



Implementasi Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam Penegakan Hukum Tindak Pidana Penyalahgunaan Iklan Judi Online

Ciavi Adinda Giantri Katim¹, Diliya Maryam Rinjani², Hilmi Ghimar Sa'ban³

¹Universitas Langlangbuana, Indonesia, ciaviagk222@gmail.com

²Universitas Langlangbuana, Indonesia

³Universitas Langlangbuana, Indonesia

Corresponding Author: ciaviagk222@gmail.com¹

Abstract: *This study examines the implementation of Article 27 paragraph (2) of Law Number 1 of 2024 concerning the Second Amendment to Law Number 11 of 2008 on Electronic Information and Transactions in the enforcement of criminal law against the misuse of advertisements promoting online gambling by public figures. The research employs a qualitative approach using a normative juridical method by analyzing legal regulations, legal doctrines, and their application in law enforcement practices. The results show that public figures who promote online gambling through social media violate Article 27 paragraph (2) of the ITE Law by disseminating gambling-related electronic information for economic benefit. Cases involving influencers from Tulungagung and Bandung demonstrate how digital platforms are utilized to spread online gambling promotions despite their unlawful nature. Law enforcement faces several obstacles, including the difficulty of detecting disguised gambling links, the rapid dissemination of digital content, and the limited legal awareness of public figures regarding the consequences of illegal endorsements. Consistent law enforcement is necessary to create a deterrent effect, while preventive efforts should include legal education, stronger digital supervision, and enhanced monitoring of illegal promotional activities. Furthermore, the government should adopt an integrated approach involving strict legal sanctions, preventive education, digital oversight, and cross-sector cooperation to eliminate online gambling promotions from the public digital environment.*

Keywords: *Law Enforcement; Online Gambling Advertisement Misuse; Electronic Information and Transactions Law; Public Figures; Digital Platforms.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi 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 (UU ITE) dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana penyalahgunaan iklan yang mempromosikan

perjudian online oleh tokoh publik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan yuridis normatif yang berfokus pada kajian terhadap peraturan perundang-undangan, doktrin hukum, serta penerapannya dalam praktik penegakan hukum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa promosi perjudian online yang dilakukan oleh tokoh publik, termasuk selebgram dari Tulungagung dan Bandung, merupakan bentuk pelanggaran terhadap Pasal 27 Ayat (2) UU ITE karena memanfaatkan media sosial untuk menyebarkan informasi elektronik yang bermuatan perjudian dengan tujuan memperoleh keuntungan ekonomi. Meskipun demikian, penegakan hukum terhadap pelaku masih menghadapi berbagai kendala, antara lain sulitnya mendeteksi tautan perjudian yang disamarkan, pesatnya penyebaran konten digital, serta rendahnya pemahaman sebagian tokoh publik mengenai konsekuensi hukum dari praktik promosi ilegal tersebut. Oleh karena itu, penegakan hukum perlu dilaksanakan secara konsisten dan tegas guna menciptakan efek jera bagi pelaku. Selain itu, upaya preventif harus diperkuat melalui edukasi hukum, peningkatan pengawasan digital, serta pemantauan yang lebih efektif terhadap aktivitas promosi di platform media sosial. Pemerintah juga perlu menerapkan pendekatan yang komprehensif melalui penindakan hukum yang tegas, penguatan literasi digital masyarakat, serta kerja sama lintas sektor untuk mencegah dan memberantas promosi perjudian online di ruang digital.

