

PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA PELAKU PROMOSI SITUS JUDI ONLINE (JUDOL) MELALUI MEDIA SOSIAL

Maidin Gultom, Rizkinta Sembiring
Fakultas Hukum Universitas Katolik Santo Thomas
Email : gultommaidin@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pertanggungjawaban pidana pelaku penyebaran situs judi online melalui media sosial dalam putusan di Pengadilan Negeri Medan

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Pengumpulan data sekunder berupa data yang diperoleh dari bahan-bahan pustaka baik buku-buku, internet, peraturan perundang-undangan, maupun kamus hukum. Penelitian ini bersifat yuridis empiris yang dilakukan secara deskriptif, logis, normatif, dan sistematis dengan menggunakan metode deduktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertanggungjawaban pidana pelaku penyebaran situs judi online melalui media sosial dimana pelaku penyebaran situs judi online melalui media sosial dituntut dalam Pasal 27 ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Kata Kunci: Pertanggungjawaban Pidana, Promosi Situs, judi Online, Media Sosial

ABSTRACT

This research aims to determine the criminal responsibility of perpetrators of spreading online gambling sites via social media in decisions at the Medan District Court

The data used in this research is secondary data. Secondary data collection consists of data obtained from library materials, including books, the internet, statutory regulations and legal dictionaries. This empirical juridical research was carried out descriptively, logically, normatively and systematically using deductive methods.

The results of the research show that the criminal liability of perpetrators of spreading online gambling sites via social media where perpetrators of spreading online gambling sites via social media is prosecuted in Article 27 paragraph (2) of Law no. 19 of 2016 concerning Amendments to Law No.11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions

Keywords: Criminal Liability, Site Promotion, Online Gambling, Social Media

A. PENDAHULUAN

Menurut Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Amandemen IV (UUD 1945), Negara Indonesia adalah negara hukum. Moh. Kusnardi dan Hermaily Ibrahim memberikan pengertian Negara Hukum ialah negara yang berdiri di atas hukum yang menjamin keadilan kepada warga negaranya. Keadilan merupakan syarat bagi tercapainya kebahagiaan hidup untuk warga negaranya, dan sebagai dasar dari pada keadilan itu perlu diajarkan rasa susila kepada setiap manusia agar ia menjadi warga negara yang baik.¹

Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menentukan bahwa perjudian pada hakekatnya bertentangan dengan Agama, Kesusilaan dan Moral Pancasila, serta membahayakan bagi kehidupan masyarakat, Bangsa dan Negara. Perjudian adalah kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang atau barang pada suatu permainan atau peristiwa yang hasilnya bergantung pada faktor keberuntungan atau untung-untungan, dengan harapan mendapatkan imbalan atau keuntungan yang lebih besar dari yang dipertaruhkan. Perjudian dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, termasuk taruhan pada permainan dadu, lotre, kartu, balapan, olahraga, mesin judi dan saat ini semakin melalui *platform Internet (judi online)* yang memfasilitasi permainan dengan menggunakan uang sebagai taruhannya.

Pemain di arahkan untuk memiliki saldo (uang) agar bisa mengikuti permainan judi dan akan menjadi bahan taruhan. Pemain judi akan dikenakan pidana jika ketahuan sedang

memainkan, menawarkan dan melakukan bertransaksi dalam perjudian tersebut. Tindak Pidana Perjudian diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP (Pasal 426 dan Pasal 427 KUHPN).

Internet banyak memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia. Namun dengan semakin berkembangnya jaman, banyak dari penggunaan *internet* ini yang semakin mudah untuk disalahgunakan kegunaannya oleh pihak-pihak tertentu yang semata-mata untuk mencari sebuah keuntungan.² Salah satu pengaruh dari kemajuan dalam bidang teknologi dan komunikasi saat ini ialah terdapat pada permainan judi yang dilakukan secara *online* atau biasa disebut dengan judi *online*. Pada awalnya teknologi hanya menawarkan permainan ataupun *games online* yang dapat diakses dengan menggunakan *smartphone* yang dilengkapi dengan layanan *internet*, namun saat ini semua dikembangkan menjadi sebuah permainan yang dapat menghasilkan keuntungan bagi para pemainnya yang disebut dengan judi *online*.

