern, pemidanaan terhadap pelaku promosi judi online tidak dapat dilakukan secara serta-merta tanpa adanya pembuktian terhadap unsur-unsur pertanggungjawaban pidana. Artinya, penegak hukum harus terlebih dahulu membuktikan adanya unsur perbuatan melawan hukum, unsur kesalahan, serta hubungan antara tindakan pelaku dengan akibat yang ditimbulkan

References

1. J. Matheus and A. Gunadi, “Pembentukan Lembaga Pengawas Perlindungan Data Pribadi di Era Ekonomi Digital: Kajian Perbandingan dengan KPPU,” *Justisi*, vol. 10, no. 1, pp. 20–35, 2024, doi: 10.33506/jurnaljustisi.v10i1.2757.
2. M. Gultom and R. Sembiring, “Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Promosi Situs Judi Online (Judol) Melalui Media

- Sosial,” *Fiat Iustitia: Jurnal Hukum*, vol. 6, no. 1, pp. 31–40, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.ust.ac.id/index.php/FIAT/article/view/5484>
3. N. K. Majid and A. Maskur, “Tinjauan terhadap Legalitas dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram dalam Promosi Judi Online,” *Lex Ordo: Jurnal Hukum dan Kebijakan*, vol. 1, no. 1, pp. 68–74, 2023. [Online]. Available: <https://journal.awatarapublisher.com/index.php/leo/article/view/91>
 4. P. A. F. Lamintang, *Delik-Delik Khusus: Tindak Pidana-Tindak Pidana Melanggar Norma-Norma Kesusilaan dan Norma-Norma Keadilan*. Bandung, Indonesia: CV Mandar Maju, 1990.
 5. J. H. Arsyad, “Fenomena Flexing di Media Sosial dalam Aspek Hukum Pidana,” *Jurnal Cakrawala Informasi*, vol. 2, no. 1, pp. 10–28, 2022, doi: 10.54066/jci.v2i1.158.
 6. S. Refalia and B. Prasetyo, “Pembuktian Akun Palsu terhadap Selebgram yang Diduga Melakukan Promosi Judi Online,” *Rewang Rencang: Jurnal Hukum Lex Generalis*, vol. 5, no. 7, pp. 1–14, 2024. [Online]. Available: <https://ojs.rewangrencang.com/index.php/JHLG/article/view/713>
 7. S. Soekanto and S. Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta, Indonesia: RajaGrafindo Persada, 2015.
 8. Amiruddin and Z. Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*. Jakarta, Indonesia: RajaGrafindo Persada, 2012.
 9. I. A. Khalid, E. Danil, and S. Elvandari, “Pertanggungjawaban Pidana terhadap Influencer yang Melakukan Promosi Situs Judi Online Saat Live Streaming di Media Sosial,” *Jurnal Hukum Lex Generalis*, vol. 6, no. 7, pp. 1–16, 2025, doi: 10.56370/jhlg.v6i7.2130.
 10. M. N. Aksyal, R. Sach, N. Akbar, M. Z. Afdillah, and A. I. Azani, “Analisis Penegakan Hukum dan Dampak Sosial Promosi Judi Online di Media Sosial dalam Perspektif Kriminologi dan Hukum Islam di Indonesia,” *Jurnal ANC*, vol. 1, no. 5, pp. 378–386, 2025. [Online]. Available: <https://journal.anc-aryantonurconsulting.com/tp/article/view/174>
 11. S. R. Syahdeini, *Kejahatan dan Tindak Pidana Komputer*. Jakarta, Indonesia: Pustaka Utama Grafiti, 2009.
 12. T. A. Maryam, M. A. Maharani, T. A. Fahrezi, and A. A. Nugroho, “Peran Digital Forensik dalam Pengumpulan Bukti pada Kasus Judi Online di Kabupaten Demak,” *Konsensus: Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum dan Ilmu Komunikasi*, vol. 1, no. 3, pp. 33–43, 2024, doi: 10.62383/konsensus.v1i3.211.
 13. S. A. Putri, Maroni, and A. I. Fardiansyah, “Pertanggungjawaban Pidana terhadap Affiliator Judi Online (Studi Putusan Nomor: 871/Pid.Sus/2022/PN.Tjk),” *Indonesian Journal of Law and Justice*, vol. 2, no. 4, pp. 1–18, 2025, doi: 10.47134/ijlj.v2i4.4390.
 14. H. Sulisty and L. Ardjayeng, “Tinjauan Yuridis tentang Perjudian Online Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik,” *Dinamika Hukum dan Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 1–19, 2020, doi: 10.30737/dhm.viii.811.
 15. N. D. Rizkia and H. Fardiansyah, “Peran Notaris dalam Transformasi Digital dalam Rangka Kesejahteraan Masyarakat Indonesia,” *Jurnal Hukum Sasana*, vol. 8, no. 2, pp. 310–323, 2022, doi: 10.31599/sasana.v8i2.1281.
 16. I. Rodhiyah, I. P. Hapsari, and H. I. Iskandar, “Pertanggung Jawaban Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia,” *Al-Manhaj: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*, vol. 4, no. 2, pp. 591–600, 2022, doi: 10.37680/almanhaj.v4i2.1986.
 17. S. H. Awaeh, “Pertanggungjawaban Hukum atas Tindak Pidana Judi Online Ditinjau dari Perspektif Hukum Pidana,” *Lex et Societatis*, vol. 5, no. 5, pp. 148–156, 2017, doi: 10.35796/les.v5i5.17708.