

## **Pertanggungjawaban Hukum Terhadap Promosi Situs Judi Online Melalui Modus Donasi Social Platform (Studi Kasus di Platform Saweria)**

**Ahmad Ainul Yakin**

*Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*

[Ahmadainulyakin35@gmail.com](mailto:Ahmadainulyakin35@gmail.com)

### **Abstrak:**

Praktik donasi dengan jumlah fantastis yang dilakukan situs judi *online* kepada para *streamer* adalah modus baru dari para situs judi *online* untuk mempromosikan situsnya. Dari kasus yang terjadi respon para *streamer* yang memuji-muji situs tersebut mengindikasikan adanya keterlibatan para *streamer* dalam promosi terselubung situs judi *online* tersebut. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana praktik promosi situs judi *online* melalui modus donasi *social platform* Saweria dan bagaimana pertanggungjawaban hukum terhadap promosi situs judi *online* melalui modus donasi *social platform* Saweria. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yuridis empiris, dengan pendekatan yuridis sosiologis menggunakan data primer, data sekunder, dan data tersier. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Praktik promosi situs judi *online* dengan modus donasi dilakukan dengan cara situs melakukan donasi dengan jumlah fantastis melalui laman Saweria, kemudian menuliskan kalimat-kalimat yang berindikasi mempromosikan situs judi *online* tersebut yang nantinya akan ditampilkan di layar monitor para *streamer*. Kemudian *streamer* merespon dengan memuji situs tersebut seakan mempromosikan situs tersebut yang akhirnya menarik perhatian penonton *streaming*. Para *streamer* yang terlibat dalam perjudian *online* dikatakan sebagai pihak yang mendistribusikan Informasi elektronik yang bemuatan perjudian. Hal tersebut melanggar ketentuan pasal 27 ayat (2) UU ITE dan dapat dikenakan sanksi pidana sesuai pasal 45 ayat (3) UU ITE dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

**Kata Kunci:** Promosi; Judi Online; Live Streaming

### **Pendahuluan**

Pada zaman sekarang, teknologi sudah berkembang pesat. Kemajuan teknologi adalah suatu hal yang akan selalu beriringan dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi menghasilkan banyak manfaat positif bagi kehidupan manusia yang dilahirkan lewat inovasi-

inovasi yang diciptakan.<sup>1</sup> Berkembangnya internet benar-benar memberikan pengaruh bagi kehidupan manusia. Kemajuan internet sudah mengubah pola kehidupan dan budaya masyarakat. Salah satunya dalam hal interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan yang bersifat timbal balik antara individu satu dengan individu yang lain, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok.<sup>2</sup> Internet bagaikan pusat interaksi dan komunikasi pada masa sekarang ini. Internet bukan lagi sebagai media interaksi komunikasi saja, melainkan juga interaksi-interaksi yang lain. Penggunaan teknologi sebagai media interaksi sudah merambah dalam dunia *streaming* youtube. Dahulu interaksi antara *streamer* dan penontonnya bisa dilakukan lewat kolom *chat*, namun sekarang muncul inovasi kolom donasi kepada para *streamer*.

Kemajuan internet memberikan dampak positif bagi masyarakat, namun penggunaan internet yang tidak tepat dapat mengakibatkan terjadinya kejahatan berbasis teknologi digital. Kejahatan tersebut dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan tersebut dapat melalui *smartphone*, internet, website, dan lain-lain.<sup>3</sup> Salah satu modus kejahatan yang dilakukan melalui internet adalah perjudian *online* atau promosi judi *online*. Pada dasarnya perjudian adalah hal yang dilarang oleh agama maupun negara, baik itu judi klasik atau judi *online*. Terkait judi online sendiri tertuang dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-undang No. 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik. Apabila seseorang terlibat dalam perjudian maka dapat dikenakan sanksi pidana berdasarkan pasal 45 ayat 3 UU ITE, dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 10.000.000.000.00 (sepuluh milyar rupiah).

Pada saat ini, judi online sangat digemari oleh masyarakat karena jenis permainannya sangat beragam. Maraknya masyarakat yang bermain judi online membuat para situs judi online mencari cara bagaimana informasi terkait judi *online* dapat diketahui dan diakses oleh masyarakat. Salah satu cara yang gencar dilakukan adalah dengan promosi lewat media sosial.<sup>4</sup> Berkembangnya internet menjadi senjata yang menguntungkan bagi para pebisnis untuk mengiklankan situs judi *online* ke seluruh penjuru dunia. Promosi judi *online* biasanya memanfaatkan media sosial, layanan streaming dan blog guna menjangkau masyarakat dengan iklan untuk situs permainan mereka.<sup>5</sup>

Terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Rizal Ghazali Arro yang berjudul "Penyebaran Iklan Perjudian di Indonesia." Temuan dari studi ini menunjukkan bahwa hukum positif dan hukum islam sama-sama bahwa iklan adalah suatu hal yang diperbolehkan asalkan tidak melanggar ketentuan yang ada. Iklan terkait judi online sangat dilarang dalam hukum positif dan hukum islam. Sanksi dari pengiklan bermuatan perjudian, jika dari hukum positif

---

<sup>1</sup> Muh David Balya Al, "Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya," *TUTURAN*, no. 3(2023): 276 <https://doi.org/10.47861/tuturan.v1i3.272>

<sup>2</sup> Abdul Basit, dkk, "Teknologi Smartphone Pada Interaksi Sosial," *Lontar*, no. 1(2022): 2 <https://doi.org/10.30656/lontar.v10i.3254>

