

ANALISIS YURIDIS PROMOSI JUDI ONLINE MELALUI MEDIA SOSIAL (PUTUSAN NOMOR 226/PID.SUS/2023/PN SKB)

Hotli Hayati Nainggolan

hotli.nainggolan_hk21@nusaputra.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini membahas terkait Analisis Yuridis Promosi Judi Online Melalui Media Sosial (Putusan Nomor 226/Pid.Sus/2023/PN Skb). Terdapat dua rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana aspek hukum mengatur mengenai promosi judi online oleh media sosial dan bagaimana pertanggungjawaban pidana host/pembawa acara yang mempromosikan judi online di kanal youtube berdasarkan Putusan Nomor 226/Pid.Sus/2023/PN Skb. Jenis penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa promosi judi online melalui media sosial adalah tindakan yang melanggar hukum di Indonesia dan dapat dikenakan sanksi pidana. Pemerintah diharapkan untuk mengambil langkah lebih tegas terhadap platform yang terus mempromosikan perjudian online, serta untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya perjudian.

Kata Kunci : Judi Online, Promosi, Youtube

PENDAHULUAN

Kehidupan sehari-hari sekarang lebih mudah berkat kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi di era digital. Salah satu efeknya adalah munculnya media sosial sebagai alat utama untuk komunikasi, hiburan, dan pemasaran berbagai barang dan jasa. Namun, ada juga efek negatif dari kemajuan ini, salah satunya adalah penggunaan media sosial untuk tujuan yang melanggar hukum, seperti mempromosikan perjudian online.

Perjudian jelas merupakan permainan yang sudah ada sejak lama. Ini masih menjadi salah satu permainan populer di masyarakat hingga hari ini. Salah satu jenis penyakit masyarakat adalah judi. Judi dapat merusak struktur

sosial masyarakat secara keseluruhan.¹ Perjudian online semakin meluas melalui jaringan internet, sehingga sulit untuk dikendalikan. Terlebih lagi, berbagai jenis perjudian online kini mudah ditemukan di situs web yang sering muncul sebagai iklan.

Perjudian online semakin digemari oleh masyarakat, terutama berkat hadirnya berbagai aplikasi yang menyediakan beragam permainan, seperti slot, kasino, domino, poker, dan taruhan olahraga. Di antara semua permainan tersebut, permainan slot menonjol dengan

¹ Achmad Zurohman, (2016), Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja, JESS 5, h. 2.

popularitasnya yang meningkat pesat.² Saat ini, sebagian besar konten perjudian online yang beredar di media sosial bukan berasal dari kontribusi pengguna (user-generated content), melainkan berupa iklan bisnis ke bisnis (B2B) antara perusahaan penyedia layanan judi dan individu atau platform media sosial yang menyediakan ruang untuk iklan. Hal ini mengindikasikan adanya kolaborasi langsung antara perusahaan judi online dan pengelola platform media sosial dalam memasarkan layanan perjudian kepada pengguna.³

Dalam hal ini, promosi perjudian online melalui berbagai platform, terutama media sosial, menjadi strategi utama untuk menarik perhatian calon pemain.⁴ Promosi agresif perjudian online sering kali membentuk pandangan bahwa berpartisipasi dalam kegiatan tersebut merupakan sesuatu yang wajar dan diterima di kalangan masyarakat.⁵ Melalui strategi pemasaran yang cerdas, penyedia judi online mampu menarik perhatian dengan berbagai tawaran menarik, yang mendorong semakin banyak orang untuk mencoba peruntungan mereka. Akibatnya, sering kali muncul masalah seperti kecanduan judi, kerugian finansial, dan berbagai persoalan sosial lainnya.

² Ventry Faomassi zega, Hernita Aruan, Roni Dear A Purba dan Mazmur Septian Rumapea, Pertanggungjawaban Pidana Selebgram Dalam Mempromosikan Judi Menurut UU ITE, Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, Fakultas Hukum, Universitas Prima Indonesia Medan, 2022 Vol. 5 No. 3, hlm. 499.