Kata Kunci: Penegakan Hukum, Penyalahgunaan Iklan Judi Online, Perjudian Online, UU ITE, Tokoh Publik

PENDAHULUAN

Perkembangan internet telah menghapus batas-batas geografis antarnegara (borderless world) dan mendorong percepatan transformasi di berbagai sektor, termasuk sosial, ekonomi, dan budaya. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak besar terhadap perubahan kehidupan masyarakat modern. Namun demikian, teknologi juga bersifat ambivalen, karena di satu sisi memberikan manfaat bagi kemajuan peradaban dan kesejahteraan manusia, tetapi di sisi lain dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk melakukan tindakan kriminal secara lebih efektif. Penggunaan internet yang semakin luas tidak selalu diikuti dengan tanggung jawab dan etika dari para penggunanya. Sebagian masyarakat belum mampu memanfaatkan teknologi secara bijak, sehingga muncul berbagai penyimpangan dalam pemanfaatan ruang digital. Fenomena kejahatan siber menunjukkan bahwa perkembangan teknologi turut memunculkan bentuk kejahatan baru yang sebelumnya bersifat konvensional kemudian bertransformasi menjadi kejahatan berbasis teknologi.

Salah satu bentuk kejahatan yang semakin sulit dikendalikan adalah perjudian online. Aktivitas ini dipandang sebagai tindak pidana yang berpotensi mengganggu ketertiban sosial dan menimbulkan kerugian ekonomi, termasuk kerugian finansial yang dapat berdampak pada stabilitas keluarga. Dalam hukum positif Indonesia, perjudian secara tegas dilarang sebagaimana diatur dalam Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang menegaskan bahwa setiap orang dilarang secara sengaja mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Meskipun regulasi telah tersedia, praktik penyalahgunaan promosi judi online masih marak terjadi di ruang digital. Hal ini terlihat dari keterlibatan tokoh publik atau selebgram yang mempromosikan situs perjudian melalui media sosial. Salah satu kasus terjadi pada selebgram asal Tulungagung yang memperoleh keuntungan sekitar 25 juta rupiah dalam satu bulan dari aktivitas endorsement situs judi online. Kasus serupa juga terjadi pada selebgram berinisial RV di Bandung yang dengan jumlah pengikut lebih dari 77 ribu akun, secara berulang kali mempromosikan tautan judi online selama beberapa tahun demi keuntungan finansial.

Fenomena ini menunjukkan bahwa penyalahgunaan iklan judi online merupakan persoalan serius yang perlu dikaji secara mendalam, terutama untuk mengidentifikasi faktor penyebab maraknya promosi ilegal tersebut di internet. Selain itu, terdapat indikasi bahwa sebagian tokoh publik tidak memahami secara menyeluruh latar belakang dan konsekuensi hukum dari konten yang mereka promosikan, yang berkaitan langsung dengan ketentuan Pasal 27 Ayat (2) UU ITE sebagaimana telah diubah melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan dua permasalahan utama, yaitu: pertama, bagaimana implementasi Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 terhadap penegakan hukum tindak pidana penyalahgunaan iklan yang mempromosikan perjudian online oleh tokoh publik; kedua, bagaimana kebijakan dan tindakan yang tepat dari pemerintah dalam mengatasi tindak pidana tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi ketentuan hukum tersebut dalam praktik penegakan hukum, serta mengkaji langkah-langkah strategis pemerintah dalam menangani penyalahgunaan iklan judi online oleh tokoh publik. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai dampak negatif perjudian online. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pemerintah dan masyarakat luas dalam upaya bersama memberantas dan mencegah maraknya praktik perjudian online di Indonesia.

Perkembangan internet dan teknologi informasi telah menciptakan dunia tanpa batas (*borderless*) yang mendorong transformasi sosial, ekonomi, dan budaya secara cepat. Di satu sisi, teknologi memberikan manfaat bagi kemajuan peradaban dan kesejahteraan masyarakat, namun di sisi lain juga dapat dimanfaatkan untuk melakukan berbagai tindak kejahatan berbasis teknologi. Salah satu bentuk kejahatan yang berkembang seiring kemajuan internet adalah perjudian online yang menimbulkan dampak negatif, terutama kerugian ekonomi bagi individu dan keluarga serta gangguan terhadap ketertiban masyarakat (Manalu, 2019; Zurohman et al., 2016).