Meningkatnya penggunaan perangkat digital dan computer seperti pada, perjudian *online* dapat dilakukan oleh siapapun dan dapat diakses dari mana saja, baik dari rumah, tempat kerja, sekolah, atau bahkan saat bepergian. Berbeda dengan perjudian fisik yang memerlukan kehadiran *smartphone* di kasino atau tempat khusus lainnya, judi *online* hanya membutuhkan koneksi *internet*, tanpa terlihat oleh siapapun, dan dapat dimainkan kapan saja. Banyaknya pemain judi *online*, membuat semakin banyak juga situs-situs judi *online*, yang dapat berkaibat pada maraknya promosi atau iklan perjudian *online*, sehingga memperluas lebih jauh, memberitahukan dan membuat lebih banyak lagi

¹ Moh. Kusnardi, Hermaily Ibrahim, 2017, *Pengantar Hukum Tata Negara Indonesia*, PT. Sastra Hudaya, Jakarta, hlm. 153.

² Zurohman, Achmad, Tri Marhaeni Pudji Astuti, Tjaturahono Budi Sanjoto, 2016, *Dampak*

Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)”, *Journal of Educational Social Studies*, hlm. 156.

masyarakat tertarik untuk bermain judi *online*.

Situs-situs judi *online* juga sangat berkembang pesat akibat dipromosikan melalui iklan-iklan atau oknum *celebrity* yang dibayar oleh pihak judi *online* dengan memanfaatkan ketenarannya agar banyak yang mengetahui dan mengikuti permainan di dalam situs judi *online* tersebut, seperti dalam media sosial *Instagram*, pengguna yang memiliki pengikut (*followers*) yang banyak akan memudahkan penyebaran promosi situs judi *online* melalui akun yang digunakan untuk iklan situ dalam laman media sosialnya.

Di era globalisasi ini, penggunaan *internet* semakin berkembang dari hari ke hari. Dengan berkembangnya teknologi *internet*, banyak bermunculan media sosial, dan pengaruhnya yaitu banyaknya media sosial seolah membuat orang ketagihan bermain media sosial. Media sosial juga sudah mulai menggantikan peran media elektronik massa konvensional, masyarakat beranggapan bahwa media sosial sangat cepat dalam menyebarkan berita atau informasi. Media sosial menyediakan dunia baru bagi masyarakat, dan media sosial digunakan sebagai dunia bisnis masyarakat. Dalam hal ini dunia bisnis adalah bisnis *online*. Pesatnya perkembangan teknologi informasi yang melanda berbagai negara di seluruh dunia saat ini memang tidak dapat dipungkiri, seiring berkembangnya zaman.

Salah satu kasus promosi judi *online* yang dilakukan oleh *selebgram* yang berhasil diungkap Kepolisian Resor Kota Besar (Polrestabes) Medan adalah kasus seorang *selebgram* muda berinisial NS (20).³ *Selebgram* yang diduga mempromosikan situs judi *online*. *Selebgram* ini memiliki lebih dari 34 ribu pengikut di akun media sosialnya telah diketahui mempromosikan Situs Judi

Online. Mengenai kegiatan perjudian telah diatur di dalamnya, NS kini telah ditetapkan sebagai tersangka dan dijerat dengan sejumlah pasal terkait pelanggaran hukum. Ia dikenakan Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 54 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 serta Pasal 303 Ayat (1) ke 1e dan 2e (KUHP). Pasal-pasal tersebut mengatur tentang tindak pidana perjudian dan penyebarannya melalui media elektronik (media sosial). Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka yang menjadi permasalahan Bagaimana pertanggungjawaban pidana pelaku penyebaran situs judi *online* melalui media sosial?