³ Andika Dwi, Begini Cara Media Sosial Menyebar Iklan Judi Online, 2023

⁴ Agus Sudibyo, Media Massa Nasional Menghadapi Disrupsi Digital. Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta, 2023, h. 1

⁵ Risma Afrinda. Parandita, "Urgensi Regulasi Khusus Terhadap Perjudian Online Sebagai Penyakit Baru di Masyarakat." LEX et ORDO Jurnal Hukum dan Kebijakan 1.1 (2023): 22-28.

Mempromosikan perjudian melalui media sosial ini adalah kejahatan dunia maya yang berkaitan dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008. Ketentuan mengenai perjudian melalui media elektronik dilakukan secara online telah diatur dalam Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 mengenai perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, yang menentukan: "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian".

Ketentuan pidana terkait akibat Pasal 27 diatur, dalam Pasal 45 Ayat (1), yang menyatakan: "Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 Ayat (1), Ayat (2), Ayat (3), atau Ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)." Delik perjudian dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik lebih fokus pada konten perjudian. Konten yang secara langsung atau tidak langsung berkaitan dengan perjudian dianggap sebagai tindak pidana. Membuat dan menyebarkan konten perjudian online melalui cerita di media sosial merupakan tindakan yang mendistribusikan dan memungkinkan akses terhadap konten perjudian, sesuai dengan ketentuan dalam Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Tidak dapat dipungkiri, perjudian online saat ini banyak dipromosikan melalui media sosial, salah satunya adalah YouTube, yang merupakan salah satu platform paling populer. Dengan hadirnya YouTube, pengguna dapat memperoleh

informasi yang dibuat oleh individu maupun kreator konten. YouTube menyediakan ruang terbuka bagi penggunaanya untuk mengekspresikan diri tanpa harus tampil di televisi ternama untuk dikenal luas.

Dampak hadirnya youtube sendiri bagi masyarakat sangat besar, akan tetapi di satu sisi Youtube juga bisa menjadi sebuah tempat dimana terjadinya tindak pidana, salah satunya pada tanggal 16 Agustus 2023 host/pembawa acara adalah terdakwa Shintawati melakukan live streaming di kanal youtube dengan akun siskanagasport@gmail.com dengan nama akun KOKO SLOT GACOR yang berjudul LIVE SLOT / LIVE SLOT GACOR HARI INI / LIVE SITUS SLOT GACOR & MUDAH JACKPOT 2023 dengan upah sebesar Rp. 100.000,- (seratus ribu rupiah) setiap kali live streaming.

Berdasarkan adanya kasus serta uraian diatas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian terhadap Analisis Yuridis Promosi Judi Online Melalui Media Sosial (Putusan Nomor 226/Pid.Sus/2023/PN Skb).

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka adapun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aspek hukum mengatur mengenai promosi judi online oleh media sosial?
2. Bagaimana pertanggungjawaban pidana host/pembawa acara yang mempromosikan judi online di kanal youtube berdasarkan Putusan Nomor 226/Pid.Sus/2023/PN Skb?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis-normatif. Metode pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan sebagai data sekunder, yang menjadi dasar dalam penelitian ini. Studi kepustakaan melibatkan penelusuran literatur dan peraturan yang relevan dengan topik yang diteliti. Teknik ini juga dikenal sebagai penelitian hukum kepustakaan. Adapun metode analisis yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif.