Dalam perspektif hukum positif Indonesia, perjudian online dilarang sebagaimana diatur dalam 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, yang melarang setiap orang mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Namun, praktik promosi judi online masih marak dilakukan oleh tokoh publik melalui media sosial. Beberapa kasus menunjukkan adanya selebgram yang mempromosikan situs judi online demi memperoleh keuntungan finansial, seperti kasus selebgram asal Tulungagung dan Bandung yang memperoleh pendapatan dari aktivitas endorse perjudian online. Fenomena ini menunjukkan perlunya penelitian mengenai faktor-faktor yang menyebabkan maraknya penyalahgunaan iklan judi online serta efektivitas implementasi Pasal 27 Ayat (2) UU ITE dalam penegakan hukum terhadap pelaku promosi perjudian online.

Tinjauan Pustaka

Penegakan hukum bertujuan mewujudkan ketertiban, keadilan, dan keharmonisan sosial melalui penerapan norma hukum secara efektif (Rahardjo; Soekanto). Dalam hukum pidana, tindak pidana (*strafbaar feit*) diartikan sebagai perbuatan yang dilarang oleh undang-undang dan diancam dengan sanksi pidana bagi pelakunya. Suatu tindak pidana harus memenuhi unsur-unsur tertentu, baik unsur subjektif seperti kesengajaan atau kelalaian, maupun unsur objektif seperti sifat melawan hukum, kualitas pelaku, dan hubungan kausal antara perbuatan dan akibat yang ditimbulkan (Lamintang; Moeljatno).

Perkembangan teknologi informasi melahirkan berbagai bentuk kejahatan baru yang dikenal sebagai *cyber crime*. Kejahatan siber memiliki karakteristik khusus, antara lain dilakukan melalui jaringan internet, bersifat lintas negara, sulit ditentukan yurisdiksinya, serta

dapat menimbulkan kerugian materiil dan immateriil yang besar (Nitibaskara; Wahid & Labib). Salah satu bentuk cyber crime yang berkembang pesat adalah perjudian online. Perjudian yang sebelumnya dilakukan secara konvensional kini bertransformasi ke platform digital melalui berbagai situs dan aplikasi internet, sehingga lebih mudah diakses oleh masyarakat (Prawira, 2018).

Perjudian online hadir dalam berbagai bentuk, seperti taruhan olahraga (sports betting), togel online, dan poker online. Kemudahan akses internet serta perkembangan teknologi digital turut mendorong meningkatnya praktik perjudian online, termasuk melalui promosi dan iklan di media digital yang semakin sulit diawasi dan dikendalikan (Wood & Williams, 2007).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan pendekatan yang menitikberatkan pada analisis peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, dan norma-norma hukum yang berkaitan dengan penegakan hukum terhadap penyalahgunaan iklan judi online. Spesifikasi penelitian bersifat deskriptif-analitis, yaitu menggambarkan dan menganalisis ketentuan hukum yang berlaku serta permasalahan yang muncul dalam implementasinya.

Data penelitian diperoleh melalui studi kepustakaan dengan menelaah bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Bahan hukum primer meliputi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik beserta perubahannya hingga Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Bahan hukum sekunder terdiri atas buku, jurnal ilmiah, hasil penelitian, dan pendapat para ahli hukum, sedangkan bahan hukum tersier meliputi kamus hukum, ensiklopedia, dan sumber referensi lainnya yang mendukung pemahaman terhadap bahan hukum primer dan sekunder.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelitian kepustakaan dengan menginventarisasi dan mengkaji berbagai sumber hukum yang relevan. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode yuridis kualitatif melalui penafsiran dan konstruksi hukum secara sistematis tanpa menggunakan perhitungan statistik, sehingga dapat menghasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai implementasi Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 dalam penegakan hukum terhadap penyalahgunaan iklan judi online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 terhadap Penegakan Hukum Tindak Pidana Penyalahgunaan Iklan Judi Online oleh Tokoh Publik

Implementasi 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 (UU ITE) dapat dianalisis melalui berbagai kasus promosi judi online yang dilakukan oleh tokoh publik, termasuk selebgram asal Tulungagung dan RV dari Bandung. Tindakan tersebut memenuhi unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 27 Ayat (2) UU ITE karena secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian melalui media sosial untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Praktik promosi tersebut tidak hanya bertentangan dengan ketentuan hukum yang berlaku, tetapi juga berpotensi memengaruhi masyarakat luas, terutama para pengikut media sosial yang cenderung menjadikan tokoh publik sebagai panutan.