B. PEMBAHASAN

1. Pengertian Judi Online

Judi merupakan suatu permainan yang berkaitan dengan nasib seseorang yang sedang mempertaruhkan barang maupun sejumlah uang. Judi merupakan suatu permainan yang mengharuskan seseorang memilih satu pilihan dari beberapa pilihan yang ada, dimana hanya satu pilihan saja yang benar. Jika pilihan yang dipilih benar maka semua yang ditaruhkan akan menjadi milik pemenangnya. Menilik pada catatan sejarah, perjudian sudah ada sejak zaman dahulu dan dilakukan oleh masyarakat kita. Dahulu masyarakat mengenal dan memahami perjudian sebagai sebuah permainan. Judi yang dianggap permainan tersebut hadir dalam bentuk dan varian yang beragam disertai dengan berbagai taruhan. Dari pengertian yang dipahami masyarakat tentang judi tersebut, akhirnya sering terjadi terjadi pengkaburan pengertian tentang arti perjudian yang sesungguhnya, sebab dalam pengertian sederhana yang dipahami banyak orang, perjudian adalah permainan atau kegiatan sekadar bermain-main taruhan saja. Tanpa menyadari bahwa taruhan atau permainan

³https://www.tintahijau.com/megapolitan/selebgram-medan-ditangkap-karena-promosi-judi-online/#google_vignette

yang dilakukan untuk mengisi waktu senggang itu termasuk kategori judi.

Sebagaimana diungkapkan oleh Febri Jaya, Delfi, Aurelia mengenai pengertian Judi *online*:⁴

Judi *online* adalah permainan judi yang dilakukan melalui media *internet* dengan beberapa jenis permainan, ini mudah untuk dilakukan dimana saja dan kapan saja selama orang tersebut mempunyai sejumlah uang atau barang yang akan dipertaruhkan.

Waradin mengutip beberapa pendapat para ahli tentang pengertian judi *online*:

1. Menurut Isjoni (2002), Judi *online* ialah permainan yang membutuhkan koneksi *internet* dalam memainkannya. Hal ini menjadi hiburan serta keuntungan yang didapatkan setelah menjadi pemenang.

2. Menurut Adli (2015), judi *online* merupakan permainan judi yang dilakukan dengan penggunaan *internet* dalam mempertaruhkan barang atau uang yang telah ditentukan dalam perjanjian sebelum permainan dimulai.

3. Menurut Kartini Kartono, judi *online* merupakan mempertaruhkan barang atau uang secara sengaja dan menyadari risiko yang akan dihadapi serta harapan yang tidak dapat dipastikan hasilnya.⁵

2. Jenis-jenis Judi Online

Seiring perkembangan zaman dan kemajuan pesat teknologi, produk-produk hasil teknologi informasi komunikasi juga beradu cepat berkompetisi menampilkan fitur-fitur terbaru untuk memikat dan memuaskan para pengguna untuk bisa mengakses laman tersebut, termasuk judi *online*. Judi *online* telah tersebar ke seluruh negara di dunia, sedangkan cara mainannya dapat dilakukan tanpa saling bertemu tatap muka antara pemain,

bahkan dapat dilakukan dalam lintas antar negara.

Menurut Solahuddin ada beberapa bentuk perjudian antar negara diantaranya:⁶

- a. *Poker online*
- b. *Point blank*
- c. *Togel online*
- d. *Casino online*
- e. Permainan judi bola, dan lain sebagainya.

1. **Permainan poker online** dilakukan dengan memakai kartu remi secara *online* dan dimainkan dengan melihat kesesuaian antara kartu, warna dan nomor urut. Jika beruntung maka chip yang dimenangkan bisa dijual pada agen-agen di toko *online* atau kepada teman sesama pemain judi *online* dengan nilai harga sesuai harga pasaran di kalangan pemain poker *online*.

2. **Point blank** adalah variasi jenis judi *online* yang dimainkan dengan menggunakan perangkat teknologi *online* yang berbentuk permainan pertempuran petualang. Apabila pemainnya bisa meningkatkan level pertempuran maka level keberhasilannya juga tinggi ibarat level dalam militer. Untuk jenis permainan ini bisa mencapai harga ratusan hingga jutaan rupiah.

3. **Togel online** tampil dalam bentuk permainan tebak angka. Menurut para pemain, jenis judi *online* ini juga menjanjikan nilai kelipatan apabila angka-angka yang ditebak cocok. *Casino online* adalah permainan virtual melalui jaringan *internet* sebagai perkembangan dari casino tradisional yang diselenggarakan oleh perusahaan legal yang beroperasi dalam bidang perjudian.