PEMBAHASAN DAN ANALISIS

Keabsahan dan Pengaturan Promosi Judi Online melalui Media Sosial

Media sosial memainkan peran penting dalam menyebarkan informasi ke seluruh dunia.⁶ Beberapa peran utama media sosial dalam penyebaran informasi meliputi sebagai penghubung antar individu, saluran distribusi berita dan informasi, media pendidikan, penyebaran informasi khusus, serta pemasaran dan promosi, dan lain-lain. Di antara fungsi-fungsi tersebut, terutama dalam hal pemasaran dan promosi, media sosial memegang peran yang sangat besar dalam memengaruhi masyarakat. Fungsi pemasaran dan promosi menjadi pilihan utama bagi para pelaku bisnis untuk memperkenalkan produk mereka kepada masyarakat luas. Tak terkecuali, media sosial juga digunakan untuk mempromosikan berbagai situs perjudian online yang semakin marak di Indonesia.

Meskipun banyak publik figur dan selebgram yang telah terjerat hukum karena mempromosikan situs judi online, hal tersebut tidak menghentikan atau mengurangi penyebaran promosi judi online melalui iklan di media sosial.

⁶ Jeffry Romdonny dan Maskarto Lucky Nara Rosmadi. "Peran media sosial dalam mendukung pemasaran produk organisasi bisnis." IKRAITH-EKONOMIKA 1.2 (2018): 25-30.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) sendiri, sejak 2018 hingga Juli 2023, telah memblokir 846.047 situs judi online dan menerima 1.859 laporan terkait penggunaan rekening perbankan untuk perjudian online.⁷ Namun, meskipun ada upaya keras dari pemerintah, platform media sosial justru masih terus mempromosikan situs judi online. Beberapa platform yang terlibat dalam hal ini antara lain Facebook, Instagram, dan YouTube. Berbeda dengan iklan yang dipromosikan oleh publik figur, iklan yang muncul di platform media sosial biasanya dipasang oleh pemilik situs judi online, dengan pembayaran yang diterima oleh pengelola media sosial.⁸

Perjudian online telah memberikan dampak negatif yang signifikan bagi masyarakat. Menurut data dari Antara News, perjudian online telah menyebabkan banyak kasus bunuh diri di berbagai daerah di Indonesia, yang semuanya berawal dari depresi akibat tumpukan utang karena kecanduan judi online. Peristiwa ini tentu harus menjadi perhatian serius bagi pemerintah, terutama karena perjudian online juga berdampak pada perekonomian negara.⁹ Sebagai langkah untuk melindungi warga negara dari meluasnya situs perjudian online yang disebarkan melalui platform media sosial, pemerintah, dalam hal ini Kemenkominfo, seharusnya mengambil tindakan tegas terhadap platform media sosial yang mempromosikan situs perjudian online atau yang sejenis.

7

<https://www.antaranews.com/berita/3698097/menyual-iklan-judi-online-di-platform-medsos>

8

<https://www.kompas.com/tren/read/2023/10/21/180000365/marak-di-media-sosial-bisakah-akunyang-promo-judi-online-dipidana-?page=all>

9

<https://www.antaranews.com/berita/3698097/menyual-iklan-judi-online-di-platform-medsos>

Selama ini, pemerintah telah memblokir berbagai aplikasi yang dianggap melanggar ketentuan UU ITE, namun pemblokiran tersebut hanya terkait dengan konten pornografi dan aplikasi belanja online seperti TikTok Shop. Sementara itu, untuk beberapa platform yang jelas-jelas mempromosikan situs judi online, seperti Facebook, Instagram, dan YouTube, pemerintah hanya melakukan negosiasi dengan perusahaan yang mengelola platform tersebut dan meminta agar mereka menghapus konten promosi perjudian online. Oleh karena itu, pemerintah seharusnya membuat regulasi khusus untuk lebih mengatur platform media sosial yang ada di Indonesia, sehingga dapat mengontrol iklan dan promosi yang merugikan masyarakat dan negara. Jika masih ada platform media sosial yang melanggar ketentuan, mereka harus ditindak tegas. Selain itu, platform media sosial, sebagai saluran penghubung dan penyebar informasi, juga harus bertanggung jawab atas konten yang mempromosikan perjudian online. Platform-platform tersebut seharusnya menyesuaikan dengan peraturan dan kebijakan yang berlaku di Indonesia agar dapat terus beroperasi. Jika tidak mematuhi aturan, pemerintah wajib mencabut izin dan memblokir platform media sosial tersebut.