Motif ekonomi menjadi salah satu faktor utama yang mendorong para pelaku terlibat dalam promosi judi online. Keuntungan yang diperoleh melalui kontrak endorsement bernilai puluhan juta rupiah mendorong sebagian tokoh publik mengabaikan risiko hukum yang

mungkin timbul. Selain itu, praktik promosi perjudian online sering kali tidak dilakukan secara individual, melainkan melibatkan jaringan tertentu yang berperan sebagai perantara antara pengelola situs perjudian dengan para influencer. Kondisi ini menunjukkan bahwa penegakan hukum tidak cukup hanya ditujukan kepada individu pelaku, tetapi juga harus menasar pihak-pihak lain yang terlibat dalam jaringan penyebaran dan promosi konten perjudian online.

Meskipun Pasal 27 Ayat (2) UU ITE telah memberikan dasar hukum yang kuat untuk menindak pelaku promosi perjudian online, implementasinya masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu kendala utama adalah sulitnya mendeteksi tautan perjudian yang sering disamarkan dalam berbagai bentuk konten digital. Selain itu, banyak situs perjudian yang beroperasi di luar yurisdiksi Indonesia sehingga menyulitkan proses penegakan hukum. Rendahnya tingkat pemahaman hukum di kalangan masyarakat, termasuk tokoh publik, juga menjadi faktor yang memperburuk kondisi tersebut. Akibatnya, sebagian pelaku menganggap aktivitas endorsement perjudian sebagai kegiatan bisnis biasa tanpa menyadari konsekuensi hukum yang menyertainya.

Dalam rangka meningkatkan efektivitas implementasi Pasal 27 Ayat (2) UU ITE, diperlukan penguatan sistem pengawasan berbasis teknologi. Pemerintah perlu mengembangkan mekanisme deteksi otomatis untuk mengidentifikasi konten bermuatan perjudian yang beredar di media sosial. Selain itu, kerja sama dengan platform digital seperti Instagram, Facebook, TikTok, dan platform lainnya perlu diperkuat guna mempercepat penghapusan konten serta pemblokiran akun yang terbukti mempromosikan perjudian online. Keberhasilan penegakan hukum juga sangat bergantung pada konsistensi aparat penegak hukum dalam menjatuhkan sanksi secara tegas, transparan, dan tanpa diskriminasi kepada setiap pelanggar, termasuk tokoh publik yang memiliki pengaruh besar di masyarakat.

Di samping upaya represif, langkah preventif juga perlu dioptimalkan melalui peningkatan literasi hukum dan literasi digital masyarakat. Pemerintah dapat memasukkan materi mengenai etika digital, tanggung jawab penggunaan media sosial, serta konsekuensi hukum aktivitas digital ke dalam sistem pendidikan formal maupun program edukasi publik. Selain itu, transparansi dalam aktivitas endorsement perlu diperkuat melalui mekanisme pelaporan kontrak promosi kepada lembaga pengawas yang berwenang sehingga legalitas produk atau jasa yang dipromosikan dapat diverifikasi dengan lebih baik.

