



Analisis Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Promosi Judi *Online*

Farhan Adiyatma Putra, Basri*, Yulia Kurniaty

Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang, Indonesia

*Corresponding author email: basri@unimma.ac.id

Abstract

The development of digital technology has created new opportunities and challenges in law enforcement, one of which is the emergence of online gambling promotion practices on social media. This phenomenon is increasingly worrying because it involves public figures such as influencers, celebrities, and content creators who consciously or unconsciously disseminate gambling-related content. This study aims to analyze the forms of online gambling promotion that can be classified as criminal acts and to identify the legal subjects who can be held criminally liable. The research method used is normative juridical with a legislative approach, supported by literature studies and juridical analysis of relevant laws and regulations. The results of the study show that the acts of distributing, transmitting, and making gambling content accessible through social media constitute criminal acts. The conclusion of this study emphasizes that the promotion of online gambling through social media not only violates social norms but is also a criminal act that can be prosecuted under positive law. Therefore, firm, consistent, and collaborative law enforcement between law enforcement agencies, the government, and digital platform providers is needed to break the chain of gambling content distribution in the digital space.

Keywords

Promotion of Online gambling, Criminal Liability, Cybercrime

Submitted:

July 14, 2025

Accepted:

August 12, 2025

Published:

September 30, 2025

This work is licensed
under a Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah menciptakan peluang sekaligus tantangan baru dalam penegakan hukum, salah satunya melalui munculnya praktik promosi judi *online* di media sosial. Fenomena semakin mengkhawatirkan karena melibatkan peran publik figur seperti influencer, selebgram, dan konten kreator yang secara sadar maupun tidak sadar menyebarkan konten bermuatan perjudian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk-bentuk promosi judi *online* yang dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana, serta mengidentifikasi subjek hukum yang dapat dimintai pertanggungjawaban pidana. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan, yang didukung oleh studi literatur dan analisis yuridis terhadap peraturan perundang-undangan terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tindakan mendistribusikan, mentransmisikan, dan membuat dapat diaksesnya konten perjudian melalui media sosial merupakan bentuk tindak pidana. Kesimpulan dari penelitian ini menekankan bahwa promosi judi *online* melalui media sosial bukan hanya melanggar norma sosial, tetapi juga merupakan tindak pidana yang dapat dijerat dengan ketentuan hukum positif. Oleh karena itu, dibutuhkan penegakan hukum yang tegas, konsisten, dan kolaboratif antara aparat penegak hukum, pemerintah, dan penyedia platform digital, guna memutus mata rantai penyebaran konten perjudian di ruang digital.

Kata Kunci

Promosi judi *Online*, Pertanggungjawaban Pidana, *Cybercrime*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam hal sistem perjudian. Judi merupakan tindakan yang merugikan diri sendiri sekaligus melanggar hukum. Kemajuan teknologi telah mendorong munculnya bentuk baru perjudian, yakni judi *online*, yang menyebabkan semakin banyaknya

situs-situs judi bermunculan di internet¹. Kondisi ini menarik minat masyarakat untuk terlibat, baik sebagai pemain maupun sebagai pihak yang mempromosikan layanan judi *online* di Indonesia. Dengan meningkatnya penggunaan perangkat digital, akses terhadap perjudian *online* menjadi sangat mudah dilakukan oleh siapa pun, dari mana pun, dan kapan pun².

Sebagai aktivitas yang dilarang, para pelaku judi *online* berupaya melindungi diri agar tidak terdeteksi oleh pihak berwenang³. Namun, pengawasan terhadap situs-situs judi *online* menghadapi berbagai kendala. Salah satunya adalah kemampuan situs tersebut untuk dengan mudah diproduksi ulang meskipun telah diblokir oleh Kominfo. Selain itu, perbedaan peraturan hukum mengenai perjudian di setiap negara menyebabkan penegakan hukum di Indonesia sering kali berbenturan dengan yurisdiksi asal situs judi *online* tersebut⁴. Hambatan lainnya adalah promosi judi *online* yang dilakukan secara personal dan sulit dilacak.

Untuk semakin menarik minat masyarakat, perusahaan-perusahaan judi *online* kini memanfaatkan strategi promosi dengan menggandeng publik figur yang memiliki pengaruh besar di media sosial, yaitu influencer. Influencer merupakan individu yang memiliki banyak

¹ Chairuni Nasution et al., "Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau Dari Perspektif Kriminalisasi (Studi Di Desa Besilam Kabupaten Langkat)," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 6 (2024): 1034–44; Izra Fauzi and Suaiddi Suaiddi, "Judi Online Sebagai Problematika Yang Menggerogoti Dimensi Kehidupan Bersarang Dibalik Kemajuan Teknolnolgi Digital," *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 1, no. 5 (2024): 250–63.

² Ageng Saepudin Kanda and Feri Aziz, "Analisis Dampak Kasus Judi Online Terhadap Kesenjangan Anak Muda Di Dicikutra High Land," *Jurnal Ilmiah Research Student* 1, no. 3 (2024): 829–36; Pricillia Angellina and Boedi Prasetyo, "Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Yang Mempromosikan Judi Online," *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development* 7, no. 2 (2025): 946–52; Reza Ditya Kesuma, "Penegakan Hukum Perjudian Online Di Indonesia: Tantangan Dan Solusi," *Jurnal Exact: Kajian Kemahasiswaan* 1, no. 2 (2023): 34–52.

³ Nur Asiah et al., "Bagaimana Cara Menangani Judi Online Di Masyarakat?," *Journal of Islamic Economic Scholar* 5, no. 1 (2024): 62–81.

⁴ Firmansyah Firmansyah, "Kebijakan Hukum Pidana Mengenai Kejahatan Judi Online (Cyber Gambling) Di Indonesia," *Jurnal Hukum, Politik Dan Ilmu Sosial* 3, no. 4 (2024): 310–18.

pengikut (*followers*) dan mampu memengaruhi perilaku serta pandangan para pengikutnya melalui konten yang dibagikan di media sosial⁵.