<sup>3</sup> Medina Azizah, "Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Pola Komunikasi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang (UMM)," *Jurnal Sosiologi Nusantara*, no. 1(2020): 50 <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.45-54>

<sup>4</sup> Hery Sulisty, Lindu Ardjayeng, "Tinjauan Yuridis Tentang Perjudian Online Ditinjau dari Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik," *Dinamika Hukum dan Masyarakat*, no. 2(2018): 3 <https://doi.org/10.30737/dhm.v1i1.811>

<sup>5</sup> Nur Kholis Majid dan Ali Maskur, "Tinjauan Terhadap Legalitas dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram Dalam Promosi Judi Online," *LEX Et ORDO Jurnal Hukum dan Kebijakan*, no. 1(2023):70 <https://journal.awatarapublisher.com/index.php/leo/article/view/91>

sudah jelas diatur dalam UU ITE. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Adnan Musa Asy'ari tentang "Pertanggungjawaban Pidana Para Pihak yang Terlibat dalam Perjudian Online." Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pihak yang bermain judi melalui tautan saluran dapat dikenakan sanksi pidana. Serta pembagi saluran tautan yang mengandung muatan perjudian juga dapat dikenakan sanksi pidana, walaupun dengan alasan tidak tahu bahwa itu melanggar hukum, sesuai Pasal 45 ayat (2) juncto Pasal 27 ayat (2) UU ITE.

Pada masa sekarang muncul fenomena dimana situs judi *online* mempromosikan situsnya dengan cara melakukan donasi kepada para *streamer* di *youtube* melalui *social platform*. Dalam hal ini banyak berita-berita *streamer game* terindikasi promosi judi *online* di salah satu platform karena reaksi yang memuji-muji situs judi *online* yang memberikan donasi. Dari Permasalahan tersebut artikel ini memiliki tujuan untuk menganalisis bagaimana praktik promosi situs judi *online* melalui modus donasi *social platform* saweria dan bagaimana pertanggungjawaban hukum terhadap promosi situs judi *online* melalui modus donasi *social platform* saweria.

## Metode

Artikel ini menggunakan penelitian yuridis empiris, sebuah penelitian yang meneliti dan mengkaji penerapan hukum di masyarakat. Penelitian hukum empiris mengkaji hukum yang dikonsepskan sebagai perilaku nyata, gejala sosial yang bersifat tidak tertulis.<sup>6</sup> Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan yuridis sosiologis, yaitu pendekatan yang mengkaji hukum dalam konteks sosial.<sup>7</sup> Sumber data yang digunakan berupa sumber data primer yaitu observasi yang dilakukan penulis pada *social platform* saweria dan dokumen-dokumen yang diolah penulis. Sedangkan sumber data sekunder berupa peraturan perundang-undangan, buku-buku, penelitian terdahulu, jurnal-jurnal, dan surat kabar yang berkaitan dengan isu hukum yang dibahas. Data yang telah terkumpul dan disusun sistematis, akan dianalisis secara deskriptif terkait pertanggungjawaban hukum terhadap promosi situs judi online melalui modus donasi *social platform* dengan menggunakan pisau analisis Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Penggunaan metode ini bertujuan untuk menentukan isi atau makna aturan hukum yang dijadikan sebagai acuan dalam menyelesaikan permasalahan hukum yang menjadi objek penelitian.

## Hasil dan Pembahasan

### Praktik Promosi Situs Judi Online Melalui Modus Donasi Social Platform Saweria

Saweria adalah sebuah platform sosial atau laman web yang menjadi wadah atau jembatan penghubung antara penonton atau supporter dengan *streamer*. Pada dasarnya saweria adalah situs yang memfasilitasi para supporter untuk melakukan donasi kepada para *streamer*. Donasi adalah aktivitas memberi dukungan atau sumbangan secara sukarela baik berupa uang atau barang kepada seseorang. Seiring kemajuan teknologi, donasi dapat dilakukan secara *online*. Donasi *online* menjadi alternatif yang populer dan mudah. Pemberian donasi dapat dilakukan melalui platform digital, situs web, atau aplikasi.<sup>8</sup> Donasi dalam hal ini sebagai upaya untuk mengapresiasi para *streamer* atau *content creator* atas hasil karya yang dihasilkannya.

---

<sup>6</sup> Muhaemin, *Metode Penelitian Hukum*, (Mataram: Mataram University Press, 2020), 80

<sup>7</sup> Nur Sholikin, *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum*, (Pasuruan: Qiara Media, 2021), 68

<sup>8</sup> Muh.Rasyid Nafi', "Budaya Donasi Onlinedi Youtube Melalui Fitur Superchat," *HUMANUS*, no. 1(2023): 94 <https://doi.org/10.62180/2zk3tr46>

Proses donasi adalah dengan menggunakan sejumlah uang yang akan disalurkan melalui laman yang saweria dengan catatan keduanya sudah mendaftar dan memiliki akun saweria. Pembayaran untuk donasi sendiri dapat dilakukan melalui berbagai macam aplikasi, seperti Gopay, OVO, Dana, Shopeepay, dan lain sebagainya.