Di Indonesia, pengaturan perjudian online didasarkan pada sejumlah undang-undang dan regulasi yang secara khusus melarang praktik perjudian. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dengan tegas menyatakan bahwa segala bentuk perjudian, termasuk yang dilakukan secara online, dilarang dan dapat dikenai sanksi pidana. Secara umum, promosi perjudian di Indonesia, termasuk promosi judi online, dilarang. Hal ini sesuai dengan Pasal 27 ayat (1) UU ITE, yang menyatakan bahwa setiap orang yang

dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat informasi elektronik atau dokumen elektronik yang mengandung muatan yang melanggar kesusilaan, dapat dikenai sanksi. Dalam konteks perjudian online, penyebaran informasi atau transmisi yang terkait dengan operasi perjudian online dapat dikenakan sanksi berdasarkan ketentuan ini.

Sementara itu, Pasal 27 ayat 2 UU ITE menekankan pada tindakan seseorang yang mentransmisikan, mendistribusikan, atau membuat konten yang berhubungan dengan perjudian yang dilarang dan tidak memiliki izin sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Berbagai jenis konten promosi perjudian yang dijelaskan dalam pasal tersebut dapat berupa akun media sosial, iklan, situs web, maupun sistem pembayaran yang digunakan oleh para bandar.¹⁰ Dengan kata lain, promosi perjudian secara elektronik yang didistribusikan, ditransmisikan, dan dapat diakses berupa gambar, video, suara, dan tulisan. Oleh karena itu, sangat jelas bahwa segala bentuk perjudian maupun promosi perjudian merupakan tindak pidana yang dapat dikenai sanksi hukum.

Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) juga memberikan dasar hukum untuk menindak tegas kegiatan perjudian dan promosinya. Pasal tersebut menyatakan bahwa setiap orang yang mendorong orang lain untuk berjudi atau menjadikan judi sebagai mata pencaharian dapat dijatuhi hukuman penjara atau denda. Dengan demikian, promosi judi online yang dilakukan melalui media sosial bisa dianggap sebagai bentuk ajakan atau dorongan untuk terlibat dalam

kegiatan perjudian dan dapat dikenakan sanksi pidana. Secara jelas, promosi judi online melalui media sosial melanggar hukum di Indonesia dan dapat berujung pada sanksi pidana sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Kementerian Komunikasi dan Informatika memiliki peran krusial dalam mengawasi dan mencegah akses masyarakat Indonesia ke platform yang mempromosikan perjudian online. Sistem pengawasan ini melibatkan berbagai lembaga dan mekanisme yang dirancang untuk mencegah serta mengatasi kegiatan perjudian ilegal. Beberapa elemen utama dalam sistem pengawasan ini meliputi: a) Pemblokiran Situs Web, di mana pemerintah Indonesia melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika secara aktif memblokir situs web yang menyediakan akses ke perjudian online ilegal, untuk mencegah masyarakat mengakses platform perjudian yang melanggar hukum; b) Penegakan Hukum, di mana polisi dan aparat hukum lainnya bertugas untuk menindak pelanggaran terkait perjudian online sesuai dengan peraturan yang berlaku; c) Kerjasama Internasional, di mana pemerintah Indonesia berusaha menjalin kerjasama dengan penyedia layanan internet dan negara-negara lain untuk menangani perjudian online yang melibatkan pihak asing; dan d) Sosialisasi dan Edukasi Masyarakat, di mana pemerintah berupaya memberikan informasi dan edukasi kepada masyarakat tentang risiko perjudian online ilegal, guna meningkatkan kesadaran tentang konsekuensi hukum dan dampak negatif yang dapat timbul dari keterlibatan dalam perjudian online ilegal.