Promosi atau iklan judi *online* merupakan salah satu bentuk iklan yang melanggar etika periklanan. Saat ini, banyak promosi yang dikemas dalam bentuk *endorsement* untuk memasarkan judi *online*, terutama di platform media sosial seperti Instagram, TikTok, dan lainnya⁶. Praktik tersebut jelas bertentangan dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

Ketentuan mengenai perjudian diatur dalam Pasal 426 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Nomor 1 Tahun 2023. Sementara itu, ketentuan khusus mengenai judi *online* diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang telah diperbarui terakhir kali dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Pasal tersebut melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa izin mendistribusikan dan/atau membuat data elektronik dapat diakses untuk kepentingan perjudian. Pelanggaran terhadap ketentuan ini diancam dengan sanksi pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024, yakni pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak 10 miliar rupiah.

Dalam praktiknya, masih banyak influencer yang dengan sengaja membuat konten promosi untuk judi *online*. Salah satu contoh kasusnya adalah dua selebgram berinisial K dan FA yang mempromosikan situs judi *online* melalui fitur *instastory* di akun Instagram mereka.

⁵ Desynta Kurnia Hapsari, S Rouli Manalu, and Lintang Ratri Rahmaji, "Memahami Motivasi, Bentuk Interaksi, Dan Manfaat Bagi Follower Dalam Mengikuti Micro-Influencer Di Media Sosial Instagram," *Interaksi Online* 11, no. 1 (2022): 367–86; Deonri Fernandes and Andi Azhar, "Peran Influencer Dalam Strategi Promosi Era Digital Disruption Terhadap Perilaku Konsumen: Studi Kasus Followers Instagram Fadil Jaidi," *Jurnal Inovasi Bisnis Manajemen Dan Akuntansi* 3, no. 1 (2025): 57–68; Chyntia Novy Girsang, "Pemanfaatan Micro-Influencer Pada Media Sosial Sebagai Strategi Public Relations Di Era Digital," *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi* 12, no. 2 (2020): 206–25.

⁶ Hengki Irawan, "Regulasi Hukum Bisnis Dalam Praktik Endorsement Judi Online Di Media Sosial Oleh Influencer Indonesia: A Review," *Islamic Law Journal* 2, no. 2 (2024): 47–56; Muhammad Fauzan et al., "Pelanggaran Etika Pariwisata Dalam Iklan Judi Online Di Situs Live Streaming Dan Poster Sepak Bola," *Jurnal Riset Komunikasi (JURKOM)* 8, no. 2 (2025): 359–69.

Keduanya menyematkan tautan dengan tulisan “*Panen GG*” yang, ketika diklik, langsung mengarahkan pengguna ke situs judi *online*. Dari kegiatan tersebut, mereka memperoleh bayaran dan bonus hingga jutaan rupiah per situs atau setiap bulan. Akibatnya, K dan FA ditangkap oleh pihak kepolisian, ditetapkan sebagai tersangka, dan ditahan atas pelanggaran Undang-Undang ITE.

Selain itu, fenomena lain yang muncul di media sosial adalah praktik pemberian donasi atau *Fan Funding*. *Fan Funding* merupakan bentuk dukungan sukarela dari penggemar kepada influencer yang mereka sukai. Dukungan ini biasanya diberikan dalam bentuk *gift* saat sesi *live streaming* di platform seperti TikTok atau melalui fitur *Fan Funding* di YouTube.

Dalam praktiknya, banyak donasi yang diberikan oleh akun-akun judi *online* kepada para Tiktokers maupun YouTuber saat mereka melakukan *live streaming*⁷. Salah satu contoh kasus terjadi pada Tiktokers Gunawan Sadbor, yang memberikan fasilitas bagi warga desanya untuk melakukan *live streaming* berjoget melalui akun TikTok bernama @Sadbor86. Pada tanggal 26 Oktober 2024, seorang pengguna bernama AS melakukan *live streaming* di akun tersebut. Selama siaran berlangsung, muncul akun bernama @flokito1 yang memberikan *gift* atau donasi (dikenal juga sebagai saweran di TikTok) dengan jumlah sangat besar. Setelah ditelusuri, akun @flokito1 terbukti merupakan akun yang terkait dengan situs judi *online*. Akibatnya, Gunawan dan AS dijadikan tersangka karena dianggap turut mempromosikan situs judi *online* tersebut.

Fenomena serupa juga terjadi di platform YouTube, salah satunya melalui akun MLBB Indonesia dengan video berjudul “*RRQ XIN di donate 100 juta saat live streaming?*”. Dalam video tersebut, RRQ Xin menerima donasi sebesar 100 juta rupiah dari IMBASLOT, yang diketahui sebagai salah satu situs judi *online*. Kasus-kasus semacam ini menimbulkan pertanyaan penting mengenai apakah tindakan donasi yang dilakukan oleh akun-akun judi *online* kepada influencer dapat dikategorikan sebagai bentuk promosi judi *online*.

⁷ Sari Desriwaty, “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Promosi Judi Online Yang Dilakukan Melalui Media Sosial Ditinjau Dari Perspektif Hukum Pidana” (Prodi Ilmu Hukum, 2023).

Modus promosi judi *online* melalui influencer dengan dalih menerima donasi semacam ini semakin marak. Di balik tampilan positif dan seolah-olah wajar, promosi tersebut sering dibungkus dengan narasi yang menarik perhatian publik⁸. Unggahan-unggahan tersebut kerap disisipkan dengan tautan, kode *referral*, atau petunjuk tidak langsung yang mengarahkan audiens tentang cara “mendapatkan rezeki” seperti yang dialami oleh sang influencer, padahal sejatinya merupakan promosi terselubung dari situs judi *online*.

Kampanye donasi palsu merupakan salah satu modus yang digunakan oleh sindikat judi *online* atau influencer yang terlibat dalam kegiatan promosi ilegal. Dalam modus ini, mereka biasanya membuat akun palsu yang mengatasnamakan kegiatan sosial, seperti penggalangan dana untuk pengobatan, bantuan bencana alam, atau pendidikan⁹. Di tengah kampanye tersebut, secara terselubung mereka menyisipkan iklan atau tautan yang mengarah pada situs judi *online*.