⁴ Febri Jaya, Delfi, Aurelia, 2022, "Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat," Widya Yuridika: Jurnal Hukum, Nomor 2.

⁵Waradin, September 2024, *Sosialisasi Pencegahan Judi Online dan Pinjaman Online*

Bagi Kalangan Muda di Desa Jimbaran Kulon, Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol 4, Nomor 3.

⁶ Solahuddin, 2008, KUHP, KUHP, KUHPDT, Visimedia, Jakarta.

4. **Taruhan bola online** adalah aktivitas perjudian yang populer pada masa kini. Biasanya dilakukan oleh kaum middle-up (kalangan menengah ke atas). Para penjudi harus memiliki saham pada agen judi seperti Sbobet, Ibcbet, Dan Mabosbet, dengan sistem pembayaran melalui kartu kredit atau pembayaran melalui alat pembayaran yang berbentuk elektronik tertentu.

Dari jenis judi *online* tersebut dapat dipahami bahwa seiring berkembangnya zaman dan teknologi informasi komunikasi, perjudian *online* juga berkembang. Hal ini menjadi persoalan karena kecanggihan teknologi tersebut tidak dimanfaatkan secara arif dan bijaksana oleh sebagian masyarakat yang cenderung memanfaatkan pada hal yang tidak baik yaitu perjudian *online*.

3. Peran Media Sosial dalam Penyebaran Situs Judi Online

Di era digital saat ini, peran media sosial dalam penyebaran situs judi *online* semakin signifikan, mengingat *platform-platform* tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai alat promosi yang efektif untuk menarik perhatian pengguna dan memperluas jangkauan audiens.

Selanjutnya berkaitan dengan peran Media Sosial dalam penyebaran situs Judi Online menurut Ignasius Yosanda Nono yaitu:⁷

Pesatnya perkembangan teknologi informasi yang melanda berbagai negara di seluruh dunia saat ini memang tidak dapat dipungkiri lagi, seiring berkembangnya teknologi informasi membuat berbagai kemudahan terhadap aktivitas konvensional yang dilakukan oleh masyarakat, diantaranya dengan kemunculan situs judi *online* yang sudah tidak dilakukan secara konvensional lagi.

Media sosial menyediakan dunia baru bagi masyarakat, dan digunakan sebagai dunia bisnis masyarakat, yaitu

bisnis *online*. Pesatnya perkembangan teknologi informasi yang melanda berbagai negara di seluruh dunia saat ini memang tidak dapat dipungkiri lagi, seiring berkembangnya penegakan hukum terhadap *selebgram* yang mempromosikan Situs Judi *Online*. Teknologi informasi membuat berbagai kemudahan terhadap aktivitas konvensional yang dilakukan oleh masyarakat, diantaranya dengan kemunculan situs judi *online* yang sudah tidak dilakukan secara konvensional lagi.

Munculnya sosial media *Instagram* menyebabkan munculkan *selebgram*. *Selebgram* adalah seorang selebriti atau artis dalam media sosial *instagram*, memiliki banyaknya pengikut dalam akun sosial media *Instagram* milik *selebgram* telah dijadikan peluang bisnis oleh pelaku usaha untuk mempromosikan situs judi *online* pada akun *selebgram* tersebut, yang bertujuan agar para pengikut dalam akun *Instagram selebgram* tersebut mau mengikuti situs judi *online* yang telah dipromosikan oleh *selebgram* tersebut.

Pelaku usaha dapat memasang iklan baik melalui media elektronik, (televisi, radio, *internet*), maupun media elektronik (majalah, surat kabar, *billboard*), Tapi di era sekarang ini, efek menggunakan benda-benda ini untuk promosi tidak baik, dan orang tidak peduli.

