

## EFEKTIVITAS PENEGAKKAN HUKUM TERHADAP PELAKU PROMOSI JUDI ONLINE MELALUI FITUR KOLOM KOMENTAR MEDIA SOSIAL YOUTUBE

Zalya Rizqy Ardiansyah<sup>1</sup>, Muhammad Asqila Asher<sup>2</sup>

Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran <sup>1,2</sup>

Email: [zalya22001@mail.unpad.ac.id](mailto:zalya22001@mail.unpad.ac.id)

### Informasi

Volume : 3  
Nomor : 9  
Bulan : September  
Tahun : 2026  
E-ISSN : 3062-9624

### Abstract

*The escalation of online gambling practices in Indonesia has reached a concerning stage, transforming from a mere social issue into a systemic threat to economic stability and national cyber integrity. Recent developments indicate a shift in marketing strategies from the use of public figures (influencers) toward the exploitation of interactive features on global platforms, particularly YouTube comment sections, through the use of automation systems (botting) and digital anonymity. This study aims to comprehensively analyze the effectiveness of Indonesian positive legal instruments, namely Article 27 paragraph (2) of the Electronic Information and Transactions Law (ITE Law) and Article 303 of the Criminal Code (KUHP), in addressing promotional activities conducted by perpetrators operating across borders (transnational) and concealed behind virtual identities. Employing a normative juridical research method with conceptual and statutory approaches, this article examines the functional shortcomings of law enforcement from the perspective of Lawrence M. Friedman's legal system theory. The findings indicate that the effectiveness of law enforcement is hindered by the disparity between territorial regulations and the borderless nature of the digital environment. In addition, legal uncertainty remains regarding the scope of responsibility of electronic system providers (intermediary liability), as well as difficulties in establishing mens rea in automated systems. This study recommends strengthening preventive regulation through the standardization of automated content-blocking algorithms by platforms and the harmonization of international jurisdiction in addressing cybercrime.*

**Keyword:** Online Gambling, YouTube, Law Enforcement, ITE Law, Legal Certainty.

### Abstrak

*Eskalasi praktik perjudian daring (online gambling) di Indonesia telah mencapai fase yang mengkhawatirkan, bertransformasi dari sekadar residu sosial menjadi ancaman sistemik bagi stabilitas ekonomi dan integritas siber nasional. Fenomena terbaru menunjukkan pergeseran strategi pemasaran dari penggunaan figur publik (influencer) menuju eksploitasi fitur interaktif pada platform global, khususnya fitur kolom komentar YouTube, dengan memanfaatkan sistem otomasi (botting) dan anonimitas digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam efektivitas instrumen hukum positif Indonesia, yaitu Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), dalam menjangkau pelaku promosi yang bersifat lintas batas (transnational) dan tersembunyi di balik identitas virtual. Dengan metode penelitian yuridis normatif dan pendekatan konseptual serta perundang-undangan, artikel ini membedah kegagalan fungsional penegakan hukum dari perspektif teori sistem hukum Lawrence M. Friedman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas penegakan hukum terhambat oleh disparitas antara regulasi yang bersifat teritorial dengan realitas digital yang bersifat borderless. Selain*

*itu, terdapat ketidakpastian hukum mengenai batasan tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik (intermediary liability) dan kesulitan pembuktian mens rea pada sistem otomasi. Penelitian ini merekomendasikan perlunya penguatan regulasi preventif melalui standarisasi algoritma pemblokiran konten secara otomatis oleh platform dan sinkronisasi yurisdiksi internasional dalam penanganan tindak pidana siber.*

**Kata Kunci :** Judi Online, YouTube, Penegakan Hukum, UU ITE, Kepastian Hukum.

## A. PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 dan transisi menuju masyarakat 5.0 telah menempatkan teknologi informasi sebagai pilar utama dalam interaksi manusia modern. Indonesia, sebagai salah satu negara dengan basis pengguna internet terbesar di dunia, mengalami transformasi digital yang sangat masif namun tidak dibarengi dengan literasi digital yang proporsional.<sup>1</sup> Kondisi ini menciptakan celah eksploitasi bagi kelompok kriminal terorganisir untuk melakukan infiltrasi melalui berbagai layanan digital. Salah satu bentuk infiltrasi yang paling destruktif saat ini adalah perjudian daring atau judi online. Judi online bukan lagi sekadar permainan keberuntungan yang bersifat privat, melainkan telah berevolusi menjadi industri kriminal global yang memanfaatkan algoritma untuk menjaring korban. Menurut data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), perputaran uang dalam ekosistem judi online di Indonesia telah menyentuh angka ratusan triliun rupiah setiap tahunnya, yang sebagian besar mengalir ke luar negeri.<sup>2</sup> Hal ini menunjukkan bahwa judi online bukan hanya persoalan moralitas, melainkan ancaman nyata terhadap ketahanan finansial rumah tangga dan kedaulatan ekonomi negara.

Dalam beberapa tahun terakhir, penegakan hukum yang agresif terhadap selebritas internet dan pemblokiran ribuan domain situs judi oleh pemerintah telah memaksa sindikat perjudian untuk memutar otak. Mereka beralih dari metode promosi yang bersifat sentralistik menuju metode yang bersifat desentralistik dan invasif, yakni dengan memanfaatkan fitur kolom komentar pada platform YouTube. YouTube, dengan algoritma rekomendasinya yang mampu menjangkau jutaan pasang mata, menyediakan "panggung gratis" bagi para promotor melalui kolom komentar. Modus operandi yang digunakan sangat sistematis. Pelaku menggunakan perangkat lunak otomatis (bot) untuk mengirimkan ribuan komentar secara serentak pada video-video yang sedang trending mulai dari konten berita, hiburan, hingga konten edukasi hukum. Komentar-komentar ini biasanya berisi tautan pengalihan (redirection

---

<sup>1</sup> Shidarta, *Hukum Penalaran dan Penalaran Hukum*, Kencana, Jakarta: 2023, hlm. 45.