Penanganan promosi judi online juga memerlukan sinergi antara pemerintah, aparat penegak hukum, penyedia platform digital, lembaga pendidikan, organisasi masyarakat sipil, serta masyarakat secara umum. Pendekatan berbasis komunitas dapat meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai dampak negatif perjudian online dan mendorong partisipasi publik dalam melaporkan konten ilegal. Mengingat banyak situs perjudian beroperasi secara lintas negara, kerja sama internasional juga menjadi aspek penting dalam upaya penanggulangan perjudian online, baik melalui pertukaran informasi, pemblokiran situs, maupun penerapan mekanisme ekstradisi terhadap pelaku yang berada di luar negeri.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 telah memberikan landasan hukum yang memadai untuk menindak pelaku promosi perjudian online. Namun, efektivitas penerapannya masih memerlukan dukungan berupa penguatan teknologi pengawasan, peningkatan literasi hukum masyarakat, konsistensi penegakan hukum, serta kerja sama lintas sektor dan lintas negara. Dengan pendekatan yang komprehensif tersebut, penyalahgunaan media digital untuk promosi perjudian online diharapkan dapat diminimalkan sehingga tercipta ruang digital yang lebih aman, tertib, dan sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Upaya Pemerintah dalam Menanggulangi Tindak Pidana Penyalahgunaan Iklan yang Mempromosikan Perjudian Online oleh Tokoh Publik

Penanggulangan tindak pidana penyalahgunaan iklan yang mempromosikan perjudian online oleh tokoh publik memerlukan langkah yang komprehensif, tidak hanya melalui penegakan hukum, tetapi juga melalui pendekatan preventif, edukatif, dan kolaboratif. Dalam konteks ini, pemerintah perlu menempatkan penegakan hukum sebagai instrumen utama untuk memberikan efek jera kepada para pelaku, termasuk selebgram dan influencer yang memanfaatkan media sosial sebagai sarana promosi perjudian online. Proses penegakan hukum harus dilaksanakan secara tegas, transparan, dan tanpa diskriminasi guna menegaskan bahwa setiap warga negara memiliki kedudukan yang sama di hadapan hukum, terlepas dari status sosial maupun tingkat popularitasnya. Selain tindakan represif, pemerintah perlu meningkatkan literasi hukum dan literasi digital, khususnya bagi tokoh publik dan influencer yang memiliki pengaruh besar terhadap masyarakat. Edukasi mengenai etika bermedia sosial, tanggung jawab digital, serta konsekuensi hukum dari promosi produk atau jasa ilegal perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui kampanye publik, pelatihan, dan kerja sama dengan komunitas digital. Langkah ini penting untuk membangun kesadaran bahwa aktivitas promosi yang dilakukan di ruang digital tidak terlepas dari tanggung jawab hukum dan sosial.

Penguatan sistem pengawasan digital juga menjadi aspek yang sangat penting. Pemerintah perlu menjalin kerja sama yang lebih erat dengan platform media sosial seperti Instagram, TikTok, YouTube, dan platform digital lainnya untuk mendeteksi, membatasi, serta menghapus konten yang mengandung unsur perjudian. Pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dapat dioptimalkan untuk mengidentifikasi kata kunci, tautan, maupun pola promosi perjudian online secara otomatis sehingga proses pengawasan dapat dilakukan secara lebih cepat dan efektif. Selain sanksi pidana, penerapan sanksi administratif berupa pemblokiran akun, pembatasan akses digital, maupun denda administratif juga dapat diterapkan untuk mempersempit ruang gerak pelaku.

Pemerintah juga perlu mengintensifkan kampanye anti-perjudian yang melibatkan berbagai unsur masyarakat, termasuk tokoh agama, tokoh masyarakat, akademisi, dan figur publik yang memiliki pengaruh positif. Kampanye tersebut dapat dilakukan melalui media massa, media sosial, maupun kegiatan komunitas dengan tujuan meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai risiko, dampak sosial, serta konsekuensi hukum dari perjudian online. Dengan meningkatnya kesadaran masyarakat, diharapkan daya tarik terhadap aktivitas perjudian online dapat berkurang secara signifikan. Upaya pemberantasan juga harus menyasar sumber utama aktivitas perjudian online, yaitu situs dan jaringan penyedia layanan perjudian. Dalam hal ini, pemerintah perlu bekerja sama dengan penyedia layanan internet (Internet Service Provider/ISP) untuk melakukan pemblokiran terhadap situs-situs perjudian yang dapat diakses di Indonesia. Mengingat sebagian besar situs tersebut beroperasi lintas negara, kerja sama internasional menjadi sangat penting, baik melalui mekanisme pertukaran informasi, bantuan hukum timbal balik, maupun kerja sama dengan lembaga internasional yang bergerak di bidang keamanan siber dan pemberantasan kejahatan transnasional.