Seiring dengan berkembangnya teknologi serta informasi serta laju pertumbuhan *internet* membuat *internet* menjadi salah satu media yang efektif bagi pelaku usaha untuk mempromosikan situs judi *online* kepada masyarakat dari seluruh dunia yang di kenal sebagai transaksi tanpa kertas (*paperless*) dan tidak bertemu secara langsung (*face to face*). Melalui *internet* jasa *selebgram* dan *paid promote* untuk promosi. Istilah populer yang dikenal saat ini yang

⁷Ignasius, Yosanda Nono, 2021, *Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang*

Mempromosikan Situs Judi Online, No 2, hlm. 235-236

berkaitan dengan promosi yang dilakukan melalui media sosial instagram adalah *endorse* dan/atau *endorsement* berupa iklan.

Pelaku usaha dapat memanfaatkan jasa *selebgram* yang memiliki banyak pengikut di akun sosial media instagramnya guna mengembangkan usaha yang dimilikinya agar diketahui oleh khalayak pada umumnya, termasuk juga situs judi *online* yang marak beredar belakangan ini, kemunculan judi *online* saat ini sangat signifikan dari beberapa tahun sebelumnya, hal tersebut tidak lepas dari jasa promosi yang dilakukan oleh *selebgram* pada akun media sosialnya.

4. Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Penyebaran Situs Judi Online Melalui Media Sosial

Dalam hukum di Indonesia mempromosikan situs judi online melalui media sosial telah diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pertanggungjawaban mempromosikan situs judi online melalui media sosial diatur oleh Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal tersebut mengancam hukuman penjara maksimal sepuluh tahun bagi siapapun yang mengacu pada ketentuan perjudian dalam hal menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi, menjadikannya sebagai mata pencaharian, menawarkan atau memberikan kesempatan kepada umum untuk bermain judi, dan turut serta dalam perusahaan untuk itu. 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.

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.

Proses peradilan pidana merupakan suatu proses yang panjang dan berbeda dengan proses pada peradilan lainnya. Suatu proses yang panjang itu terbagi menjadi empat tahap yakni tahap penyelidikan dan penyidikan, tahap penuntutan, tahap pemeriksaan persidangan dan berakhir pada tahap pemberian putusan oleh Hakim, oleh sebab itu pemberian putusan pada peradilan pidana ini merupakan sebagai

puncak dari peradilan pidana pada umumnya.

Hakim dalam menjatuhkan putusan pidana cenderung lebih banyak menggunakan pertimbangan yang bersifat normatif tanpa mengenyampingkan pertimbangan yang bersifat yuridis/empiris.⁸

a. Pertimbangan yang bersifat yuridis

Pertimbangan yang bersifat yuridis adalah pertimbangan hakim yang didasarkan pada faktor-faktor yang terungkap di dalam persidangan dan oleh Undang-Undang telah ditetapkan sebagai hal yang harus dimuat di dalam putusan. Pertimbangan yang bersifat yuridis diantaranya:

1) Dakwaan jaksa penuntut umum

Dakwaan merupakan dasar hukum acara pidana karena berdasarkan itulah pemeriksaan di persidangan dilakukan. Dakwaan selain berisikan identitas terdakwa juga memuat uraian tindak pidana yang didakwakan dengan menyebut waktu dan tempat tindak pidana dilakukan.

2) Keterangan terdakwa

Keterangan terdakwa menurut KUHAP Pasal 184 butir e, digolongkan sebagai alat bukti. Pasal 189 telah menyebutkan bahwa: "*Keterangan terdakwa ialah apa yang terdakwa nyatakan di sidang pengadilan tentang perbuatan yang ia lakukan atau yang ia ketahui sendiri atau alami sendiri*"

3) Keterangan saksi

Keterangan saksi sebagai alat bukti menurut pasal 185 ayat (1) KUHAP yang berbunyi: "*Keterangan saksi sebagai alat bukti ialah apa yang saksi nyatakan di sidang pengadilan.*" Keterangan saksi nantinya menjadi pertimbangan utama dan selalu dipertimbangkan hakim dalam putusannya. Ini merupakan hal yang wajar bila hakim mempertimbangkan keterangan saksi sebab dari keterangan

saksi inilah akan terungkap perbuatan pidana yang pernah terjadi dan memperjelas siapa pelakunya.