Kegiatan donasi yang dilakukan para supporter kepada *streamer* pada dasarnya adalah hal yang boleh dan tidak dilarang, pasalnya hal itu sebagai apresiasi kepada para *streamer* atas karya atau *content-content* yang dihasilkannya. Namun, fasilitas donasi yang disediakan oleh laman saweria ini melahirkan ide curang para situs judi *online* untuk mempromosikan situsnya. Para situs judi *online* menjadikan saweria sebagai tempat media promosi untuk mempromosikan situs judi *online* miliknya. Praktik promosi situs judi *online* dengan modus donasi sendiri dilakukan dengan cara memberikan donasi, yaitu sejumlah uang dengan nilai yang fantastis kepada para *streamer*. Nilai donasi dari para situs judi *online* mulai dari satu juta bahkan hingga seratus juta rupiah. Pada saat melakukan donasi, para situs dapat menuliskan beberapa kata atau kalimat yang nantinya akan ditampilkan dilayar monitor para *streamer*. Hal tersebut membuat informasi terkait situs judi *online* tersebut dapat dibaca dan diketahui oleh para penonton *streaming*.

Narasi-narasi dari situs judi *online* biasanya berisi kalimat-kalimat promosi yang menarik untuk memikat perhatian para penonton *live streaming*. Narasi yang bersifat promosi dari situs judi *online* antara lain seperti menyebutkan nama situs dan dilanjutkan dengan kalimat “sudah pasti gacor”. Ada juga narasi yang mengatakan, “menang berapapun sudah pasti dibayar.” Disisi lain, saat menerima donasi dengan jumlah fantastis tersebut, reaksi para *streamer* terkadang spontan gembira dan membaca dengan indikasi seakan-akan mempromosikan situs tersebut. Tidak adanya batasan terhadap siapapun yang dapat berdonasi memberi celah pada situs judi *online* untuk melakukan modus promosi tersebut. Hal itu menjadi sorotan karena banyaknya penonton pada saat *live streaming* yang terdiri dari anak-anak hingga dewasa. Para penonton bisa saja dengan mudah tergoda saat menonton *live streaming* ketika mereka membaca narasi-narasi promosi dari situ judi *online*.

Adapun tindakan yang dapat dilakukan para penonton yang mendapati situs judi *online* adalah pengaduan. Pengaduan dapat dilakukan melalui laman [aduankonten.id](https://aduankonten.id)<sup>9</sup> yang merupakan fasilitas pengaduan konten negatif yang disediakan oleh pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). Adapun mekanismenya pelapor mengunjungi laman [aduankonten.id](https://aduankonten.id), setelah itu pelapor diminta untuk mengunggah tautan (*link*) dan tangkapan layar (*screenshoot*) konten judi *online*. kemudian kominfo akan memblokir konten, situs, atau aplikasi judi *online* setelah dilakukan verifikasi dan validasi.<sup>10</sup> Praktik promosi judi *online* berkedok donasi tersebut sangat meresahkan masyarakat. Cara main yang halus tersebut memudahkan situs judi *online* untuk mempromosikan situs judi miliknya, hal tersebut akan sangat menimbulkan dampak negatif bagi seluruh masyarakat. Jangkauan youtube yang begitu luas juga membuat siapapun dapat mengaksesnya dan menonton video di youtube. Penonton *live* para *streamer* game juga menjangkau semua kalangan. Mulai dari dewasa hingga anak-anak kecil sekalipun.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Aduankonten.id <https://aduankonten.id>

<sup>10</sup> Tempo.co, “5 Cara Lapori Judi Online dengan mudah, bisa dengan google,” *Tempo.co*, 19 Juni 2024, diakses 2 Oktober 2024 <https://bisnis.tempo.co/read/188165/5-cara-lapor-judi-online-dengan-mudah-bisa-lewat-google>

<sup>11</sup> Laily Indrianingsih dan Budiarsih, “Analisis Hukum Konten Negatif di Platform Youtube di Indonesia,” *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, no. 3(2022): 893 <https://doi.org/10.53363/bureau.v2i3.71>

Platform Saweria menjadi laman donasi yang memberikan fitur dapat memberikan pesan kepada *streamer* dan akan ditampilkan di layar monitor para *streamer*. Pada ketentuan dalam platform Saweria, terdapat larangan-larangan bagi para pengakses Saweria. Larangan tersebut antara lain menyebutkan bahwa dilarang mengirimkan pesan yang melanggar hukum. Pengakses juga dilarang mengirim, mengunggah, menyediakan hubungan kepada informasi dan pesan yang mengandung atau dianggap mengandung materi yang melanggar atau dilarang hukum Indonesia.<sup>12</sup> Meskipun sudah ada peraturan terkait larangan mengirimkan pesan yang melanggar hukum, namun hal itu masih membuat situs judi *online* untuk melakukan donasi dan mengirimkan pesan yang mempromosikan situsny dengan *streamer* sebagai sasarannya.

Platform Saweria telah memberikan larangan mengirim pesan yang melanggar hukum. Namun, pada faktanya siapapun masih bebas untuk mengirimkan pesan sesuai dengan apa yang dikehendakinya. Melihat perkembangan judi *online* yang semakin marak, seharusnya pihak Saweria bisa merespon dan bergerak aktif terkait isu promosi situs judi *online* tersebut. Platform dapat memberikan ketentuan dan peringatan yang lebih jelas dan tegas terkait dilarangnya mengirimkan pesan yang mengandung unsur perjudian. Pada siaran pers No.401/HM/Kominfo/06/2024 Jumat, 14 Juni 2024, direktur jenderal Aplikasi Informatika kementerian Komunikasi dan Informatika Samuel Abrijani Pangerapan meminta *platform* media sosial untuk mematuhi peraturan yang berlaku, yaitu tidak memuat konten yang mengandung judi *online*. Dirjen Aptika kementerian kominfo juga meminta untuk *platform* tidak mempromosikan kegiatan judi *online*. Apabila terdapat pihak yang melanggar maka akan diberikan peringatan dan dilakukan pemutusan akses.<sup>13</sup>

Melihat pemerintah yang sedang gencar-gencarnya memberantas judi *online*. Maka sudah menjadi keharusan bahwa pihak Saweria untuk memberikan peringatan penggunaan yang konkrit dan secara jelas terhadap larangan penggunaan *platform* untuk promosi judi *online*. Hal tersebut sebagai respon terkait isu judi *online* yang sedang marak dan menjadi perbincangan publik. Hal tersebut sebagai upaya preventif yang tidak hanya diperankan oleh Negara. Namun, Pihak *platform* juga melakukan upaya preventif secara partisipasi yang dapat diperankan oleh *platform* Saweria atau *platform* lainnya.