Selain itu, terdapat pula modus testimoni donasi palsu, di mana situs judi *online* menampilkan unggahan di media sosial berisi kesaksian palsu dari orang-orang yang mengaku memperoleh keuntungan setelah “berdonasi” ke situs tertentu. Padahal, donasi yang dimaksud sebenarnya merupakan bentuk deposit ke akun judi *online*.

Modus lain yang marak digunakan adalah kontes berhadiah donasi yang berujung pada praktik perjudian. Dalam hal ini, influencer mengadakan kontes atau *giveaway* di media sosial dengan iming-iming hadiah besar. Peserta kemudian diarahkan untuk mengunjungi tautan tertentu yang ternyata mengarah ke situs judi *online*, atau diminta melakukan deposit kecil sebagai biaya pendaftaran. Hadiah yang dijanjikan biasanya diklaim sebagai donasi dari pihak sponsor, yang sebenarnya merupakan situs judi *online*.

⁸ Ahmad Ainul Yakin and Aditya Prastian Supriyadi, “Pertanggungjawaban Hukum Terhadap Promosi Situs Judi Online Melalui Modus Donasi Social Platform,” *Journal of Islamic Business Law* 8, no. 3 (2024): 32–43.

⁹ Vebrianti Safrudin and Niken Yulian Yusuf, “Pertanggungjawaban Pidana Influencer Dalam Penipuan Dengan Modus Aplikasi Trading,” *Sultra Law Review*, 2023, 2700–2715; Salsa Refalia and Boedi Prasetyo, “Pembuktian Akun Palsu Terhadap Selebgram Yang Diduga Melakukan Promosi Judi Online,” *Jurnal Hukum Lex Generalis* 5, no. 7 (2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis berbagai bentuk promosi judi *online* yang dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana, serta mengidentifikasi subjek hukum yang dapat dimintai pertanggungjawaban pidana atas perbuatan tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif, yaitu penelitian yang dilakukan melalui studi kepustakaan untuk menelaah konsep, pendapat, serta temuan yang berkaitan dengan permasalahan berdasarkan norma-norma hukum yang berlaku. Fokus penelitian ini adalah menganalisis promosi judi *online* melalui media sosial dalam kaitannya dengan ketentuan Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Jenis data yang digunakan terdiri atas bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan, bahan hukum sekunder berupa literatur dan pendapat para ahli, serta bahan hukum tersier seperti kamus dan ensiklopedia hukum. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumen dengan menelusuri berbagai sumber tertulis yang relevan. Sementara itu, analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, yaitu dengan menguraikan, menelaah, dan menganalisis data secara sistematis untuk menghasilkan argumentasi hukum serta solusi atas permasalahan yang diteliti.

Hasil dan Pembahasan

Bentuk Perbuatan Promosi Judi Online dapat Dikategorikan sebagai Tindak Pidana.

Perkembangan teknologi digital telah membawa pengaruh besar terhadap struktur dan budaya kehidupan manusia. Kondisi ini mendorong manusia untuk terus beradaptasi dengan perubahan lingkungan, termasuk pergeseran bentuk perjudian dari konvensional menjadi judi *online* yang lebih mudah diakses. Proses digitalisasi memberikan kemudahan bagi

masyarakat dalam mengakses berbagai hal melalui *smartphone*, sehingga mendorong meningkatnya jumlah pelaku judi online dari berbagai kalangan usia¹⁰.

Melalui media sosial, platform perjudian memanfaatkan influencer, selebgram, maupun publik figur untuk melakukan promosi dan *endorsement* judi *online* secara terselubung. Meskipun tampak seperti aktivitas komersial biasa, praktik promosi dan *endorsement* tersebut sebenarnya merupakan bentuk tindak pidana¹¹.

Menurut Moeljatno, tindak pidana merupakan perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum dan disertai ancaman sanksi pidana bagi siapa pun yang melanggar larangan tersebut¹². Dalam konteks ini, promosi judi *online* secara luas dapat diartikan sebagai kegiatan mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi maupun dokumen elektronik yang mengandung muatan perjudian¹³. Hal ini mencakup tindakan seperti penyediaan tautan, referensi, atau kode *referral* yang memungkinkan pengguna internet dengan mudah dan cepat mengakses situs atau konten perjudian.

Di Indonesia, promosi judi *online* dapat dikategorikan sebagai tindak pidana berdasarkan ketentuan perundang-undangan, khususnya Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi

¹⁰ Domu Sama Ria Tumanggger and Hudi Yusuf, "Analisis Kriminologis Terhadap Perkembangan Perjudian Online Di Indonesia," *Integrative Perspectives of Social and Science Journal* 2, no. 2 Mei (2025): 2725–34; Sri Gustina, Alfarel Kurniawan, and Yusril Pandawa, "Tindak Pidana Judi Online: Penegakan Hukum Oleh Kepolisian, Serta Upaya Dan Strategi Penanganannya," *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 2, no. 5 (2025): 7763–76.

¹¹ Monika Hutapea, "Analisis Pertanggungjawaban Hukum Pidana Terhadap Influencer Dalam Jasa Endorsement Judi Online Melalui Media Sosial" (Universitas Kristen Indonesia, 2023); Salmen Jaindu Purba, "Analisis Penegakan Hukum Terhadap Promosi Dan Penawaran Situs Perjudian Slot Online Di Media Sosial" (Universitas Kristen Indonesia, 2023).

¹² Rahmanuddin Tomalili, *Hukum Pidana* (Deepublish, 2019); Mahrus Ali, *Dasar-Dasar Hukum Pidana* (Sinar Grafika, 2022); Eki Sirojul Baehaqi, "Keturtsertaan Dalam Tindak Pidana," *An-Nahdliyyah: Jurnal Studi Keislaman* 1, no. 1 (2022).