<sup>2</sup> Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), *"Laporan Strategis Analisis Aliran Dana Perjudian Online 2024-2025,"* (Jakarta: PPATK, 2025), hal. 12-18.

link) yang dibungkus dengan narasi kemenangan palsu atau janji bonus deposit. Penggunaan bot ini bertujuan untuk menciptakan volume informasi yang begitu besar sehingga sistem pengawasan manusia (human moderator) maupun sistem pengawasan otomatis milik platform sulit untuk melakukan pembersihan secara real-time.<sup>3</sup>

Tantangan utama dalam pemberantasan promosi judi di kolom komentar YouTube terletak pada karakteristik fundamental dunia maya: Anonimitas. Di ruang digital, setiap orang dapat menciptakan identitas virtual tanpa adanya verifikasi identitas fisik yang ketat. Pelaku promosi seringkali menggunakan akun-akun hasil peretasan atau akun palsu yang dibuat secara massal, sehingga menyulitkan penyidik untuk menarik garis pertanggungjawaban pidana kepada subjek hukum manusia (*natuurlijke persoon*). Secara regulasi, Indonesia memiliki Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang secara tegas melarang distribusi konten perjudian. Namun, penerapan pasal ini seringkali terbentur pada masalah yurisdiksi. YouTube dioperasikan oleh perusahaan teknologi transnasional yang tunduk pada hukum negara asalnya (Amerika Serikat), yang seringkali memiliki standar privasi dan kebijakan konten yang berbeda dengan hukum nasional Indonesia.<sup>4</sup> Ketidakpastian hukum muncul ketika hukum nasional tidak memiliki kekuatan koersif untuk memaksa platform global melakukan tindakan preventif yang radikal terhadap konten ilegal dalam bahasa lokal Indonesia.

Melihat fakta di lapangan, penegakan hukum terhadap promotor judi online di YouTube cenderung bersifat reaktif dan parsial. Polisi siber seringkali hanya mampu menangkap pelaku di tingkat bawah, sementara infrastruktur sistemik yang memfasilitasi promosi tersebut tetap berjalan. Terdapat gap yang lebar antara aturan hukum yang ada dengan kemampuan eksekusinya di lapangan. Hal ini menimbulkan tanda tanya besar mengenai kepastian hukum bagi masyarakat dan efektivitas efek jera (*deterrent effect*) dari sanksi pidana yang diberikan. Berdasarkan latar belakang yang sangat kompleks di atas, penelitian ini memfokuskan analisis pada dua masalah fundamental yang saling berkaitan, yaitu:

1. Bagaimana penerapan ketentuan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE dan Pasal 426 serta 427 KUHP dapat menjerat pelaku promosi judi online yang menggunakan fitur kolom komentar YouTube, mengingat karakteristik anonimitas dan penyebaran informasi yang masif di media digital?

---

<sup>3</sup> Josua Sitompul, *Cybertalk: Catatan Hukum di Ruang Siber*, Tatanusa, Jakarta: 2021, hlm. 102.

<sup>4</sup> Edmon Makarim, *Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik*, Rajawali Press, Jakarta: 2012, hlm. 215

2. Apakah pengaturan dalam KUHP dan UU ITE telah memberikan kepastian hukum dalam menjerat pelaku promosi judi online melalui fitur kolom komentar di platform YouTube?

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif, yaitu penelitian hukum yang menempatkan norma hukum, asas hukum, doktrin, dan peraturan perundang-undangan sebagai objek utama kajian. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaturan dan efektivitas normatif penegakan hukum terhadap pelaku promosi judi online melalui fitur kolom komentar YouTube, khususnya dalam kaitannya dengan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik serta Pasal 426 dan Pasal 427 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan konseptual (*conceptual approach*), dan pendekatan perbandingan (*comparative approach*). Pendekatan perundang-undangan digunakan untuk menelaah kesesuaian dan keterkaitan antara ketentuan UU ITE, KUHP Nasional, PP Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, serta ketentuan hukum lain yang relevan dengan penanggulangan promosi perjudian di ruang digital. Pendekatan konseptual digunakan untuk menganalisis konsep penegakan hukum, kepastian hukum, pertanggungjawaban pidana, *mens rea*, intermediary liability, dan karakteristik tindak pidana siber, sedangkan pendekatan perbandingan digunakan untuk mengkaji pengaturan tanggung jawab platform digital di Singapura melalui *Gambling Control Act 2022* dan di Inggris melalui *Online Safety Act 2023* sebagai bahan pembanding dalam menilai penguatan regulasi di Indonesia. Pendekatan-pendekatan tersebut digunakan secara terpadu untuk memperoleh pemahaman mengenai kemampuan norma hukum yang berlaku dalam merespons karakteristik promosi judi online yang bersifat anonim, masif, otomatis, dan lintas batas.