### **Pertanggungjawaban Hukum Terhadap Promosi Situs Judi Online Melalui Modus Donasi Social Platform Saweria.**

Judi online merupakan sebuah permainan judi dengan menggunakan uang, barang, dan sejenisnya sebagai barang taruhan, lalu pemenangnya akan ditentukan melalui sebuah permainan. Seperti permainan kartu, mahjong, undian, dan lain sebagainya. Judi online dimainkan melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantaranya. Judi online sangat digemari oleh masyarakat, karena kemudahan dalam memainkannya. Meskipun sudah jelas dilarang tetapi masih banyak masyarakat yang bermain judi online karena permainannya yang lebih mudah dan terkesan lebih aman.<sup>14</sup> Terkait pertanggungjawaban pada kasus promosi situs judi *online* bermodus donasi kepada para *streamer* melalui laman saweria, penulis menganalisis terkait pertanggung jawaban dari pihak *streamer*. Hal ini sesuai dengan isu *streamer* yang terindikasi promosi judi *online* yang telah dijelaskan sebelumnya. Terkait

---

<sup>12</sup> Saweria <https://saweria.co/en/terms>

<sup>13</sup> Siaran pers No.401/HM/Kominfo/06/2024, "Dirjen Aptika: Patuhi Aturan, Media Sosial Dilarang Muat Konten Pornografi dan Judi Online," KOMINFO, Jumat, 14 Juni 2024, diakses 23 Agustus 2024, [https://www.kominfo.go.id/content/detail/57180/siaran-pers-no-401hmkominfo062024-tentang-dirjen-aptika-patuhi-aturan-media-sosial-dilarang-muat-konten-pornografi-dan-judi-online/0/siaran\\_pers](https://www.kominfo.go.id/content/detail/57180/siaran-pers-no-401hmkominfo062024-tentang-dirjen-aptika-patuhi-aturan-media-sosial-dilarang-muat-konten-pornografi-dan-judi-online/0/siaran_pers)

<sup>14</sup> Mutia Nurdiana, Nurul Aisyah, Syifa Nabilah Ilham, "Fenomena Judi Online di Daerah Jakarta Selatan." *Jurnal Perspektif*, no. 2(2022): 106 <https://doi.org/10.53947/perspekt.v2i2.271>

pertanggungjawaban perjudian *online* sendiri tidak hanya menimpa kepada orang yang bermain judi *online* itu sendiri, namun juga dapat dikenakan kepada siapapun yang terlibat dalam perjudian *online* baik itu secara langsung maupun tidak langsung.

Pihak yang terlibat dalam perjudian *online* salah satunya adalah pembagi tautan. Pembagi tautan bermuatan perjudian adalah aktivitas dimana situs judi *online* mengiklankan situsnya dalam sebuah konten yang dinikmati oleh orang banyak. Situs judi *online* memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai media perjudian modern. Iklan dilakukan dengan cara menyisipkan iklan perjudian dalam sebuah konten, misalnya dalam sepakbola dibuat *running text* pada saat istirahat babak pertama.<sup>15</sup> Adapun konten yang biasanya disisipkan iklan judi *online* olahraga dan aplikasi atau game. Perjudian dalam kasus tersebut biasanya berupa togel, QQ, slot, poker, casino dan tebak skor sepakbola.<sup>16</sup> Membagi tautan judi *online* adalah hal yang dilarang dan sudah jelas diatur dalam undang-undang ITE. Membagikan tautan saluran sendiri sama saja dengan mengajak orang lain untuk bermain judi *online*, yang berakibat semakin banyaknya orang yang bermain judi *online*. Judi *online* sangat memberikan dampak negatif yang besar. Judi *online* dapat berdampak pada meningkatnya kriminalitas, mengganggu keamanan dan ketertiban masyarakat, dan merugikan perekonomian masyarakat.<sup>17</sup>

Pembagi tautan situs judi *online* dapat dikategorikan sebagai pihak yang terlibat dalam perjudian. Hal itu mengakibatkan orang yang membagikan tautan bermuatan judi *online* dapat dikenakan sanksi pidana, walaupun tidak ikut bermain judi *online*, pembagi dapat dikatakan sebagai membuat dapat diaksesnya muatan judi *online*. Pihak pembagi tautan dapat dipidana sesuai 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*”. Pembagi tautan dapat dikenakan sanksi pidana berdasarkan pasal 45 ayat (3) dengan hukuman penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