¹³ Sinta Bella, Dewi Haryanti, and Ayu Efridadewi, "Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Para Pemasang Iklan Dan Promosi Bermuatan Judi Online Melalui Youtube," *Student Online Journal (SOJ) UMRAH-Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik* 3, no. 1 (2022): 866–77; Dody Tri Purnawinata, "Aspek Hukum Pidana Dalam Perjudian Secara Online," *Jurnal Solusi* 19, no. 2 (2021): 261.

dan Transaksi Elektronik (UU ITE) serta Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Adapun pasal-pasal yang berkaitan dengan tindak pidana promosi judi *online* antara lain sebagai berikut:

1. Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE Nomor 1 Tahun 2024

Pasal ini relevan untuk menjerat pelaku promosi judi *online*. Frasa “memiliki muatan perjudian” mencakup segala bentuk informasi elektronik yang berkaitan dengan aktivitas perjudian, termasuk ajakan, penawaran, atau publikasi yang bertujuan menarik minat masyarakat untuk ikut serta dalam kegiatan judi *online*. Contoh perbuatan yang dapat dikategorikan dalam pasal ini adalah menyebarkan tautan situs judi *online* melalui pesan singkat, *direct message*, atau grup percakapan.

2. Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang ITE Nomor 1 Tahun 2024

Pasal ini merupakan ketentuan pidana dari Pasal 27 ayat (2) UU ITE Nomor 1 Tahun 2024. Setiap perbuatan yang memenuhi unsur Pasal 27 ayat (2), seperti mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik bermuatan perjudian, dapat dikenakan sanksi pidana berupa penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 miliar.

3. Pasal 426 KUHP Nomor 1 Tahun 2023

Pasal ini dapat digunakan untuk menjerat pelaku yang berperan sebagai promotor judi *online*, terutama mereka yang aktif mencari pemain baru. Frasa “menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi kepada khalayak umum” mencakup tindakan promosi yang ditujukan kepada masyarakat luas agar tertarik bermain judi. Meskipun KUHP lebih menitikberatkan pada aktivitas perjudian itu sendiri, promosi dipandang sebagai bagian integral dari tindakan “menawarkan” kesempatan berjudi tersebut.

4. Pasal 427 KUHP Nomor 1 Tahun 2023

Pasal ini digunakan untuk menjerat pihak yang berada di balik operasional situs judi *online*, seperti bandar, pengelola, atau pemilik server. Namun, jika promotor judi *online* terbukti turut berperan dalam penyelenggaraan situs, misalnya sebagai afiliator yang ikut mengelola basis data pemain atau menerima keuntungan besar dari setiap pendaftaran, maka ia juga

dapat dijerat dengan pasal ini. Dalam konteks promosi, ketentuan ini dapat dikenakan terhadap influencer atau pihak lain yang memiliki peran signifikan dalam penyelenggaraan judi *online*, misalnya dengan memiliki saham di situs yang mereka promosikan.

Berdasarkan ketentuan Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), serta Pasal 426 dan Pasal 427 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Nomor 1 Tahun 2023, unsur-unsur dalam promosi judi *online* yang dapat dikategorikan sebagai tindak pidana meliputi:

- a. Mendistribusikan, yaitu tindakan mengirimkan dan/atau menyebarkan informasi maupun dokumen elektronik kepada banyak orang atau berbagai pihak melalui sistem elektronik.
- b. Mentransmisikan, yaitu perbuatan mengirimkan informasi dan/atau dokumen elektronik yang ditujukan kepada pihak lain melalui sistem elektronik.
- c. Membuat dapat diakses, yaitu segala bentuk tindakan selain mendistribusikan dan mentransmisikan, yang dilakukan melalui sistem elektronik dan mengakibatkan informasi serta/atau dokumen elektronik tersebut dapat diketahui atau diakses oleh pihak lain maupun publik.

Sejak tanggal 9 November hingga 11 November 2024, Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemkomdigi) telah melakukan *takedown* atau pemblokiran terhadap 94.720 konten terkait judi *online*. Salah satunya adalah akun Instagram @orangisenglucu dengan 119.000 pengikut, yang awalnya mengunggah konten hiburan lucu, namun dalam beberapa unggahannya menyematkan tautan menuju situs judi *online*. Selain itu, Kemkomdigi juga menemukan sejumlah grup di Telegram dan WhatsApp yang mempromosikan situs judi *online*, lengkap dengan tautan, harga deposit, dan tata cara bermain.

Sejak 20 Oktober hingga 11 November 2024, Kemkomdigi telah menangani 262.034 konten perjudian, dengan rincian, *website* atau situs dan alamat IP sebanyak 249.660 konten, platform Meta 11.015 konten, *file sharing* 5.562 konten, Google/YouTube 2.136 konten, X (Twitter) 1.035 konten, Telegram 40 konten, TikTok 37 konten, dan App Store 1 konten. Meningkatnya jumlah kasus judi *online* ini menunjukkan semakin beragamnya modus yang

digunakan oleh promotor judi *online* untuk menyasar pengguna muda yang aktif di media sosial¹⁴. Adapun modus-modus promosi yang marak terjadi antara lain sebagai berikut:

1. Endorsement melalui media social

Promosi dilakukan melalui platform seperti Instagram, TikTok, dan YouTube oleh selebgram, influencer, konten kreator, atau artis. Bentuknya bisa berupa foto, *stories*, *live streaming*, atau video yang secara langsung maupun tidak langsung mengajak orang untuk bermain judi. Mengutip di (Kompas TV Entertainment, 2024), Kanit Reskrim Polsek Tambun Iptu Putu Agum menangkap dua selebgram berinisial SM alias Karin dan MJ alias Gemini Girls karena mempromosikan situs judi *online* melalui video yang secara terang-terangan berisi ajakan bermain di platform tersebut. Dalam unggahannya, mereka menyematkan tautan situs judi dan menerima bayaran sebesar Rp800.000 untuk setiap konten yang diunggah.

2. Banner media sosial atau e-brosur

Modus ini terus berevolusi untuk menghindari deteksi dan penindakan. Umumnya digunakan di Facebook dan X (Twitter), dengan menampilkan gambar menarik seperti tumpukan uang, koin, atau berlian yang menyerupai visual *game online*, sehingga mengasosiasikan judi dengan kekayaan. Tautan yang disematkan pada banner akan mengarahkan pengguna ke halaman yang tampak tidak mencurigakan, namun secara otomatis mengalihkan ke situs judi *online*. Modus ini sering menggunakan akun palsu, akun baru, atau akun hasil retasan, dengan nama generik dan foto profil menarik. Untuk menghindari filter kata kunci, promotor biasanya memakai istilah seperti “*game cuan*,” “*peluang menghasilkan uang*,” “*bonus melimpah*,” “*jackpot*,” “*anti rungkad*,” atau “*modal kecil untung besar*” tanpa menyebut kata “judi” secara langsung.