Bahan hukum yang digunakan terdiri atas bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Bahan hukum primer meliputi Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP Nasional, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas UU ITE, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, PP Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, *Gambling Control Act 2022* Singapura, serta *Online Safety Act 2023* Inggris. Bahan hukum sekunder berupa buku-buku hukum, jurnal ilmiah, laporan, dan karya ilmiah yang membahas hukum pidana, tindak pidana

siber, penegakan hukum, pertanggungjawaban pidana, dan tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik, termasuk pemikiran Lawrence M. Friedman mengenai sistem hukum yang digunakan sebagai perspektif dalam menganalisis efektivitas penegakan hukum. Bahan hukum tersebut dikumpulkan melalui studi kepustakaan dan selanjutnya dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan metode analisis yuridis. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi, menginterpretasikan, dan mensistematisasikan ketentuan hukum yang relevan, kemudian menghubungkannya dengan karakteristik promosi judi online melalui kolom komentar YouTube. Hasil analisis selanjutnya digunakan untuk menilai kemampuan hukum positif Indonesia dalam menjerat pelaku, mengidentifikasi hambatan berupa anonimitas, penggunaan bot, pembuktian digital, yurisdiksi transnasional, dan tanggung jawab platform, serta membandingkannya dengan mekanisme regulasi di Singapura dan Inggris guna merumuskan penguatan penegakan hukum dan kepastian hukum terhadap promosi judi online di ruang digital.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Sinkronisasi Norma Pasal 27 ayat (2) UU ITE dan Pasal 426-427 KUHP Nasional dalam Menjerat Promosi Judi di YouTube**

##### **a. Analisis Unsur Materiil dan Formil: Perluasan Tafsir dalam Ruang Digital**

Penegakan hukum terhadap fenomena promosi judi online di kolom komentar YouTube memerlukan pemahaman interdisipliner antara hukum pidana materiil dan teknologi informasi. Pasal 27 ayat (2) UU ITE (terakhir diubah dengan UU No. 1 Tahun 2024) berfokus pada larangan terhadap konten atau informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian. Unsur "mendistribusikan" dan "membuat dapat diaksesnya" dalam pasal ini merupakan pintu masuk utama bagi penyidik untuk menjerat pelaku yang menempelkan tautan (hyperlink) di kolom komentar. Dalam perspektif KUHP Nasional (UU No. 1 Tahun 2023), Pasal 426 ayat (1) huruf a dan b secara eksplisit melarang setiap orang yang menawarkan atau memberikan kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian.

Perbuatan pelaku di kolom komentar YouTube yang menyebarkan narasi persuasif disertai tautan situs judi secara substansial memenuhi unsur "menawarkan kesempatan". Di sini terjadi sinkronisasi antara delik siber (distribusi konten ilegal) dengan delik konvensional yang diperbarui (penawaran kesempatan judi). Lebih lanjut, Pasal 427 KUHP baru memberikan ancaman pidana yang lebih berat bagi mereka yang menjadikan perjudian sebagai mata

pencaharian atau kebiasaan. Dalam konteks promosi massal di YouTube, pelaku biasanya bukan lagi individu yang iseng, melainkan operator yang dibayar oleh sindikat. Oleh karena itu, penggunaan Pasal 427 menjadi relevan untuk menjerat aktor intelektual dibalik akun-akun bot tersebut jika dapat dibuktikan bahwa aktivitas promosi tersebut merupakan bagian dari skema bisnis perjudian yang terorganisir.

#### **b. Konstruksi Mens Rea dan Pertanggungjawaban Pidana dalam Sistem Otomasi (Botting)**

Aturan yang terdapat dalam Pasal 426 KUHP baru, unsur "dengan sengaja" tetap menjadi syarat mutlak pertanggungjawaban pidana. Permasalahan muncul ketika "perbuatan" (*actus reus*) dilakukan oleh mesin atau skrip otomasi. Doktrin hukum pidana Indonesia secara tradisional mensyaratkan adanya hubungan batin antara pelaku dengan perbuatannya.<sup>5</sup> Namun, dalam kejahatan siber yang menggunakan bot, mens rea harus ditarik ke tahap pre-programming. Tindakan pelaku yang dengan sengaja mengatur skrip bot untuk mencari video trending dan mengunggah komentar judi merupakan manifestasi dari niat jahat yang telah direncanakan (*dolus premeditatus*). Sebagaimana ditegaskan oleh Muladi, perkembangan hukum pidana modern harus mampu menjangkau "niat yang didelegasikan" kepada sistem elektronik.<sup>6</sup>

Dalam konteks ini, Pasal 27 ayat (2) UU ITE memberikan kemudahan pembuktian karena sifatnya yang lebih mengarah pada delik formil. Begitu informasi elektronik bermuatan judi tersebut muncul di kolom komentar dan dapat diakses oleh publik, maka unsur perbuatan telah terpenuhi.<sup>7</sup> Tantangan bagi hakim ke depan adalah mengonstruksikan bahwa operator bot tersebut memiliki "pengetahuan" (*knowledge*) dan "kehendak" (*will*) yang sama kuatnya dengan pelaku judi konvensional, meskipun ia tidak pernah bertemu langsung dengan korbannya.

#### **c. Problematika Anonimitas dan Identifikasi Subjek Hukum Virtual**

YouTube menyediakan fitur anonimitas yang sangat kuat bagi penggunanya. Karakteristik ini menjadi paradoks dalam penegakan hukum; di satu sisi melindungi privasi, namun di sisi lain menjadi tameng bagi kriminalitas. Penjeratan melalui Pasal 426 dan 427 KUHP baru menuntut adanya identitas subjek hukum yang jelas (*natuurlijke persoon*).<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> Barda Nawawi Arief, *Tindak Pidana Mayantara*, RajaGrafindo Persada, Jakarta: 2012, hlm. 56.

<sup>6</sup> Muladi dan Dwidja Priyatno, *Pertanggungjawaban Pidana Korporasi*, Kencana, Jakarta: 2015, hlm. 112.

<sup>7</sup> Josua Sitompul, *Op cit*, hlm.98

<sup>8</sup> Josua Sitompul, *Op cit*, hlm.101

Penggunaan identitas palsu dan teknik pengalihan alamat IP (VPN/Proxy) mengakibatkan terjadinya identity masking.