Pada kasus promosi situs judi *online* bermodus donasi kepada para *streamer* melalui laman saweria, posisi *streamer* adalah sebagai penerima donasi dari situs judi *online* tersebut. Dalam prakteknya, situs judi *online* akan memberikan donasi dengan jumlah yang fantastis dan diiringi dengan memberikan kalimat-kalimat yang mempromosikan situs judi *online* tersebut. Di sisi lain, para *streamer* yang mendapatkan donasi secara spontan membaca dan terkesan mempromosikan situs judi *online* tersebut. Hal itu mengindikasikan bahwa para *streamer* terlibat dalam promosi situs judi *online* tersebut. Apabila terikindasi terlibat dalam promosi perjudian *online* maka dapat dikenakan pertanggungjawaban hukum sesuai pasal 45 ayat (3) Undang-undang nomor 1 Tahun 2024.<sup>18</sup>

Tanggung jawab adalah kesadaran akan perbuatan maupun tingkah laku manusia yang disengaja maupun tidak disengaja sebagai perwujudan kesadaran dan kewajiban. Tanggung jawab mempunyai konsep dengan kewajiban hukum atas suatu sanksi bila perbuatan tersebut

---

<sup>15</sup> Hery Sulisty, Lindu Ardjayeng, “Tinjauan Yuridis Tentang Perjudian Online Ditinjau dari Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.” *Dinamika Hukum dan Masyarakat*, no. 2(2018): 3 <https://doi.org/10.30737/dhm.v1i1.811>

<sup>16</sup> Lailan Rafiqah dan Harunur Rasyid, “Dampak Judi Online Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan,” no. 2(2023): 286 <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v20i2.762>

<sup>17</sup> Delfi Aurelia Kuasa, Febri Jaya, “Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat.” *Jurnal Hukum Widya Yuridika*, no. 2(2022): 347 <https://doi.org/10.31328/wy.v5i2.3572>

<sup>18</sup> Billy Sachio dan Noor Saptanti, “Pertanggungjawaban Hukum *Influencer* Judi Online Terhadap Masyarakat yang Rugi Ditinjau dari Hukum Perdata,” *ALIANSI*, no. 3(2024): 177 <https://doi.org/10.62383/aliansi.v1i3.188>

bertentangan dengan peraturan.<sup>19</sup> Hans Kalsen mengemukakan bahwa seseorang bertanggungjawab secara hukum atas suatu perbuatan tertentu atau bahwa dia memikul tanggungjawab hukum atas suatu sanksi dalam hal perbuatan yang bertentangan. Tanggung jawab hukum menurut Ridwan Halim merupakan suatu akibat lebih lanjut dari pelaksanaan peranan, baik itu hak, kewajiban, ataupun kekuasaan. Secara umum tanggung jawab hukum dapat diartikan sebagai kewajiban berperilaku atau melakukan sesuatu dengan cara yang tidak melanggar peraturan yang ada. Purbacaraka berpendapat bahwa tanggung jawab hukum lahir dari penerapan kemampuan orang untuk menggunakan hak atau melaksanakan kewajiban.<sup>20</sup>

Tanggungjawab hukum memiliki salah satu prinsip yaitu pertanggungjawaban mutlak (*strict liability*). Prinsip tanggungjawab mutlak adalah konsep dimana seseorang dapat dikenakan pidana jika ia telah melakukan perbuatan pidana sesuai yang tercantum dalam peraturan perundang-undangan tanpa melihat bagaimana sikap batinnya.<sup>21</sup> Teori *strict liability* dalam konteks promosi judi online diterapkan untuk menilai tanggungjawab hukum tanpa harus membuktikan kesalahan atau niat dari pihak yang terlibat. Promosi judi *online* menyebabkan kerugian atau dampak negatif seperti merabaknya pelaku perjudian hingga banyaknya pelaku perjudian yang masih dibawah umur. Peraturan tentang larangan perjudian sudah jelas diatur oleh undang-undang, oleh karenanya pelaku promosi judi *online* dapat dikenai tanggungjawab hukum meskipun tidak memiliki niat untuk melanggar hukum, bahkan jika mereka melakukannya secara langsung atau tidak langsung. Penerapan *strict liability* memastikan bahwa promotor judi *online* mematuhi ketentuan dan regulasi yang ada, serta melindungi masyarakat dari kerugian dan aktivitas ilegal tanpa mengandalkan pembuktian kesalahan individual.

Tanggung jawab hukum memiliki konsep yang berhubungan dengan konsep kewajiban hukum. Dapat dikatakan bertanggungjawab secara hukum apabila seseorang melakukan tanggungjawab hukum dan bertanggungjawab atas suatu sanksi apabila perbuatan yang dilakukannya bertentangan dengan peraturan yang berlaku. Perjudian online tunduk pada 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. Pertanggungjawaban pidana menurut Moeljatno dan Bambang Purnomo, tindak pidana adalah perbuatan atau tindakan yang dilarang oleh hukum atau peraturan. Seseorang yang melakukan perbuatan yang melanggar hukum, maka dapat diancam dengan pidana. Lamintang mengemukakan bahwa perbuatan yang melanggar hukum dapat diancam dengan hukuman pidana sesuai undang-undang.