3. Memanfaatkan fitur interaksi (komentar, balasan, dan *direct message*)

Modus ini tergolong baru namun dianggap efektif untuk menjaring pengguna. Pelaku menggunakan akun palsu yang aktif di kolom komentar unggahan populer, baik milik

¹⁴ Jennifer Brittany Marsyeila Tendean, “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Promosi Iklan Judi Online Di Media Sosial,” *Lex Privatum* 16, no. 1 (2025).

individu maupun instansi. Mereka meninggalkan tautan disertai ajakan terselubung dengan istilah seperti “*gacor*,” “*anti rungkad*,” atau “*menang banyak*.”

4. *Live streaming*

Berbagai fitur *live* di media sosial dimanfaatkan oleh promotor judi *online* untuk memasarkan situs mereka. Dalam praktiknya, promotor memberikan sejumlah uang kepada streamer agar disebutkan namanya dan dibacakan pesan yang disematkan. Contohnya terjadi pada akun @Sadbor86, yang kedapatan mempromosikan situs judi *online* melalui *live streaming* dengan menerima saweran dari akun judi. Dalam siaran tersebut, AS selaku host secara jelas menyebut nama akun pemberi saweran (akun judi *online*), mengarahkan penonton untuk mengunjungi situs tersebut, dan bahkan menyebutkan slogan-slogan yang umum digunakan dalam judi *online*.

5. *Iklan website*

Promosi ini dilakukan dengan menampilkan situs judi *online* di berbagai *website*, aplikasi, atau platform digital lainnya, terutama dalam bentuk *pop-up ads*. Biasanya muncul di situs web tidak terpercaya, seperti situs *streaming* ilegal atau situs unduhan gratis, yang dengan sengaja mengalihkan pengguna ke situs judi begitu mereka mengklik bagian tertentu di halaman.

6. *Game online*

Seiring kemajuan teknologi, promotor judi *online* semakin lihai menyamarkan identitasnya melalui *game online*. Mereka menawarkan fitur berbayar, peluang menang tinggi, serta mekanisme bermain yang mudah. Situs judi *online* yang berkedok *game online* ini sering dipromosikan oleh artis, seperti Wulan Guritno, yang membuat *Instagram Story* berisi ajakan bermain game tersebut dengan kalimat persuasif, lengkap dengan panduan bermain dan tautan situsnya. Modus ini juga digunakan oleh game streamer di YouTube Gaming atau Facebook Gaming, dengan menyelipkan informasi tentang judi *online* di tengah sesi *live streaming*.

7. Grup dan Komunitas

Grup media sosial atau aplikasi pesan seperti WhatsApp dan Telegram sering dimanfaatkan oleh promotor judi online untuk menjaring penggunaanya. Dalam grup tersebut, mereka secara terang-terangan membagikan tautan situs judi *online*, memberikan panduan langkah demi langkah untuk memainkan permainan judi, serta menyertakan kalimat bujukan dengan iming-iming kemudahan memperoleh uang. Kemkomdigi menemukan salah satu saluran pesan grup yang terafiliasi dengan promosi judi *online*, yaitu *@SP777 live shot gacor*, yang memiliki sebanyak 6.644 pelanggan.

8. Demo Gratis

Modus ini memungkinkan pengguna media sosial mengklik tautan situs yang menampilkan gambar seolah-olah terdapat sejumlah besar uang yang akan diperoleh jika tautan tersebut diakses. Angka-angka yang ditampilkan merupakan data fiktif yang digunakan oleh admin situs judi untuk menarik minat pengguna. Modus ini biasanya menonjolkan bonus pendaftaran besar, bonus deposit, *cashback*, atau putaran gratis untuk menarik calon pemain.

9. Taktik “Soft Selling”

Modus ini tersebar di berbagai platform media sosial dengan menggunakan akun palsu atau bot yang secara otomatis mengunggah banner atau konten promosi secara massal. Umumnya, konten tersebut disertai *caption generik* atau hanya berisi tautan. Selain itu, promotor juga membuat unggahan ulasan atau testimoni palsu dari “pemain” yang diklaim berhasil memenangkan sejumlah uang guna membangun kepercayaan dan menarik minat publik.

10. Giveaway Palsu

Dalam modus ini, promotor judi online menawarkan hadiah menggiurkan seperti uang tunai, kendaraan, *gadget* terbaru, atau emas. Syarat keikutsertaannya sangat mudah, misalnya dengan “like”, “share”, “tag teman”, atau “ikuti akun kami”. Setelah itu, promotor mengirimkan pesan langsung kepada calon korban yang disebut sebagai pemenang *giveaway*. Di sinilah modus judi masuk, dengan meminta korban melakukan verifikasi atau klaim hadiah melalui pendaftaran di situs judi *online* yang terafiliasi dengan promotor. Korban

kemudian diminta melakukan deposit awal, dan sebelum hadiah dicairkan, mereka diwajibkan memainkan beberapa putaran permainan. Umumnya, korban akan terus mengalami kekalahan dan selanjutnya diminta melakukan deposit tambahan dalam jumlah lebih besar.