Eddy O.S. Hiariej menyatakan bahwa dalam hukum pidana siber, bukti digital (digital evidence) seringkali lebih berbicara daripada keterangan saksi.<sup>9</sup> Namun, tantangannya adalah bagaimana menghubungkan bukti digital tersebut dengan fisik manusia yang mengoperasikannya. Tanpa adanya sinkronisasi data antara penyelenggara sistem elektronik (YouTube/Google) dengan otoritas penegak hukum di Indonesia, maka pasal-pasal dalam KUHP baru maupun UU ITE akan sulit dieksekusi secara maksimal.

#### **d. Masifnya Penyebaran Informasi: Efek Jera vs Efektivitas Teknologi**

Penyebaran informasi judi di kolom komentar YouTube bersifat masif dan sporadis. Satu akun bot dapat memproduksi ribuan komentar dalam hitungan menit di berbagai video berbeda. Hal ini menciptakan kondisi di mana hukum tertatih-tatih mengejar kecepatan teknologi kejahatan.<sup>10</sup> Pasal 426 KUHP baru memang telah menaikkan sanksi denda dan penjara, namun tanpa sistem pengawasan (monitoring) yang proaktif, sanksi tersebut hanya akan menjadi symbolic legislation tanpa taring penindakan.

Efektivitas penegakan hukum di sini juga dipengaruhi oleh sarana digital forensik yang dimiliki oleh penegak hukum. Penggunaan Pasal 27 ayat (2) UU ITE seringkali lebih "populer" di mata penyidik karena kemudahan dalam penarikan bukti elektronik dibandingkan dengan pembuktian unsur-unsur dalam KUHP yang lebih rigid secara materiil.<sup>11</sup> Namun, idealnya, kedua regulasi ini harus digunakan secara komplementer untuk menutup celah pelarian pelaku dari jeratan hukum.

#### **e. Analisis Perbandingan Sanksi: Kebijakan Kriminal dalam Transformasi Regulasi Perjudian**

Analisis mengenai penerapan hukum tidak dapat dilepaskan dari penjatuhan sanksi (strafmaat). Sanksi merupakan kristalisasi dari nilai keadilan dan kemanfaatan yang ingin dicapai oleh pembentuk undang-undang. Dalam konteks promosi judi online di YouTube, terdapat disparitas sanksi yang cukup kontras antara Pasal 27 ayat (2) UU ITE dengan Pasal 426 dan 427 KUHP Nasional.

Berdasarkan UU ITE Revisi Kedua (UU No. 1/2024), pelanggaran terhadap muatan perjudian diancam dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling

---

<sup>9</sup> Eddy O.S. Hiariej, *Prinsip-Prinsip Hukum Pidana*, Cahaya Atma Pustaka, Jakarta: 2016, hlm. 210.

<sup>10</sup> Shidarta, Op cit, hlm.125

<sup>11</sup> Rhezky Pradityo, "Tantangan Penegakan Hukum Siber di Indonesia," *Jurnal Hukum Nasional*, Vol. 12, No. 1, 2024, hlm. 50.

banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Angka ini menunjukkan bahwa pembentuk undang-undang memandang distribusi konten digital memiliki daya rusak yang masif sehingga memerlukan sanksi yang berat. Sementara itu, Pasal 426 KUHP Nasional (UU No. 1/2023) mengatur pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun atau pidana denda paling banyak kategori IV (Rp200.000.000,00). Namun, jika perbuatan tersebut dilakukan sebagai mata pencaharian atau kebiasaan (sebagaimana diatur dalam Pasal 427), sanksinya meningkat menjadi pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI (Rp2.000.000.000,00).

Perubahan sanksi dalam KUHP Nasional mencerminkan pergeseran paradigma dari keadilan retributif (pembalasan) menuju keadilan korektif dan rehabilitatif. Dalam Pasal 426 KUHP baru, hakim diberikan fleksibilitas untuk melihat peran pelaku. Bagi "operator bot" yang mungkin hanya bekerja atas perintah, hakim dapat menggunakan pendekatan yang lebih proporsional. Namun, bagi "bandar atau pemilik situs" yang membiayai promosi di YouTube, sanksi dalam Pasal 427 KUHP baru jauh lebih progresif dibandingkan Pasal 303 KUHP lama yang hanya mengancam maksimal 10 tahun tanpa pembagian kategori denda yang sejelas sekarang.

Dalam praktik penuntutan, sering terjadi akumulasi antara Pasal UU ITE dan Pasal KUHP. Barda Nawawi Arief berpendapat bahwa kebijakan formulasi sanksi yang tumpang tindih dapat menimbulkan ketidakadilan jika tidak disertai dengan pedoman pemidanaan yang jelas.<sup>12</sup> Bagi pelaku di kolom komentar YouTube, penerapan sanksi UU ITE sering kali lebih didahulukan karena sifatnya yang *lex specialis* derogat *legi generalis*. Namun, dengan hadirnya KUHP Nasional yang juga mengatur spesifikasi perjudian daring secara lebih modern, hakim di masa depan (tahun 2026 dan seterusnya) akan menghadapi tantangan dalam menentukan sanksi mana yang paling tepat untuk mencapai tujuan hukum.<sup>13</sup>

Penerapan sanksi maksimal bagi promotor judi online di YouTube sangat bergantung pada kualitas alat bukti elektronik. Tanpa adanya jejak digital yang kuat yang menghubungkan pelaku dengan keuntungan finansial dari situs judi tersebut, hakim cenderung menjatuhkan vonis minimal. Sebagaimana dijelaskan dalam penelitian Rhezky Pradityo, sering kali pelaku lolos dari jeratan sanksi berat karena penyidik gagal membuktikan unsur "mata pencaharian" dalam operasional bot tersebut.<sup>14</sup> Oleh karena itu, efektivitas Pasal 427 KUHP baru sangat

---

<sup>12</sup> Barda Nawawi Arief, *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Hukum Pidana dalam Penanggulangan Kejahatan*, Kencana, Jakarta: 2018, hlm. 112.