Selanjutnya, pemerintah perlu memperkuat regulasi terkait aktivitas endorsement di media digital. Transparansi kontrak promosi dapat dijadikan salah satu instrumen pengawasan dengan mewajibkan influencer atau tokoh publik untuk memastikan legalitas produk dan jasa yang dipromosikan. Di samping itu, platform digital perlu diberikan tanggung jawab yang lebih besar dalam mengawasi bentuk-bentuk kerja sama komersial yang dipublikasikan oleh para penggunanya. Pencegahan penyebaran konten perjudian juga dapat dilakukan melalui pengembangan sistem deteksi dini yang mengintegrasikan teknologi dan partisipasi masyarakat. Pemerintah dapat menyediakan mekanisme pelaporan yang mudah diakses melalui aplikasi atau portal daring sehingga masyarakat dapat melaporkan konten bermuatan perjudian secara cepat dan aman. Partisipasi publik dalam pengawasan digital menjadi elemen penting untuk mendukung efektivitas penegakan hukum di ruang siber.

Tidak kalah penting, pemerintah perlu memberikan perlindungan dan pendampingan kepada masyarakat yang telah menjadi korban perjudian online. Bentuk perlindungan tersebut dapat berupa layanan konsultasi hukum, rehabilitasi psikologis, edukasi keuangan, serta program pemulihan sosial bagi individu yang mengalami kerugian akibat aktivitas perjudian. Pendekatan ini menunjukkan bahwa kebijakan pemerintah tidak hanya berorientasi pada penghukuman pelaku, tetapi juga pada pemulihan korban. Secara keseluruhan, upaya pemerintah dalam mengatasi penyalahgunaan iklan yang mempromosikan perjudian online oleh tokoh publik harus dilaksanakan melalui pendekatan multidimensional yang mengintegrasikan penegakan hukum, penguatan regulasi, pemanfaatan teknologi, peningkatan literasi digital, perlindungan korban, serta kerja sama lintas sektor dan lintas negara. Dengan sinergi tersebut, diharapkan praktik promosi perjudian online dapat ditekan secara efektif sehingga tercipta ruang digital yang aman, sehat, dan sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, promosi perjudian online yang dilakukan oleh tokoh publik, seperti kasus selebgram asal Tulungagung dan RV dari Bandung, memenuhi unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam 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. Perbuatan tersebut dilakukan secara sadar dengan memanfaatkan media sosial untuk menyebarkan informasi yang bermuatan perjudian demi memperoleh keuntungan ekonomi. Selain melanggar ketentuan hukum yang berlaku, tindakan tersebut juga berpotensi menimbulkan dampak negatif bagi masyarakat karena dapat memengaruhi persepsi publik dan mendorong normalisasi aktivitas perjudian di ruang digital.

Penegakan hukum terhadap pelaku promosi perjudian online perlu dilaksanakan secara konsisten, tegas, dan berkeadilan guna menciptakan efek jera serta memperkuat kepatuhan hukum di masyarakat. Namun demikian, upaya represif saja tidak cukup untuk mengatasi permasalahan ini. Diperlukan langkah-langkah preventif melalui peningkatan literasi hukum dan digital, penguatan sistem pengawasan terhadap aktivitas media sosial, serta pemanfaatan teknologi untuk mendeteksi dan menindak konten yang berkaitan dengan perjudian online. Oleh karena itu, implementasi Pasal 27 Ayat (2) UU ITE harus didukung oleh sinergi antara penegakan hukum, pengawasan digital, edukasi masyarakat, dan kerja sama lintas sektor agar penyalahgunaan media digital untuk promosi perjudian online dapat diminimalkan secara efektif.