11. Scam Investasi

Modus ini menunjukkan adaptasi dan inovasi promotor judi *online* dengan berkedok kegiatan trading atau investasi saham. Modus ini marak terjadi pada tahun 2019–2022. Korban diarahkan untuk bergabung ke grup atau kanal Telegram yang dikelola oleh afiliator, dengan janji akan diberikan bimbingan dalam memainkan *binary option*. Mekanisme ini sejatinya sama dengan sistem taruhan, di mana hasilnya hanya dua kemungkinan, yaitu antara untung atau rugi total. Awalnya, korban diberikan akun demo dengan saldo besar untuk menarik minat. Setelah memahami sistemnya, korban diminta melakukan deposit uang asli. Namun, sistem telah diatur oleh operator sehingga pengguna sulit menarik dana dan selalu mengalami kekalahan, menyebabkan dana yang disetorkan akhirnya hilang.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa berbagai modus promosi judi *online* secara jelas dapat dikategorikan sebagai tindak pidana berdasarkan ketentuan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang meliputi:

1. Mendistribusikan

Tindakan ini diartikan sebagai upaya menyebarluaskan atau menyalurkan informasi maupun dokumen elektronik kepada banyak pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, tanpa mempertimbangkan apakah penerima benar-benar mengakses informasi tersebut atau tidak. Unsur utama dari perbuatan ini adalah adanya tindakan aktif dari pelaku untuk memperluas jangkauan informasi. Contoh modus operandi yang termasuk dalam kategori ini, antara lain mengirimkan tautan situs judi *online* secara massal melalui aplikasi pesan (seperti WhatsApp atau Telegram) ke berbagai grup, siaran, atau daftar kontak; mengunggah video promosi judi online ke platform berbagi video yang dapat diakses publik; serta membuat dan menyebarkan e-brosur atau pamflet digital berisi ajakan bermain judi *online* melalui *direct message*, *SMS blast*, atau forum daring.

2. Mentransmisikan

Perbuatan ini merujuk pada tindakan mengirimkan informasi atau dokumen elektronik dari satu perangkat ke perangkat lain melalui jaringan komunikasi elektronik, dengan fokus utama pada proses pengiriman data. Modus yang termasuk dalam kategori ini misalnya, mengirimkan pesan pribadi melalui DM Instagram atau chat WhatsApp yang berisi ajakan atau informasi terkait judi *online* kepada individu tertentu, serta melakukan *live streaming* permainan judi *online* melalui platform media sosial atau kanal siaran langsung, di mana informasi tersebut ditransmisikan secara *real-time* kepada penonton.

3. Membuat Dapat Diakses.

Tindakan ini mencakup segala bentuk perbuatan yang menyebabkan informasi atau dokumen elektronik dapat diketahui atau diakses oleh publik, baik melalui situs web, aplikasi, maupun platform digital lainnya. Fokus dari perbuatan ini bukan pada penyebaran atau pengiriman, melainkan pada ketersediaan informasi yang dapat diakses secara luas. Modus operandi yang termasuk dalam kategori ini antara lain membuat akun media sosial dan mengisi profilnya dengan konten promosi judi *online*; meninggalkan komentar di unggahan pengguna lain yang berisi tautan menuju situs judi *online*; menempatkan banner atau iklan judi *online* di situs web atau aplikasi pihak ketiga yang dapat diakses oleh pengunjung; serta mengelola grup atau kanal di aplikasi pesan instan (seperti Telegram) yang digunakan khusus untuk membahas atau mempromosikan situs judi *online* sehingga anggota grup dapat dengan mudah mengakses informasi tersebut.

Pelaku dapat dijatuhi pidana apabila melakukan salah satu atau kombinasi dari ketiga perbuatan tersebut, yakni mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Misalnya, seorang influencer yang mengunggah video promosi judi *online* telah memenuhi unsur “mendistribusikan” dan “membuat dapat diaksesnya”, sedangkan jika influencer tersebut juga melakukan *live streaming* permainan judi *online*, maka unsur “mentransmisikan” juga terpenuhi.

Pihak yang Dipertanggungjawabkan Sebagai Pelaku Tindak Promosi Judi Online

Fenomena promosi judi online di Indonesia telah mencapai tingkat yang mengkhawatirkan karena berdampak signifikan terhadap kerusakan sosial dan ekonomi. Influencer, konten kreator, dan artis kini banyak dimanfaatkan sebagai strategi pemasaran digital, membuat praktik promosi judi *online* semakin meluas. Menyikapi dinamika kejahatan siber ini, pemerintah telah memperkuat regulasi melalui Undang-Undang ITE Nomor 1 Tahun 2024 dan KUHP Nomor 1 Tahun 2023 yang secara tegas melarang penyebaran informasi bermuatan perjudian. Namun, dalam praktiknya, penegakan hukum menghadapi tantangan dalam mengidentifikasi dan menjerat seluruh rantai pelaku, mulai dari pengendali di balik layar hingga influencer yang menjadi wajah promosi. Berdasarkan analisis modus operandi serta teori penyertaan sebagaimana diatur dalam Pasal 20 dan 21 KUHP Nomor 1 Tahun 2023, pihak-pihak yang dapat dimintai pertanggungjawaban pidana dalam promosi judi *online* meliputi:

1. Pelaku Langsung (Pleger)

Menurut Pasal 20 ayat (1) huruf a KUHP Nomor 1 Tahun 2023, pleger adalah pelaku utama yang secara langsung melakukan perbuatan yang memenuhi unsur tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE Nomor 1 Tahun 2024. Dalam konteks promosi judi *online*, pleger merupakan pihak yang secara aktif membuat, mengunggah, atau menyebarkan konten promosi dengan tujuan mengajak orang lain berjudi. Mereka memiliki niat (*mens rea*) untuk mendorong partisipasi publik dalam perjudian. Contohnya adalah influencer atau selebgram yang melakukan *endorsement* situs judi *online* dengan menerima bayaran. Kasus selebgram asal Wonogiri berinisial CDA (23 tahun) menjadi contoh nyata. Ia dijatuhi hukuman 2 tahun 7 bulan penjara dan denda Rp50 juta oleh Pengadilan Negeri Wonogiri (21 Mei 2025) setelah terbukti mempromosikan situs judi *online* melalui media sosialnya yang memiliki 10.000 pengikut. CDA diketahui menerima bayaran antara Rp200 ribu hingga Rp1 juta per hari sejak April 2024 untuk mengunggah video berisi ajakan bermain judi *online*. Selain itu, administrator grup atau channel media sosial yang berperan sebagai afiliator, serta pengelola situs atau aplikasi judi

online yang menyediakan infrastruktur perjudian juga termasuk dalam kategori pleger. Bareskrim Polri misalnya, berhasil mengungkap tujuh pengelola situs judi *online*, salah satunya *h55.hiwin.care*, dengan barang bukti senilai Rp14,6 miliar. Sebagian tersangka merupakan warga negara asing yang menggunakan berbagai metode pembayaran digital untuk memfasilitasi praktik perjudian.