<sup>13</sup> Shidarta, *Op cit*, hlm.130

<sup>14</sup> Rhezky Pradityo, *Op cit*, hlm. 55

bergantung pada kemampuan Digital Forensik Polri untuk memetakan aliran dana (money trail) yang menyertai aktivitas promosi di YouTube tersebut.

### **Analisis Kepastian Hukum dalam Regulasi Penjeratan Pelaku Promosi Judi Online melalui Fitur Kolom Komentar YouTube**

#### **a. Telaah Teoretis: Kepastian Hukum dalam Ruang Siber**

Kepastian hukum merupakan salah satu tujuan hukum yang bersifat esensial di samping keadilan dan kemanfaatan. Gustav Radbruch menyatakan bahwa hukum harus mengandung kepastian agar masyarakat dapat berperilaku sesuai dengan norma yang jelas, tetap, dan konsisten.<sup>15</sup> Dalam konteks ruang siber, kepastian hukum sering kali menjadi barang mewah karena sifat teknologi yang dinamis dan melampaui batas negara (borderless). Jan M. Otto mendefinisikan kepastian hukum sebagai kemungkinan bahwa dalam situasi tertentu, hukum akan diterapkan oleh hakim secara konsisten, di mana warga negara dapat memahami hak dan kewajibannya secara jelas.<sup>16</sup>

Namun, ketika kita meninjau pengaturan promosi judi online di kolom komentar YouTube, terdapat "ketidakpastian yang terstruktur". Hal ini disebabkan oleh rumusan delik dalam UU ITE dan KUHP Nasional yang meskipun secara tekstual tampak kuat, namun secara fungsional sulit dieksekusi terhadap subjek hukum yang bersifat anonim dan transnasional. Kepastian hukum tidak hanya terletak pada adanya peraturan (hukum dalam buku), tetapi pada kemampuan negara untuk memaksakan peraturan tersebut (hukum dalam tindakan).<sup>17</sup>

#### **b. Sinkronisasi Asas Teritorialitas dan Ekstrateritorialitas: Tantangan Pasal 4-5 KUHP Nasional**

Salah satu indikator kepastian hukum adalah kejelasan yurisdiksi. Dalam KUHP Nasional (UU No. 1/2023), pemerintah mencoba mempertegas kedaulatan hukum Indonesia melalui perluasan asas teritorialitas dan asas nasionalitas aktif/pasif. Pasal 4 KUHP baru menyatakan bahwa ketentuan pidana berlaku bagi setiap orang yang melakukan tindak pidana di wilayah NKRI, termasuk dalam sistem elektronik yang dampaknya dirasakan di Indonesia. Namun, kepastian hukum ini terbentur pada realitas bahwa pelaku promosi di YouTube sering kali berada di luar negeri.

Pasal 5 KUHP baru memang memberikan peluang untuk menjerat warga negara Indonesia yang melakukan kejahatan di luar negeri, namun proses eksekusinya memerlukan

---

<sup>15</sup> Eddy O.S. Hiarij, Op cit, hlm 42

<sup>16</sup> Jan M. Otto, *Kajian Hukum dan Masyarakat*, Struktur dan Perubahan, Jakarta: 2013, hlm. 78.

<sup>17</sup> Jan M. Otto, *ibid*, hlm. 80

kerjasama internasional yang sangat rumit. Ketidakpastian muncul ketika terdapat perbedaan standar hukum (dual criminality) antara Indonesia dengan negara tempat server atau pelaku berada. Misalnya, di beberapa negara, promosi judi tertentu merupakan hal yang legal, sehingga permohonan bantuan hukum timbal balik (Mutual Legal Assistance) sering kali ditolak. Hal ini menciptakan celah hukum (legal loophole) di mana pelaku merasa aman melakukan kejahatan selama mereka berada di luar yurisdiksi fisik Indonesia.<sup>18</sup>

### c. Kekaburan Norma Tanggung Jawab Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) dan Doktrin Safe Harbor

Kepastian hukum dalam menjerat promotor judi online di YouTube juga sangat bergantung pada kejelasan posisi YouTube sebagai PSE. PP No. 71 Tahun 2019 tentang PSTE dan Peraturan Menkominfo No. 5 Tahun 2020 telah mengatur mengenai kewajiban PSE untuk melakukan pemutusan akses terhadap konten ilegal. Namun, regulasi ini masih menganut doktrin *Safe Harbor Policy*, yang memberikan imunitas bagi platform selama mereka melakukan *notice and take down*.<sup>19</sup>

Problem yuridis muncul ketika platform tidak memiliki kewajiban preventif yang bersifat proaktif. Kepastian hukum bagi masyarakat menjadi terancam karena platform tidak dipidana meskipun kolom komentar mereka dipenuhi oleh promosi judi online yang masif. Penulis berpendapat bahwa rumusan dalam Pasal 426 KUHP baru yang menyasar orang yang "memberi kesempatan" seharusnya dapat dikonstruksikan untuk menjangkau PSE jika terbukti ada pembiaran (*omission*) secara sengaja demi trafik. Namun, ketiadaan yurisprudensi yang tegas mengenai tanggung jawab pidana korporasi teknologi global di Indonesia membuat pasal ini menjadi "pasal tidur" (*dead letter*) dalam konteks platform media sosial.