4) Barang bukti

Barang bukti adalah benda yang telah dipergunakan secara langsung untuk melakukan tindak pidana atau benda khusus dibuat untuk melakukan tindak pidana.

5) Pasal-pasal peraturan hukum pidana

Pasal-pasal peraturan hukum menjadi dasar hukum yang tidak dapat dilanggar, ketika dilanggar akan mendapatkan tindakan dari pemerintah.

Pasal-pasal inilah yang menjadi dasar bagi jaksa untuk menuntut terdakwa, dan pasal-pasal inilah juga yang menjadi dasar hakim untuk menjatuhkan pidana terhadap terdakwa.

b. Pertimbangan bersifat non yuridis

1. Kondisi diri terdakwa

Kondisi diri terdakwa disini dapat diartikan sebagai keadaan fisik maupun psikis terdakwa sebelum melakukan kejahatan, termasuk status sosial yang melekat pada dirinya.⁹ Kondisi fisik yang dimaksud adalah usia dan tingkat kedewasaan, sementara keadaan psikis dimaksudkan adalah perasaan misalnya dalam keadaan terpaksa, pikiran kacau, terancam ataupun takut. Sedangkan yang dimaksudkan dengan status sosial adalah predikat yang dimiliki terdakwa dalam masyarakat yaitu apakah terdakwa seorang pejabat, polisi, wiraswasta dan lain sebagainya.

2. Peran atau kedudukan terdakwa

Maksud peran atau kedudukan terdakwa disini yaitu pada saat melakukan tindak pidana, apakah terdakwa hanya seorang diri atukah ada orang lain yang juga turut melakukannya. Demikian pula halnya dalam tindak pidana mempromosikan situs judi online melalui media sosial, apakah terdakwa dalam melakukan tindak pidana mempromosikan situs judi online melalui

⁸Ibid.

⁹Ibid.

media sosial bertindak sebagai pelaku utama atau hanya membantu. Peran atau kedudukan terdakwa di dalam terjadinya tindak pidana ini pastinya akan menjadi pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusannya, terutama dalam hal penentuan berat ringannya pidana yang dijatuhkan.¹⁰

Secara Praktik tujuan adanya putusan pada peradilan pidana merupakan untuk menyelesaikan perkara pidana yang telah berlangsung dari penyidikan, penuntutan hingga muka persidangan, putusan pengadilan juga bertujuan agar terdakwa mempunyai kedudukan atas “statusnya” dalam perkara pidana yang sedang dihadapinya, selain itu putusan hakim merupakan suatu bentuk pertanggung jawaban kepada para pencari keadilan, ilmu pengetahuan dan Tuhan Yang Maha Esa, oleh karena itu suatu putusan haruslah mempunyai tiga aspek tujuan antara lain:

- a. Keadilan;
- b. Kemanfaatan dan;
- c. Kepastian.

Pelaku judi online maupun yang terlibat dalam perjudian online dapat dijerat dengan UU ITE, apabila terlibat dalam penyediaan, promosi, atau transmisi informasi terkait perjudian ilegal melalui platform elektronik. Judi online dianggap sebagai kegiatan yang ilegal. Oleh karena itu, pelaku dan pihak-pihak yang terlibat dalam perjudian online dapat dikenakan tanggungjawab pidana sesuai hukum yang berlaku. Berdasarkan pasal 27 ayat (2) undang-undang nomor 1 tahun 2024 tentang perubahan kedua atas undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik. Pasal 27 ayat (2) yang berbunyi: “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan

perjudian.” Maka dapat dikenakan sanksi pidana berdasarkan pasal 45 ayat (3) dengan hukuman penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau adenda paling banyak Rp. 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).¹¹

C.KESIMPULAN

Pertanggungjawaban pelaku tindak pidana penyebaran situs judi online melalui media sosial berdasarkan undang-undang nomor 1 tahun 2024 tentang perubahan kedua atas undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik dan Perjudian online tunduk pada Pasal 27 ayat (2) Undang-undang nomor 1 tahun 2024