**Pertanggungjawaban pidana
host/pembawa acara yang
mempromosikan judi online di kanal**

¹⁰ Pande Putu Rastika Paramartha, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, and I. Putu Gede Seputra, "Sanksi Pidana Terhadap Para Pemasang Dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online," *Jurnal Preferensi Hukum* 2, no. 1 (2021): 156–60.

youtube berdasarkan Putusan Nomor 226/Pid.Sus/2023/PN Skb

Seiring dengan perkembangan waktu dan kebutuhan masyarakat, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) terus diperbarui dan disempurnakan. Awalnya diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana, KUHP sekarang telah diperbaharui dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. KUHP mengatur berbagai jenis kejahatan, termasuk yang berkaitan dengan keamanan negara, kemanusiaan, kebebasan, dan harta benda. Selain itu, KUHP juga mencakup tindak pidana yang berhubungan dengan perjudian.

Pada KUHP yang lama pengaturan terkait perjudian sudah diatur secara jelas dalam pasal 303 dan pasal 303 bis

1. Pasal 303 KUHP berbunyi sebagai berikut:

- (1) Diancam dengan pidana penjara selama-lamanya sepuluh tahun dan denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

1. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dan menjadikan sebagai pencarian atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu
2. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk permainan judi atau dengan sengaja

turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara

3. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.

- (2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu

- (3) Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih dan lebih mahir. Di situ termasuk segala taruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala taruhan lainnya.

2. Pasal 303 bis KUHP berbunyi sebagai berikut

- (1) diancam dengan kurungan paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

1. Barangsiapa menggunakan

- kesempatan untuk main judi yang diadakan
2. Barangsiapa ikut serta permainan permainan judi yang diadakan di jalan umum atau pinggirnya maupun ditempat yang dapat dimasuki oleh khlayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu ada izin dari penguasa yang berwenang
- (2) jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak adanya pembedaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran-pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Kemudian dalam pengaturan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Teknologi dan Informasi juga diatur mengenai perjudian pada pasal 27 (1) dan pasal 45 (2)

1. Pasal 27 berbunyi sebagai berikut:
 - (1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.
2. Pasal 45 berbunyi sebagai berikut:
 - (1) Setiap Orang 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 enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)

Dalam penjelasan atas Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Teknologi dan Inormasi dijelaskan bahwa berdasarkan pasal 27 sebagai berikut:

1. Yang dimaksud dengan "mendistribusikan" adalah mengirimkan dan/ atau menyebarkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada banyak Orang atau berbagai pihak melalui Sistem Elektronik
2. Yang dimaksud dengan 'mentransmisikan' adalah mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang ditujukan kepada pihak lain melalui Sistem Elektronik.
3. Yang dimaksud dengan "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.

Dalam kasus (Nomor 226/Pid.Sus/2023/PN Skb), terdakwa an Shintawati menjadi host/pembawa acara

live streaming di kanal youtube dengan akun siskanagasport@gmail.com dengan nama akun KOKO SLOT GACOR sebanyak 7 (tujuh) kali live / siaran langsung untuk mempromosikan dan menawarkan permainan judi online. Perbuatan terdakwa tersebut jelas termasuk menyebarkan dan/atau membuat bisa diaksesnya informasi elektronik melalui kanal youtube. Dari perbuatan tersebut terdakwa mendapatkan keuntungan sebesar Rp. 100.000,- (seratus ribu rupiah). Perbuatan terdakwa sudah masuk dalam unsur-unsur pertanggungjawaban pidana diantaranya perbuatan mempromosikan judi online tersebut merupakan sebuah kesalahan. Hal ini dikarenakan tindakan tersebut melanggar hukum, yang mana perjudian adalah tindakan yang dilarang oleh Undang-Undang. Selanjutnya, tidak adanya alasan pemaaf pada perbuatan tersebut dan terdakwa mampu bertanggung jawab, dikarenakan dalam proses sidang tidak ditemukan indikasi bahwa terdakwa tidak mampu bertanggung jawab. Oleh karena itu terdakwa harus dijatuhi pertanggungjawaban pidana. Selanjutnya, tidak adanya alasan pemaaf pada perbuatan tersebut dan terdakwa mampu bertanggung jawab, dikarenakan dalam proses sidang tidak ditemukan indikasi bahwa terdakwa tidak mampu bertanggung jawab. Oleh karena itu terdakwa harus dijatuhi pertanggungjawaban pidana.