### d. Isu Pembuktian Digital dan Validitas Alat Bukti Elektronik

Kepastian hukum juga menuntut adanya standar pembuktian yang jelas agar tidak terjadi kesewenang-wenangan (*arbitrariness*). Pasal 5 UU ITE telah mengakui informasi elektronik sebagai alat bukti yang sah. Namun, dalam kasus komentar YouTube, pembuktian sering kali hanya berhenti pada screenshot atau data log yang mudah dimanipulasi.<sup>20</sup>

Tantangan terbesar adalah pembuktian mata rantai bukti (*chain of custody*). Jika penyidik tidak dapat membuktikan secara pasti bahwa akun anonim tersebut dikendalikan oleh si

---

<sup>18</sup> Rhezky Pradityo, Op cit, hlm. 62

<sup>19</sup> Edmon Makarim, *Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik*, Rajawali Press, Jakarta: 2012, hlm. 312.

<sup>20</sup> Muhammad Mustofa, "Kriminologi Siber: Memahami Kejahatan di Ruang Digital," *Jurnal Kriminologi Indonesia*, Vol. 15, No. 2, 2025, hlm. 135.

pelaku X, maka kepastian hukum dalam pemidanaan akan runtuh di persidangan. Ketiadaan aturan teknis yang mewajibkan platform global untuk menyerahkan data log secara instan kepada penyidik Indonesia menciptakan ketidakpastian dalam proses adjudikasi.<sup>21</sup> Tanpa integritas alat bukti, hakim tidak akan memiliki keyakinan yang cukup untuk menjatuhkan vonis, yang pada akhirnya akan mencederai tujuan kepastian hukum itu sendiri.

#### **e. Disparitas Putusan dan Kebutuhan akan Yurisprudensi Tetap**

Indikator terakhir dari kepastian hukum adalah konsistensi putusan hakim. Saat ini, terdapat disparitas yang cukup lebar dalam putusan-putusan terkait judi online siber. Ada hakim yang sangat progresif menggunakan Pasal 27 ayat (2) UU ITE dengan hukuman maksimal, namun ada pula yang sangat konservatif hanya menggunakan pasal perjudian biasa dengan hukuman minimal.

Hadirnya KUHP Nasional diharapkan mampu menyeragamkan pola pikir hakim melalui pedoman pemidanaan yang lebih terukur. Namun, selama belum ada yurisprudensi tetap dari Mahkamah Agung mengenai batasan "promosi judi di kolom komentar", maka kepastian hukum akan tetap menjadi isu krusial. Shidarta menyatakan bahwa kepastian hukum hanya bisa dicapai jika terdapat penalaran hukum yang konsisten dari para pemangku kebijakan.<sup>22</sup>

#### **Studi Komparatif: Paradigma Tanggung Jawab Platform di Singapura dan Inggris sebagai Tolok Ukur Kepastian Hukum Global**

Dalam upaya memberantas promosi judi online di kolom komentar YouTube, Indonesia perlu berkaca dan belajar pada negara maju seperti Singapura dan Inggris yang telah lebih dahulu melakukan merevolusi doktrin tanggung jawab platform media sosial elektronik khususnya mengenai kewaspadaan terhadap judi online.

Singapura dikenal sebagai negara dengan tingkat kepastian hukum yang sangat tinggi di Asia. Melalui pengesahan Gambling Control Act 2022 (GCA) dan pembentukan Gambling Regulatory Authority (GRA), Singapura beralih dari pengawasan yang bersifat fragmentaris menuju pengawasan yang terpusat dan teknokratis. GCA 2022 menggantikan Remote Gambling Act 2014 dengan memberikan kewenangan yang jauh lebih luas kepada GRA untuk menindak platform digital.<sup>23</sup>

Salah satu poin revolusioner dalam GCA 2022 adalah pengakuan eksplisit terhadap peran "Penyedia Layanan Media Sosial" (Social Media Service Provider). Berbeda dengan Indonesia

---

<sup>21</sup> Muhammad Mustofa, *ibid*, hlm. 140

<sup>22</sup> Shidarta, *Op cit*, hlm. 145

<sup>23</sup> Gambling Regulatory Authority of Singapore, "Overview of the Gambling Control Act 2022," diakses dari [www.gra.gov.sg](http://www.gra.gov.sg), pada 22 April 2026.

yang masih terjebak dalam perdebatan apakah platform bertanggung jawab atas komentar pengguna, GCA Singapura memberikan wewenang kepada otoritas untuk menerbitkan Access Blocking Orders yang bersifat koersif. Jika sebuah platform seperti YouTube gagal menghapus iklan atau promosi judi online di kolom komentarnya setelah menerima notifikasi, GRA memiliki wewenang untuk mendenda platform tersebut secara harian atau bahkan memblokir akses layanan platform tersebut secara keseluruhan di Singapura.<sup>24</sup>

Kepastian hukum di Singapura dicapai melalui "Standardisasi Konten". GRA menerbitkan panduan teknis yang jelas mengenai apa yang dikategorikan sebagai "Promosi Perjudian". Hal ini menghilangkan ambiguitas yang sering terjadi di Indonesia terkait apakah sebuah tautan (link) sudah termasuk muatan perjudian atau tidak. Dalam perspektif hukum Singapura, platform memiliki kewajiban *due diligence* (uji tuntas) untuk memastikan ekosistem mereka bersih dari aktivitas ilegal.<sup>25</sup>

Inggris melalui Online Safety Act 2023 (OSA) telah menciptakan standar emas baru dalam regulasi digital dunia. OSA 2023 memperkenalkan doktrin "Duty of Care" (Kewajiban untuk Menjaga), sebuah konsep yang berakar dari hukum perdata namun ditarik ke dalam ranah regulasi administratif pidana.<sup>26</sup> Di bawah OSA, platform sebesar YouTube dikategorikan sebagai Category 1 Services yang memikul tanggung jawab paling berat.