Pada dasarnya undang-undang telah menyebutkan bahwa siapapun dilarang untuk mentransmisikan, mendistribusikan dan membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Siapaun yang melakukan hal yang melanggar peraturan undang-undang tersebut, maka dapat dikenakan sanksi hukuman.<sup>22</sup> Makna dari perbuatan “mentransmisikan, mendistribusikan dan membuat dapat diaksesnya” telah dijelaskan dalam pasal demi pasal undang-undang nomor 1 tahun 2024. Mentransmisikan adalah mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang ditujukan kepada pihak lain melalui Sistem Elektronik. Mendistribusikan adalah mengirimkan dan/ atau

---

<sup>19</sup> Marsheila Audrey Nuralisha dan Siti Mahmudah, “Tinjauan Yuridis Tanggung Jawab Hukum dalam Perjanjian Kredit Perbankan Apabila Debitur Wanprestasi,” *Al-Manhaj*, no. 1 (2023): 279 <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v5i1.2364>

<sup>20</sup> Julista Mustamu, “Pertanggungjawaban Hukum Pemerintah (Kajian tentang Ruang Lingkup dan Hubungan dengan Diskresi),” *Jurnal Sasi*, no. 2(2014): 22 <https://doi.org/10.47268/sasi.v20i2.323>

<sup>21</sup> Sodikin, “Perkembangan Konsep Strict Liability Sebagai Pertanggungjawaban Perdata dalam Sengketa Lingkungan di Era Globalisasi,” *Al-Qist Law Review*, no. 2(2022): 275 <https://doi.org/10.24853/al-qisth.5.2.261-298>

<sup>22</sup> Tazkiya Asshiva Maryam, dkk, “Peran Digital Forensik Dalam Pengumpulan Bukti Pada Kasus Judi Online di Kabupaten Demak,” *KONSENSUS” Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum dan Ilmu Komunikasi*, no. 3(2024): 35 <https://doi.org/10.62383/konsensus.v1i3.211>

menyebarkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada banyak Orang atau berbagai pihak melalui Sistem Elektronik. Membuat dapat diakses adalah semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui Sistem Elektronik yang menyebabkan Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik dapat diketahui pihak lain atau publik.

Pada PP no 71 tahun 2019 dijelaskan bahwasannya informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange* (EDI), surat elektronik (*electronic mail*), telegram, telex, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Sedangkan dokumen elektronik adalah setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/ atau didengar melalui komputer atau sistem elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Pasal 27 ayat (2) menitikberatkan penerapan pada perbuatan mentransmisikan, mendistribusikan, dan membuat dapat diaksesnya konten elektronik bermuatan perjudian. Jenis konten dapat berbentuk aplikasi, akun, iklan, situs, dan sistem *billing* operator bandar. Bentuk informasi elektronik yang dimaksud dapat berupa gambar, video, suara, dan tulisan.<sup>23</sup> Dalam hal ini berarti siapapun yang terlibat dalam mentransmisikan, mendistribusikan, dan membuat dapat diakses suatu muatan perjudian baik berupa gambar, video, suara, atau tulisan merupakan suatu tindak pidana yang dapat dikenakan hukuman.

Tindakan atau reaksi para *streamer* dapat dikatakan sebagai pihak yang terlibat dalam perjudian online. Para *streamer* diindikasikan sebagai orang yang mempromosikan situs judi *online* tersebut secara terselubung. Dalam kasus tersebut seolah-olah *streamer* tidak terlibat apapun, karena situs tersebut melakukan donasi dan membuat kalimat promosi sendiri yang akan tampil di layar monitor para *streamer*. Namun, tindakan *streamer* yang memuji-muji situs tersebut berindikasi pada *streamer* yang mempromosikan situs judi *online* tersebut. *Streamer* diindikasikan terlibat dalam promosi terselubung situs judi *online* dengan modus donasi melalui platform Saweria. Hal tersebut melihat juga dari pernyataan salah satu *streamer*, Teguh Prakoso @TepeJumpers pernah mendapat tawaran endorse dari situs judi *online*, prosedur promosi sangat sederhana, situs akan melakukan donasi melalui saweria, lalu *streamer* cukup bilang terkait situs judi *online* tersebut seperti “gacor” atau “cair sekarang”.<sup>24</sup>

Para *streamer* yang terlibat dalam perjudian *online* tersebut sangat meresahkan dan melanggar hukum. Pasalnya konten mereka pada *youtube* dapat menjangkau banyak penonton terkhusus anak-anak dan remaja. Perbuatan mereka berpotensi mengakibatkan masyarakat tahu dan tertarik dalam permainan judi *online*. Para *streamer* dapat dijerat dengan pasal 27 ayat (2) Undang-undang nomor 1 tahun 2024. Dalam hal ini menyatakan bahwa siapapun yang

---

<sup>23</sup> Muhammad Sifaat Gunawan, dkk, “Pertanggungjawaban Hukum Platform Media Sosial Terhadap Promosi Judi Online,” *Jurnal Plaza Hukum Indonesia*, no. 2(2023): 7  
<https://jurnalplazahukum.com/index.php/jphi/article/view/14>

<sup>24</sup> Rizky L Pratama, “Tanggapan Para *Streamer* Mobile Legend yang disawer dari judi Online, Sudah Akui Kesalahan?,” *Kompas TV*, 7 Oktober 2023, diakses 5 Maret 2024  
<https://www.kompas.tv/lifestyle/449958/tanggapan-para-streamer-mobile-legends-yang-disawer-dari-judi-online-sudah-akui-kesalahan>



mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat menjadi dasar penuntutan pidana.<sup>25</sup>