2. Turut Serta Melakukan (Medepleger)

Berdasarkan Pasal 20 ayat (1) huruf c KUHP Nomor 1 Tahun 2023, medepleger adalah dua atau lebih orang yang bersama-sama melakukan tindak pidana dengan kesepakatan dan kontribusi yang esensial. Dalam promosi judi *online*, hal ini terjadi saat beberapa pihak bekerja sama, misalnya influencer dan tim kreatifnya, dalam pembuatan serta penyebaran konten.

Contohnya, kasus Doni Salmanan dalam promosi *binary option* Quotex dianggap memiliki kesamaan dengan promosi judi *online* karena bersifat spekulatif dan menguntungkan bandar. Dalam Putusan PN Bale Bandung Nomor 576/PIDSUS/2022/PN.BLB yang dikuatkan oleh MA Nomor 3692 K/PID.SUS/2023, Doni dinyatakan sebagai medepleger karena secara aktif mengajak publik bergabung menggunakan kode *referral* dan bergabung ke grup Telegram untuk diarahkan bermain. Ia divonis 8 tahun penjara dan denda Rp1 miliar.

Kasus serupa juga terjadi pada Ferdian Pelaka, seorang YouTuber yang bersama rekan kolaborasinya mempromosikan situs judi *Paradewa89* dan *Boz899* melalui konten di YouTube dan Facebook. Berdasarkan Putusan PN Bandung Nomor 935/Pid.Sus/2023/PN.Bdg, Ferdian dijatuhi 8 bulan penjara dan denda Rp70 juta.

3. Pembujuk (Uitlokker)

Sesuai Pasal 20 ayat (1) huruf d KUHP Nomor 1 Tahun 2023, uitlokker adalah pihak yang dengan sengaja menggerakkan atau mempengaruhi orang lain untuk melakukan tindak pidana, misalnya dengan memberikan imbalan atau menyalahgunakan kekuasaan. Dalam konteks promosi judi *online*, peran ini biasanya dipegang oleh bandar atau penyelenggara situs.

Kasus besar yang menggambarkan hal ini adalah Apin BK alias Joni, yang mengendalikan

jaringan perjudian daring berskala internasional. Berdasarkan Putusan PN Medan Nomor 184/Pid.B/2023/PN.Mdn yang dikuatkan oleh MA Nomor 1018/PID/2023/PT.Mdn, Apin BK terbukti sebagai uitlokker karena mendanai, mengorganisir, dan memerintahkan tim marketing serta influencer untuk mempromosikan situsnya. Ia dijatuhi 10 tahun penjara, denda Rp100 juta, dan uang senilai Rp176,5 miliar dirampas untuk negara.

4. Pembuat Suruh Melakukan (Doen Plegen)

Menurut Pasal 20 ayat (2) huruf b KUHP Nomor 1 Tahun 2023, doen pleger adalah orang yang menyuruh pihak lain melakukan tindak pidana, tetapi pihak yang disuruh tidak dapat dipertanggungjawabkan secara hukum, seperti anak di bawah umur atau orang dengan gangguan jiwa. Dalam konteks promosi judi *online*, hal ini terjadi ketika seseorang menggunakan akun media sosial yang diretas untuk menyebarkan konten promosi tanpa sepengetahuan pemilik akun, atau memanfaatkan anak di bawah umur untuk tujuan promosi.

Kasus peretasan menimpa YouTuber Indahkus pada September 2023, ketika kanal YouTube-nya diretas dan digunakan untuk menayangkan konten judi *online*. Selain itu, temuan PPATK (Mei 2025) menunjukkan anak berusia 10–16 tahun telah terlibat dalam transaksi judi online senilai Rp2,2 miliar, menandakan adanya potensi eksploitasi anak dalam promosi judi online.

Berdasarkan teori penyertaan dalam Pasal 20 KUHP Nomor 1 Tahun 2023 dan ketentuan Pasal 27 ayat (2) UU ITE Nomor 1 Tahun 2024, pertanggungjawaban pidana atas promosi judi *online* tidak hanya terbatas pada pelaku langsung, tetapi juga mencakup pihak yang menyuruh, turut serta, atau membujuk orang lain. Siapa pun yang terlibat, baik sebagai admin media sosial, afiliator, atau bandar yang memberikan perintah dan imbalan, dapat dijerat sebagai pelaku tindak pidana promosi judi online.

Kesimpulan

Promosi judi *online* yang marak dilakukan oleh influencer, selebgram, dan artis merupakan tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE Nomor 1 Tahun 2024 serta Pasal 426 dan 427 KUHP Nomor 1 Tahun 2023. Perkembangan

teknologi memunculkan beragam modus promosi seperti *endorsement*, banner media sosial atau e-brosur, fitur interaksi daring, *live streaming*, iklan situs web, *game online*, pesan langsung (SMS atau WhatsApp Blast), grup komunitas, demo gratis, *soft selling*, *giveaway* palsu, dan scam investasi, yang seluruhnya dapat dijerat pidana sesuai Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang ITE dengan ancaman penjara hingga 10 tahun dan/atau denda maksimal Rp10 miliar. Penegakan hukum menghadapi tantangan karena melibatkan banyak pihak dalam rantai promosi, mulai dari otak di balik layar hingga influencer. Berdasarkan teori penyertaan (Pasal 55 dan 56 KUHP, diperbarui dalam Pasal 20 KUHP 2023), pelaku yang dapat dimintai pertanggungjawaban meliputi pelaku langsung (*pleger*), turut serta (*medepleger*), pembujuk (*uitlokker*), dan pihak yang menyuruh melakukan (*doen pleger*), seperti influencer, manajer kreatif, bandar, pengelola situs, maupun pihak yang memanfaatkan akun diretas atau anak di bawah umur. Dengan demikian, siapa pun yang secara langsung atau tidak langsung terlibat dalam promosi judi *online*, baik dengan melakukan, menyuruh, turut serta, maupun menggerakkan orang lain, dapat dimintai pertanggungjawaban pidana sebagai pelaku promosi judi *online*.