D.DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Butar butar, Elisabeth, Nurhaini, 2018, *Metode Penelitian Hukum*, Refika Aditama, Bandung
- Chazawi Adami, 2002, *Pelajaran Hukum Pidana Bagian I, Stesel Pidana, Tindak Pidana, Teori-Teori Pemidanaan & Batas Berlakunya Hukum Pidana*, Grasindo, Jakarta.
- Gultom, Maidin, Juna Kaban, 2021, *Suatu Tinjauan Tentang Tindak Pidana Yang Berkaitan Dengan Informasi Dan Transaksi Elektronik Cyber Crime*, Bina Media Perintis, Medan.
- Hermaily Ibrahim, Moh. Kusnardi, 2017, *Pengantar Hukum Tata Negara Indonesia*, PT. Sastra Hudaya, Jakarta.
- Marzuki, Peter, Mahmud, 2010, *Penelitian Hukum*, PT. Kencana Prenada Media Grup, Jakarta.

¹⁰*Ibid.*

¹¹ Nur Khabibatus Sa'diyah, Ifahdah Pratama Hapsari, dan Hardian Iskandar, 2022,

Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi Online di Indonesia, Gorontalo Law Review. No. 1

Prasetyo Teguh, 2016, *Hukum Pidana Edisi Revisi*, Rajawali, Jakarta.

Saleh Roeslan, 1982, *Pikiran-pikiran Tentang Pertanggungjawaban Pidana*, Ghalia Indonesia, Jakarta.

Setiadi, Ahmad, 2019, *Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektifitas Komunikasi*.

Solahuddin, 2008, KUHP, KUHP, KUHPDT, Visimedia, Jakarta.

B. Perundang-undangan

Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang *Penertiban Perjudian*.

_____, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*.

_____, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang *Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*.

_____, Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang *Pelaksanaan Penertiban Perjudian*.

C. Jurnal

Cahyono, Anang, Sugeng, 2016, *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*. Vol 9, No 1.

Delfi Aurelia Kuasa, Febri Jaya, 2022, *Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat*, Jurnal Hukum Widya Yuridika, No. 2

Faisal Akbar, dkk, 2024, *Pertanggungjawaban Hukum Terhadap Pelaku Promotor Perjudian online*, Jurnal Hukum, Pendidikan, dan Sosial Humaniora, No. 5

Febri Jaya, Delfi, Aurelia, 2022, *Fenomena Judi Online, Hukum & Masyarakat, Widya Yuridika*, Jurnal Hukum, No 2.

Hardian Iskandar, Nur Khabibatus Sa'diyah, Ifahdah Pratama Hapsari, 2022, *"Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi Online di Indonesia,"* Gorontalo Law Review. No. 1

Lindu Ardjayeng, Hery Sulistyono, 2018, *Tinjauan Yuridis Tentang Perjudian Online Ditinjau dari Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Dinamika Hukum dan Masyarakat, No. 2

Marsheila Audrey Nuralisha, Siti Mahmudah, 2023, *Tinjauan Yuridis Tanggung Jawab Hukum dalam Perjanjian Kredit Perbankan Apabila Debitur Wanprestasi*, Al-Manhaj, No. 1

Nono, Ignasius Yosanda, 2021, *Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online*, No 2.

Sodikin, 2022, *Perkembangan Konsep Strict Liability Sebagai Pertanggungjawaban Perdata dalam Sengketa Lingkungan di Era Globalisasi*, Al-Qist Law Review, No. 2

Syifa Nabilah Ilham, Mutia Nurdiana, Nurul Aisyah, 2022, *Fenomena*

- Judi Online di Daerah Jakarta Selatan*. Jurnal Perspektif, no. 2
- Tazkiya Asshiva Maryam, dkk, 2024, *Peran Digital Forensik Dalam Pengumpulan Bukti Pada Kasus Judi Online di Kabupaten Demak*, *KONSENSUS*, Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum dan Ilmu Komunikasi, no. 3
- Tjaturahono Budi Sanjoto, Zurohman, Achmad, Tri Marhaeni Pudji Astuti, 2026, *Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)*, Journal of Educational Social Studies, 5.2
- Waradin, 2024, *Sosialisasi Pencegahan Judi Online dan Pinjaman Online Bagi Kalangan Muda di Desa Jimbaran Kulon*, Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol 4, No 3.