Promosi sendiri adalah mengirim atau menyebar informasi agar informasi tersebut dapat dilihat, dipahami, dan menarik perhatian orang banyak, sedangkan unsur mendistribusikan dapat dipahami dengan mengirim atau menyalurkan informasi elektronik kepada orang banyak. Berdasarkan peraturan terkait perjudian, para *streamer* dikatakan sebagai orang yang sengaja mendistribusikan dalam bentuk memuji-muji seperti dengan kata “gacor”. “Gacor” bisa diartikan dengan cair sekarang. Pada perjudian online “gacor” adalah istilah yang memiliki makna banyak peluang untuk menang. Istilah “gacor” adalah salah satu istilah yang digunakan untuk mempromosikan sebuah situs judi *online*. Para *streamer* dimaksudkan sebagai pihak yang menyalurkan atau meneruskan pesan yang mengandung informasi elektronik bermuatan perjudian. Hal tersebut berarti bahwa para *streamer* mempromosikan situs judi *online* pada saat *live streaming*. Secara tidak langsung mengajak para penonton untuk mengunjungi situs judi *online* yang ditampilkan pada layar monitor. Pada hal ini *streamer* menunjukkan keterlibatan aktif dalam menyebarkan informasi untuk mengajak masyarakat bermain judi *online*. *Streamer* seharusnya menyadari bahwa permainan judi dilarang dan tahu bahwa Indonesia Negara hukum yang mengatur bahwa konten yang mengandung muatan perjudian itu dilarang.

Para *streamer* yang terlibat dalam perjudian *online* tersebut melanggar ketentuan pada 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. Para *streamer* yang terlibat dapat dikatakan sebagai pihak yang mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Para *streamer* dapat dikenakan sanksi pidana sesuai pasal 45 ayat (3) UU ITE, yang berbunyi, “seseorang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

Modus promosi para situs judi *online* yang melibatkan para *streamer* sangat meresahkan masyarakat dan dapat mengakibatkan pengaruh yang negatif bagi para penonton *streamer*. Hal tersebut perlu diwanti-wanti, karena penonton dari *live streaming* youtube kebanyakan adalah anak-anak dan remaja. Melihat semakin maraknya pengguna judi *online* di Indonesia, maka perlu untuk para *streamer* agar lebih bijak dalam menggunakan *channel* miliknya dan tidak menggunakan untuk hal-hal yang dilarang undang-undang seperti terlibat dalam perjudian. Pengawasan terhadap judi online masih sangat sulit untuk dilakukan. Perkembangan teknologi juga melahirkan banyak modus yang dilakukan para situs judi *online*, seperti mudahnya untuk mempromosikan situs-situs mereka melalui modus-modus yang ada. Cara promosi yang beragam dan menarik tentunya akan mengikat minat masyarakat untuk bermain judi *online*. Melihat pesatnya perkembangan pengguna judi *online* mengharuskan pemerintah untuk lebih tegas dalam penanganan dan pemberantasan judi *online*. Dalam hal ini pemerintah membentuk satgas pemberantasan judi *online* guna mempercepat pemberantasan judi *online*. Namun di sisi lain, peran masing-masing individu juga sangat penting. Masyarakat juga harus berperan aktif dalam pengawasan dan pemberantasan judi *online*.

## Kesimpulan

---

<sup>25</sup> Ahmad Ghifari Alhasani, Ridwan, dan Reine Rofiana, “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Pembuat Konten Perjudian Online Berbasis Live Streaming,” *PAMPAS: Journal Of Criminal Law*, no. 1(2024): 110 <https://doi.org/10.22437/pampas.v5i1.31489>

Praktik promosi situs judi *online* dengan modus donasi dilakukan dengan cara situs melakukan donasi dengan jumlah fantastis melalui laman Saweria, kemudian menuliskan kalimat-kalimat yang berindikasi mempromosikan situs judi *online* tersebut yang nantinya akan ditampilkan di layar monitor para *streamer*. Kemudian *streamer* merespon dengan memuji situs tersebut yang akhirnya menarik perhatian penonton *streaming*. Melihat perkembangan judi *online* yang semakin marak, seharusnya pihak Saweria bisa merespon dan bergerak aktif terkait isu promosi situs judi *online* tersebut. Platform dapat memberikan ketentuan dan peringatan yang lebih jelas dan tegas terkait dilarangnya mengirimkan pesan yang mengandung unsur perjudian. Hal itu karena praktik modus promosi ini tersebut sangat menimbulkan dampak negatif bagi seluruh masyarakat. Praktik tersebut membuat dapat diaksesnya informasi terkait judi online dengan mudah, bahkan hingga keseluruhan penjuru negeri karena jangkauan youtube yang sangat luas.

Tindakan *streamer* yang memuji-muji situs tersebut ketika mendapat donasi berindikasi pada *streamer* yang mempromosikan situs judi *online* tersebut. Para *streamer* yang terlibat dapat dikatakan sebagai pihak yang sengaja mendistribusikan informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Para *streamer* dimaksudkan sebagai pihak yang menyalurkan atau meneruskan pesan yang mengandung informasi elektronik bermuatan perjudian. Para *streamer* yang terlibat dalam perjudian *online* tersebut dapat dikenakan sanksi pidana sesuai pasal 45 ayat (3) UU ITE dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