Daftar Pustaka

- Ali, Mahrus. *Dasar-Dasar Hukum Pidana*. Sinar Grafika, 2022.
- Angellina, Pricillia, and Boedi Prasetyo. "Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Yang Mempromosikan Judi Online." *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development* 7, no. 2 (2025): 946–52.
- Asiah, Nur, Regina Widi Astrian, Sania Rumatiga, and Fatimah Wardatul Jannah. "Bagaimana Cara Menangani Judi Online Di Masyarakat?" *Journal of Islamic Economic Scholar* 5, no. 1 (2024): 62–81.
- Baehaqi, Eki Sirojul. "Keturtsertaan Dalam Tindak Pidana." *An-Nahdliyyah: Jurnal Studi Keislaman* 1, no. 1 (2022).
- Bella, Sinta, Dewi Haryanti, and Ayu Efritadewi. "Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Para Pemasang Iklan Dan Promosi Bermuatan Judi Online Melalui Youtube." *Student Online Journal (SOJ) UMRAH-Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik* 3, no. 1 (2022): 866–77.

- Desriwaty, Sari. "Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Promosi Judi Online Yang Dilakukan Melalui Media Sosial Ditinjau Dari Perspektif Hukum Pidana." Prodi Ilmu Hukum, 2023.
- Fauzan, Muhammad, Aliya Putri Ramadani, Adena Sashi, and Fajar Junaedi. "Pelanggaran Etika Pariwara Dalam Iklan Judi Online Di Situs Live Streaming Dan Poster Sepak Bola." *Jurnal Riset Komunikasi (JURKOM)* 8, no. 2 (2025): 359–69.
- Fauzi, Izra, and Suaidi Suaidi. "Judi Online Sebagai Problematika Yang Menggerogoti Dimensi Kehidupan Bersarang Dibalik Kemajuan Teknolkogi Digital." *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 1, no. 5 (2024): 250–63.
- Fernandes, Deonri, and Andi Azhar. "Peran Influencer Dalam Strategi Promosi Era Digital Disruption Terhadap Perilaku Konsumen: Studi Kasus Followers Instagram Fadil Jaidi." *Jurnal Inovasi Bisnis Manajemen Dan Akuntansi* 3, no. 1 (2025): 57–68.
- Firmansyah, Firmansyah. "Kebijakan Hukum Pidana Mengenai Kejahatan Judi Online (Cyber Gambling) Di Indonesia." *Jurnal Hukum, Politik Dan Ilmu Sosial* 3, no. 4 (2024): 310–18.
- Girsang, Chyntia Novy. "Pemanfaatan Micro-Influencer Pada Media Sosial Sebagai Strategi Public Relations Di Era Digital." *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi* 12, no. 2 (2020): 206–25.
- Gustina, Sri, Alfarel Kurniawan, and Yusril Pandawa. "Tindak Pidana Judi Online: Penegakan Hukum Oleh Kepolisian, Serta Upaya Dan Strategi Penanganannya." *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 2, no. 5 (2025): 7763–76.
- Hapsari, Desynta Kurnia, S Rouli Manalu, and Lintang Ratri Rahmiaji. "Memahami Motivasi, Bentuk Interaksi, Dan Manfaat Bagi Follower Dalam Mengikuti Micro-Influencer Di Media Sosial Instagram." *Interaksi Online* 11, no. 1 (2022): 367–86.
- Hutapea, Monika. "Analisis Pertanggungjawaban Hukum Pidana Terhadap Influencer Dalam Jasa Endorsement Judi Online Melalui Media Sosial." Universitas Kristen Indonesia, 2023.
- Irawan, Hengki. "Regulasi Hukum Bisnis Dalam Praktik Endorsement Judi Online Di Media Sosial Oleh Influencer Indonesia: A Review." *Islamic Law Journal* 2, no. 2 (2024): 47–56.
- Kanda, Ageng Saepudin, and Feri Aziz. "Analisis Dampak Kasus Judi Online Terhadap

- Kesenjangan Anak Muda Di Dicikutra High Land.” *Jurnal Ilmiah Research Student* 1, no. 3 (2024): 829–36.
- Kesuma, Reza Ditya. “Penegakan Hukum Perjudian Online Di Indonesia: Tantangan Dan Solusi.” *Jurnal Exact: Kajian Kemahasiswaan* 1, no. 2 (2023): 34–52.
- Nasution, Chairuni, Abdurrahman H Ketaren, Nana Kartika, and M Ridwan Alfa Reza. “Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau Dari Perspektif Kriminalisasi (Studi Di Desa Besilam Kabupaten Langkat).” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 6 (2024): 1034–44.
- Purba, Salmen Jaindru. “Analisis Penegakan Hukum Terhadap Promosi Dan Penawaran Situs Perjudian Slot Online Di Media Sosial.” Universitas Kristen Indonesia, 2023.
- Purnawinata, Dody Tri. “Aspek Hukum Pidana Dalam Perjudian Secara Online.” *Jurnal Solusi* 19, no. 2 (2021): 261.
- Refalia, Salsa, and Boedi Prasetyo. “Pembuktian Akun Palsu Terhadap Selebgram Yang Diduga Melakukan Promosi Judi Online.” *Jurnal Hukum Lex Generalis* 5, no. 7 (2024).
- Safrudin, Vebrianti, and Niken Yulian Yusuf. “Pertanggungjawaban Pidana Influencer Dalam Penipuan Dengan Modus Aplikasi Trading.” *Sultra Law Review*, 2023, 2700–2715.
- Tendean, Jennifer Brittany Marsyeila. “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Promosi Iklan Judi Online Di Media Sosial.” *Lex Privatum* 16, no. 1 (2025).
- Tomalili, Rahmanuddin. *Hukum Pidana*. Deepublish, 2019.
- Tumanggger, Domu Sama Ria, and Hudi Yusuf. “Analisis Kriminologis Terhadap Perkembangan Perjudian Online Di Indonesia.” *Integrative Perspectives of Social and Science Journal* 2, no. 2 Mei (2025): 2725–34.
- Yakin, Ahmad Ainul, and Aditya Prastian Supriyadi. “Pertanggungjawaban Hukum Terhadap Promosi Situs Judi Online Melalui Modus Donasi Social Platform.” *Journal of Islamic Business Law* 8, no. 3 (2024): 32–43.