Perbedaan mendasar OSA 2023 dengan UU ITE Indonesia terletak pada pergeseran dari paradigma "Reaktif" ke "Preventif". YouTube di Inggris diwajibkan untuk melakukan Risk Assessment (Penilaian Risiko) secara berkala. Jika platform mendeteksi bahwa kolom komentarnya rentan digunakan oleh bot judi online, platform tersebut wajib menerapkan teknologi filtrasi secara proaktif sebelum konten tersebut muncul di layar pengguna.<sup>27</sup> Kepastian hukum diperkuat dengan adanya regulator independen, OFCOM (Office of Communications).

OFCOM memiliki "taring" hukum untuk menjatuhkan denda hingga £18 juta atau 10% dari pendapatan global tahunan platform jika terbukti gagal dalam melaksanakan Duty of Care tersebut.<sup>28</sup> Di Indonesia, ketiadaan sanksi finansial yang berbasis pada persentase omzet platform global membuat perusahaan teknologi cenderung abai terhadap regulasi nasional.

---

<sup>24</sup> Gambling Control Act 2022 (No. 13 of 2022), Section 125 on Access Blocking Orders.

<sup>25</sup> Gambling Control Act 2022 (No. 13 of 2022), Section 128.

<sup>26</sup> Online Safety Act 2023 (c. 50), Part 3 on *Obligations of Search Services and Provider of User-to-User Services*.

<sup>27</sup> Online Safety Act 2023, Section 9 *regarding Safety Duties about Illegal Content*.

<sup>28</sup> OFCOM, *Enforcement Powers under the Online Safety Act*, OFCOM Reports, London: 2024, hlm. 34.

Doktrin OSA 2023 menunjukkan bahwa kepastian hukum hanya bisa dicapai jika ada konsekuensi ekonomi yang nyata bagi penyedia sistem elektronik.

Apabila kita membandingkan (komparasi) antara GCA Singapura dan OSA Inggris dengan UU ITE serta KUHP Nasional Indonesia, kita menemukan kesenjangan yurisprudensi yang sangat lebar. Penulis mencatat setidaknya tiga poin krusial yang membuat kepastian hukum di Indonesia masih rendah dibandingkan kedua negara tersebut *Pertama* Indonesia masih menganut *Safe Harbor Policy* (Pasif), di mana platform hanya bertanggung jawab jika ada laporan. Sebaliknya, Singapura dan Inggris sudah beralih ke *Proactive Filtering* (Aktif) melalui kewajiban mitigasi risiko. *kedua* Indonesia belum memiliki otoritas independen seperti GRA atau OFCOM yang memiliki kewenangan teknis dan hukum untuk mendenda platform global secara langsung.

Kementerian Kominfo di Indonesia masih memiliki keterbatasan dalam hal fungsi eksekusi yudisial. *ketiga* Singapura memiliki definisi yang sangat presisi mengenai "Penyedia Layanan Media Sosial", sementara di Indonesia, istilah Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) masih sangat umum dan belum membedakan secara spesifik tanggung jawab antara platform konten video dengan penyedia infrastruktur jaringan.

#### D. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, menghasilkan kesimpulan Secara tekstual-normatif, instrumen hukum positif Indonesia telah menyediakan landasan yang memadai untuk menjerat pelaku promosi judi online di kolom komentar YouTube. Integrasi antara delik siber (Cybercrime) dalam UU ITE dengan delik perjudian yang diperbarui dalam KUHP Nasional (UU No. 1/2023) memungkinkan aparat penegak hukum untuk melakukan penjeratan dari sisi distribusi konten maupun dari sisi penawaran kesempatan perjudian. Namun, efektivitas penegakan hukum tersebut berada pada tingkat yang rendah secara empiris. Hal ini disebabkan oleh dua kendala teknis fundamental: Anonimitas Digital yang memungkinkan pelaku menyembunyikan identitas fisik di balik identitas virtual, dan Otomasi Bot yang memutus mata rantai pembuktian *mens rea* konvensional. Penegakan hukum saat ini masih bersifat reaktif dan parsial, di mana hanya mampu menjangkau pelaku di tingkat hilir (operator) tanpa menyentuh aktor intelektual yang mengendalikan infrastruktur teknologi tersebut.

Pengaturan hukum saat ini belum memberikan kepastian hukum yang optimal bagi masyarakat maupun penegak hukum. Ketidakpastian ini bersumber dari kekosongan norma

yang mewajibkan Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) seperti YouTube untuk bertindak proaktif. Doktrin Safe Harbor Policy yang masih dianut oleh regulasi Indonesia memberikan imunitas yang terlalu luas bagi platform global, sehingga tidak ada desakan hukum yang memaksa mereka untuk melakukan filtrasi otomatis terhadap konten judi online. Selain itu, terdapat ketidakpastian yurisdiksi transnasional; meskipun KUHP Nasional telah memperluas asas teritorialitas, realitasnya eksekusi terhadap pelaku atau platform yang berdomisili di luar negeri masih terhambat oleh birokrasi Mutual Legal Assistance (MLA) yang berbelit. Perbandingan dengan Singapura dan Inggris menunjukkan bahwa kepastian hukum hanya dapat dicapai jika negara memiliki otoritas regulator yang memiliki wewenang koersif terhadap platform untuk menjalankan doktrin Duty of Care.