Dalam putusan perkara Nomor 226/Pid.Sus/2023/PN Skb, majelis hakim mempertimbangkan Pasal 27 Ayat (2) Jo Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Jo Pasal 55 Ayat (1) ke-1 KUHP. Berdasarkan pertimbangan tersebut, terdakwa dijatuhi pidana penjara selama 2 (dua) tahun dan 10 (sepuluh)

bulan dan pidana denda sejumlah Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah), dengan ketentuan apabila denda tersebut tidak dibayar diganti dengan pidana kurungan selama 2 (dua) bulan.

KESIMPULAN

Media sosial memiliki pengaruh besar dalam menyebarkan informasi, termasuk promosi judi online. Platform seperti YouTube, Facebook, dan Instagram digunakan untuk memasarkan perjudian secara online, meskipun terdapat banyak upaya dari pemerintah untuk memblokir situs perjudian dan mengatasi penyebaran konten ilegal. Penyebaran ini sering kali dilakukan oleh penyedia judi melalui platform tersebut, dan meskipun banyak selebriti atau influencer yang terlibat, promosi judi tetap terus berlanjut. Promosi judi online melalui media sosial jelas melanggar hukum di Indonesia. Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Pasal 27 Ayat (2), tindakan mendistribusikan atau membuat informasi elektronik yang berisi perjudian adalah tindak pidana. Selain itu, Pasal 45 Ayat (2) UU ITE juga memberikan sanksi pidana kepada mereka yang terlibat dalam promosi perjudian online. Dalam kasus yang dianalisis, terdakwa Shintawati bertindak sebagai pembawa acara (host) dalam live streaming di YouTube dengan akun yang mempromosikan permainan judi online. Berdasarkan Putusan Nomor 226/Pid.Sus/2023/PN Skb, terdakwa dijatuhi pidana penjara selama 2 tahun 10 bulan dan denda sebesar Rp1.000.000.000,00. Tindakan terdakwa memenuhi unsur-unsur tindak pidana karena menyebarkan konten perjudian, yang melanggar UU ITE. Pemerintah Indonesia, melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika, telah

memblokir situs perjudian online dan berusaha mengawasi penyebaran konten ilegal melalui media sosial. Namun, lebih banyak regulasi dan penegakan hukum diperlukan untuk mengatasi masalah ini secara lebih efektif.

SARAN

1. Pemerintah dan aparat penegak hukum perlu memperkuat langkah-langkah penegakan hukum terhadap individu yang mempromosikan judi online melalui media sosial. Selain itu, perlu ada penerapan regulasi yang lebih ketat untuk mengawasi platform media sosial yang sering digunakan untuk tujuan tersebut, seperti YouTube, Facebook, dan Instagram.
2. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) harus meningkatkan pengawasan terhadap konten yang beredar di media sosial, dengan menjalin kerja sama dengan penyedia platform untuk lebih proaktif dalam memblokir iklan atau konten yang mempromosikan judi online. Langkah ini diharapkan dapat mengurangi akses masyarakat terhadap informasi ilegal yang dapat merusak moral dan sosial.
3. Pemerintah juga perlu merumuskan regulasi yang lebih jelas terkait tanggung jawab platform media sosial dalam mengawasi dan menghentikan promosi judi online. Jika platform tersebut melanggar peraturan yang ada, tindakan tegas, seperti pencabutan izin operasi, perlu dipertimbangkan untuk memberikan efek jera.