Saran

Dalam rangka meningkatkan efektivitas penanggulangan tindak pidana penyalahgunaan iklan yang mempromosikan perjudian online oleh tokoh publik, pemerintah perlu memperkuat regulasi dan sistem pengawasan digital secara lebih komprehensif. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah mewajibkan influencer, selebgram, dan tokoh publik untuk memastikan legalitas produk atau jasa yang dipromosikan, serta meningkatkan pengawasan terhadap aktivitas endorsement di media sosial. Selain itu, platform digital perlu didorong untuk menerapkan sistem moderasi konten yang lebih ketat dengan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) guna mendeteksi dan menghapus konten bermuatan perjudian secara cepat dan efektif.

Pemerintah juga perlu memperluas program edukasi dan kampanye kesadaran hukum kepada masyarakat, khususnya generasi muda yang rentan terpapar promosi perjudian online. Program literasi digital hendaknya menekankan pentingnya etika bermedia sosial, tanggung jawab hukum dalam aktivitas digital, serta bahaya perjudian online bagi kehidupan sosial dan ekonomi. Di samping itu, kerja sama lintas sektor antara pemerintah, aparat penegak hukum,

platform digital, lembaga pendidikan, organisasi masyarakat sipil, dan komunitas lokal perlu terus diperkuat untuk mendukung upaya pencegahan dan pengawasan. Pada tingkat internasional, pemerintah perlu meningkatkan kolaborasi dengan negara lain dan lembaga internasional dalam rangka memberantas jaringan perjudian online yang beroperasi lintas batas negara. Melalui kombinasi pendekatan hukum, teknologi, edukasi, dan kerja sama yang terintegrasi, diharapkan tercipta ekosistem digital yang lebih aman, sehat, dan terbebas dari praktik promosi perjudian online yang merugikan masyarakat.

REFERENSI

- Abdul Wahid dan M. Labib. (2005). *Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*. Bandung: Refika Aditama.
- Ahmad Zurohman, dkk. (2016). “Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)”. *Journal of Education*, Desember 2016.
- Arief Mansur, Didik M., & Elisatris Gultom. (2005). *Cyber Law: Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Djoko Prakoso & Agus Imunarso. (1987). *Hak Asasi Tersangka dan Peranan Psikologi dalam Konteks KUHAP*. Jakarta: Bina Aksara.
- Hendri Saputra Manalu. (2019). “Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online”. *Jurnal Hukum*, Vol. 2 No. 2.
- Iqbal Ramadhan Satya Prawira. (2018). *Penegakan Hukum Judi Online oleh Satreskrim Polresta Medan Berdasarkan KUHP dan UU ITE*. Tesis, Universitas Sumatera Utara.
- Lukman Hakim. (2020). *Asas-Asas Hukum Pidana*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Moeljatno. (2008). *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhaimin. (2020). *Metode Penelitian Hukum*. Mataram: Mataram University Press.
- Peter Mahmud Marzuki. (2017). *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana.
- Ronny Hanitijo Soemitro. (1990). *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ronni R. Nitibaskara. (2005). dalam Didik M. Arief Mansur & Elisatris Gultom. *Cyber Law: Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Satjipto Rahardjo. (2009). *Penegakan Hukum: Suatu Tinjauan Sosiologis*. Yogyakarta: Genta Publishing.
- Soerjono Soekanto. (2014). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudarto. (1990). *Hukum Pidana I*. Semarang: Yayasan Sudarto.
- Sumadi Suryabrata. (2018). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Teguh Prasetyo. (2019). *Hukum Pidana*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Wood, Robert T., & Williams, Robert J. (2007). “Illegal Gambling: Fortunes on the Line, Lives in the Balance”. *Journal of Gambling Issues*, No. 20.