### **Saran**

Untuk mengatasi problematika penegakan hukum dan menciptakan kepastian hukum yang lebih baik di masa depan, penulis merumuskan saran-saran langkah strategis sebagai berikut:

#### **1. Adopsi Doktrin Duty of Care dalam Revisi PP PSTE**

Pemerintah perlu segera merevisi Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik dengan mengadopsi doktrin Duty of Care sebagaimana diterapkan dalam Online Safety Act 2023 di Inggris. Platform media sosial tidak boleh lagi hanya bersifat pasif menunggu laporan (Notice and Take Down), melainkan harus diwajibkan secara hukum untuk melakukan mitigasi risiko dan filtrasi proaktif menggunakan teknologi kecerdasan buatan (AI Filtering) yang sensitif terhadap konteks bahasa dan simbol perjudian di Indonesia. Kegagalan dalam menjalankan kewajiban ini harus diancam dengan sanksi denda administratif yang bersifat pidana (Administrative Penal Law) yang besarnya berbasis pada persentase pendapatan global platform tersebut.

#### **2. Standardisasi Definisi Operasional "Promosi Judi Digital"**

Perlu adanya regulasi setingkat Peraturan Menteri atau Surat Keputusan Bersama (SKB) yang memberikan definisi teknis yang presisi mengenai apa yang dimaksud dengan "muatan perjudian" di kolom komentar. Definisi ini harus mencakup penggunaan redirection link, penggunaan kata kunci yang dimodifikasi (misal: "sl0t", "g4cor"), hingga penggunaan testimoni kemenangan palsu. Kepastian hukum memerlukan batasan yang jelas agar tidak terjadi multitafsir di tingkat penyidikan maupun penuntutan

#### **3. Penyusunan Pedoman Pembuktian Bukti Elektronik (SEMA)**

mendorong Mahkamah Agung untuk mengeluarkan Surat Edaran Mahkamah Agung (SEMA) khusus mengenai standarisasi pembuktian dalam perkara siber yang menggunakan bot. Pedoman ini penting untuk memberikan kepastian bagi hakim dalam memvalidasi data log, alamat IP, dan bukti digital lainnya yang bersifat volatile (mudah berubah). Hakim harus didorong untuk menggunakan keyakinan yang didasarkan pada "Keadaan yang Menyertai" (Circumstantial Evidence) untuk menyimpulkan niat jahat (*mens rea*) pelaku siber, meskipun pelaku tidak melakukan perbuatan tersebut secara manual.

#### **4. Pengembangan Yurisprudensi Tanggung Jawab Korporasi Teknologi**

Hakim-hakim di Indonesia perlu lebih progresif dalam menerapkan Peraturan Mahkamah Agung (Perma) Nomor 13 Tahun 2016 tentang Tata Cara Penanganan Perkara Tindak Pidana oleh Korporasi terhadap platform media sosial. Jika platform terbukti secara sengaja melakukan pembiaran terhadap kolom komentar yang dipenuhi judi online demi meningkatkan *traffic* atau *engagement* yang berujung pada keuntungan iklan, platform tersebut dapat dikategorikan sebagai korporasi yang memfasilitasi tindak pidana.

#### **5. Pembentukan Otoritas Regulator Siber Independen**

Indonesia perlu membentuk lembaga independen yang memiliki kewenangan serupa dengan OFCOM di Inggris atau GRA di Singapura. Lembaga ini harus memiliki kapasitas teknis untuk melakukan Web Crawling secara mandiri dan memiliki kewenangan yudisial untuk menjatuhkan sanksi seketika kepada platform yang tidak kooperatif. Sinergi antara Kominfo dan Polri harus diintegrasikan dalam satu atap komando penanganan judi online.

#### **6. Penguatan Diplomasi Digital dan MLA**

Pemerintah harus memperkuat kerja sama bilateral dengan negara-negara tempat bernaungnya platform global (seperti Amerika Serikat) dan negara-negara yang menjadi basis operasional judi online (seperti Kamboja dan Filipina). Perlu adanya "Jalur Hijau" (Fast Track) dalam pertukaran data intelijen siber untuk mengidentifikasi operator bot secara real-time tanpa harus menunggu proses MLA yang memakan waktu lama.

### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Arief, Barda Nawawi. Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Hukum Pidana dalam Penanggulangan Kejahatan. Jakarta: Kencana, 2018.
- Friedman, Lawrence M. The Legal System: A Social Science Perspective. New York: Russell Sage Foundation, 1975.
- Hiariej, Eddy O.S. Prinsip-Prinsip Hukum Pidana. Jakarta: Cahaya Atma Pustaka, 2016.

Makarim, Edmon. Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik. Jakarta: Rajawali Press, 2012.

Marzuki, Peter Mahmud. Penelitian Hukum. Jakarta: Kencana, 2017.

Muladi dan Dwidja Priyatno. Pertanggungjawaban Pidana Korporasi. Jakarta: Kencana, 2015.

Otto, Jan M. Kajian Hukum dan Masyarakat. Jakarta: Struktur dan Perubahan, 2013.

Shidarta. Hukum Penalaran dan Penalaran Hukum. Jakarta: Kencana, 2023.

Sitompul, Josua. Cybertalk: Catatan Hukum di Ruang Siber. Jakarta: Tatanusa, 2021.

Soekanto, Soerjono. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.

**PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN:**

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Nasional.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008.

Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

Singapura: Gambling Control Act 2022.

Inggris: Online Safety Act 2023.

**JURNAL DAN LAPORAN:**

PPATK. "Laporan Strategis Analisis Aliran Dana Perjudian Online 2024-2025." Jakarta: PPATK, 2025.

Pradityo, Rhezky. "Tantangan Penegakan Hukum Siber di Indonesia." Jurnal Hukum Nasional, Vol. 12, No. 1, 2024.

Mustofa, Muhammad. "Kriminologi Siber: Memahami Kejahatan di Ruang Digital." Jurnal Kriminologi Indonesia, Vol. 15, No. 2, 2025.