## Daftar Pustaka

- Al, Muh David Balya. "Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya," *TUTURAN*, no. 3(2023): 274-301 <https://doi.org/10.47861/tuturan.v1i3.272>
- Basit, Abdul, dkk. "Teknologi Smartphone Pada Interaksi Sosial," *Lontar*, no. 1(2022): 1-10 <https://doi.org/10.30656/lontar.v10i.3254>
- Azizah, Medina." Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Pola Komunikasi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang (UMM)." *Jurnal Sosiologi Nusantara*, no. 1(2020): 45-54 <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.45-54>
- Sulistyo, Hery, Lindu Ardjayeng. "Tinjauan Yuridis Tentang Perjudian Online Ditinjau dari Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik." *Dinamika Hukum dan Masyarakat*, no. 2(2018): 1-19 <https://doi.org/10.30737/dhm.v1i1.811>
- Majid, Nur Kholis dan Ali Maskur. "Tinjauan Terhadap Legalitas dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram Dalam Promosi Judi Online," *LEX Et ORDO Jurnal Hukum dan Kebijakan*, no. 1(2023):68-74 <https://journal.awatarapublisher.com/index.php/leo/article/view/91>
- Muhaimin. *Metode Penelitian Hukum*. (Mataram: Mataram University Press, 2020).
- Sholikin, Nur. *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum*. Pasuruan: Qiara Media, 2021.
- Nafi', Muh.Rasyid."Budaya Donasi Onlinedi Youtube Melalui Fitur Superchat," *HUMANUS*, no. 1(2023): 93-100 <https://doi.org/10.62180/2zk3tr46>
- Aduankonten.id <https://aduankonten.id>
- Tempo.co, "5 Cara Lapor Judi Online dengan mudah, bisa dengan google," *Tempo.co*, 19 Juni 2024, diakses 2 Oktober 2024 <https://bisnis.tempo.co/read/188165/5-cara-lapor-judi-online-dengan-mudah-bisa-lewat-google>

- Indrianingsih, Laily dan Budiarsih, "Analisis Hukum Konten Negatif di Platform Youtube di Indonesia," *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, no. 3(2022): 892-916 <https://doi.org/10.53363/bureau.v2i3.71>
- Saweria <https://saweria.co/en/terms>
- Siaran pers No.401/HM/Kominfo/06/2024, "Dirjen Aptika: Patuhi Aturan, Media Sosial Dilarang Muat Konten Pornografi dan Judi Online," *KOMINFO*, Jumat, 14 Juni 2024, diakses 23 Agustus 2024, [https://www.kominfo.go.id/content/detail/57180/siaran-pers-no-401hmkominfo062024-tentang-dirjen-aptika-patuhi-aturan-media-sosial-dilarang-muat-konten-pornografi-dan-judi-online/0/siaran\\_pers](https://www.kominfo.go.id/content/detail/57180/siaran-pers-no-401hmkominfo062024-tentang-dirjen-aptika-patuhi-aturan-media-sosial-dilarang-muat-konten-pornografi-dan-judi-online/0/siaran_pers)
- Nurdiana, Mutia, Nurul Aisyah, Syifa Nabilah Ilham. "Fenomena Judi Online di Daerah Jakarta Selatan." *Jurnal Perspektif*, no. 2(2022): 105-110 <https://doi.org/10.53947/perspekt.v2i2.271>
- Rafiqah, Lailan dan Harunur Rasyid, "Dampak Judi Online Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, no. 2(2023): 282-290 <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v20i2.762>
- Kuasa, Delfi Aurelia, Febri Jaya. "Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat." *Jurnal Hukum Widya Yuridika*, no. 2(2022): 345-362 <https://doi.org/10.31328/wy.v5i2.3572>
- Sachio, Billy dan Noor Saptanti, "Pertanggungjawaban Hukum *Influencer* Judi Online Terhadap Masyarakat yang Rugi Ditinjau dari Hukum Perdata," *ALIANSI*, no. 3(2024): 172-185 <https://doi.org/10.62383/aliansi.v1i3.188>
- Nuralisha, Marsheila Audrey dan Siti Mahmudah, "Tinjauan Yuridis Tanggung Jawab Hukum dalam Perjanjian Kredit Perbankan Apabila Debitur Wanprestasi," *Al-Manhaj*, no. 1 (2023): 277-290 <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v5i1.2364>
- Mustamu, Julista. "Pertanggungjawaban Hukum Pemerintah (Kajian tentang Ruang Lingkup dan Hubungan dengan Diskresi)," *Jurnal Sasi*, no. 2(2014): 21-27 <https://doi.org/10.47268/sasi.v20i2.323>
- Sodikin. "Perkembangan Konsep Strict Liability Sebagai Pertanggungjawaban Perdata dalam Sengketa Lingkungan di Era Globalisasi," *Al-Qist Law Review*, no. 2(2022): 261-298 <https://doi.org/10.24853/al-qisth.5.2.261-298>
- Maryam, Tazkiya Asshiva, dkk. "Peran Digital Forensik Dalam Pengumpulan Bukti Pada Kasus Judi Online di Kabupaten Demak," *KONSENSUS" Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum dan Ilmu Komunikasi*, no. 3(2024): 33-43 <https://doi.org/10.62383/konsensus.v1i3.211>
- Gunawan, Muhammad Safaat, dkk. "Pertanggungjawaban Hukum Platform Media Sosial Terhadap Promosi Judi Online," *Jurnal Plaza Hukum Indonesia*, no. 2(2023): 1-15 <https://jurnalplazahukum.com/index.php/jphi/article/view/14>
- Pratama, Rizky L Pratama, "Tanggapan Para *Streamer* Mobile Legend yang disawer dari judi Online, Sudah Akui Kesalahan?," *Kompas TV*, 7 Oktober 2023, diakses 5 Maret 2024 <https://www.kompas.tv/lifestyle/449958/tanggapan-para-streamer-mobile-legends-yang-disawer-dari-judi-online-sudah-akui-kesalahan>
- Alhasani, Ahmad Ghifari, Ridwan, dan Reine Rofiana. "Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Pembuat Konten Perjudian Online Berbasis *Live Streaming*," *PAMPAS: Journal Of Criminal Law*, no. 1(2024): 107-114 <https://doi.org/10.22437/pampas.v5i1.31489>