

PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PROMOSI JUDI *ONLINE* MELALUI *LIVE STREAMING* YOUTUBE

Mustofa Al Muzaq, Mulyadi Golap, Kariadi

mustofaalmuzaqi@email.com, golapmulyadi@email.com,

kariadipakkar@gmail.com

Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sorong, Fakultas Hukum
Universitas Muhammadiyah Sorong, Fakultas Hukum Universitas
Muhammadiyah Sorong

How to cite:

Al Muzaq, M., Golap, M., & Kariadi.
(2026). PERTANGGUNGJAWABAN
PIDANA TERHADAP PROMOSI JUDI
ONLINE MELALUI LIVE STREAMING
YOUTUBE. *Jurnal Hukum
Cassowary*, 3(1), 1-13.

Histori artikel:

Submit : -
Diterima : -
Diterbitkan : 30-06-2026

DOI:

<https://doi.org/10.65675/jhc.v3i1.243>

Abstract

The advancement of digital technology has triggered a surge in the practice of promoting online gambling through live streaming on YouTube, which is widely accessible to the public. This research examines how online gambling promotions are conducted via YouTube live streaming and the criminal liability of the perpetrators under Indonesian law. The research method used is normative legal research with a jurisprudential approach and a case-based approach through the analysis of the Criminal Code (KUHP), the Electronic Information and Transactions Law (UU ITE), journals, and other legal literature. The findings indicate that online gambling promotions are conducted through donation features, the inclusion of gambling website links in the broadcast description, and live demonstrations of gambling games. These actions can be categorized as criminal offenses if they meet the elements of actus reus and mens rea as stipulated in Article 27 paragraph (2) in conjunction with Article 45 of the UU ITE and Article 303 of the KUHP. This study concludes that strengthening regulations, digital supervision, and improving public legal literacy are necessary to more effectively prevent online gambling promotions.

Keywords: *Criminal Liability, Online Gambling, YouTube Live streaming*

Abstrak

Kemajuan teknologi digital telah memicu maraknya praktik promosi judi *online* melalui *live streaming* YouTube, yang dapat diakses secara luas oleh masyarakat. Penelitian ini mengkaji bagaimana promosi judi *online* dilakukan melalui *live streaming* YouTube serta pertanggungjawaban pidana para pelakunya berdasarkan hukum Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum normatif dengan

pendekatan yurisprudensial dan pendekatan berbasis kasus melalui analisis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), jurnal, dan literatur hukum lainnya. Temuan menunjukkan bahwa promosi judi *online* dilakukan melalui fitur donasi, penyertakan tautan situs web perjudian dalam deskripsi siaran, dan demonstrasi langsung permainan judi. Tindakan-tindakan tersebut dapat dikategorikan sebagai tindak pidana jika memenuhi unsur *actus reus* dan *mens rea* sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 UU ITE dan Pasal 303 KUHP. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penguatan regulasi, pengawasan digital, dan peningkatan literasi hukum masyarakat diperlukan untuk mencegah promosi perjudian *online* secara lebih efektif.

Kata Kunci: judi *online*, *live streaming youtube*, pertanggungjawaban pidana

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, terutama dalam penggunaan media sosial dan platform digital sebagai sarana komunikasi, hiburan, dan kegiatan ekonomi. Salah satu platform digital yang memiliki dampak besar adalah YouTube, terutama melalui fitur *live streaming* nya, yang memungkinkan interaksi secara real time antara konten kreator dengan penonton. Meskipun fitur ini awalnya digunakan sebagai sarana hiburan dan penyebaran informasi, dalam praktiknya fitur ini juga telah dimanfaatkan untuk kegiatan ilegal, salah satunya adalah promosi judi *online*.¹

Fenomena judi *online* di Indonesia telah mengalami peningkatan yang signifikan seiring dengan pertumbuhan akses internet dan penggunaan media sosial. Promosi judi *online* tidak lagi dilakukan melalui cara-cara konvensional, melainkan melalui berbagai platform digital yang memanfaatkan *influencer*, *streamer game*, dan pembuat konten untuk

¹ Syafrida Nurrachmi Febriyanti, "The Exploitation of Audience As Digital Labour in Indonesian Youtube Platform," *Profetik: Jurnal Komunikasi* 14, no. 1 (2021): 21, <https://doi.org/10.14421/pjk.v14i1.1876>.

menarik perhatian publik. Metode promosi ini meliputi *live streaming* permainan judi, menyertakan tautan ke situs judi dalam deskripsi siaran, serta penggunaan fitur donasi melalui saweira yang menampilkan nama situs judi di layar *live streaming*. Situasi ini membuat promosi judi *online* semakin mudah diakses oleh masyarakat umum, termasuk anak-anak dan remaja yang aktif menggunakan media sosial.²

Praktik mempromosikan perjudian daring melalui *live streaming* YouTube menimbulkan masalah hukum karena secara langsung maupun tidak langsung mendukung kegiatan perjudian yang dilarang berdasarkan hukum Indonesia. Ketentuan mengenai larangan penyebaran konten perjudian melalui media elektronik diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Ketentuan ini mengatur bahwa setiap orang dilarang menyebarluaskan, mentransmisikan, atau menyediakan akses terhadap informasi elektronik yang mengandung konten perjudian. Selain itu, larangan perjudian juga diatur dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), yang melarang segala bentuk penawaran atau pemberian kesempatan untuk melakukan perjudian.³

Dalam praktiknya telah terjadi sejumlah kasus yang melibatkan promosi situs judi *online* oleh para influencer dan streamer YouTube. Salah satu contohnya adalah seorang streamer game yang menerima donasi dari situs judi *online* di salah satu *live streaming*nya, sehingga nama situs judi tersebut muncul secara terbuka di layar streaming.⁴ Selain itu, terdapat pembuat konten yang secara langsung memainkan permainan judi *online* di saluran YouTube mereka dan menyertakan tautan ke situs judi dalam deskripsi siaran.

² Pricillia Angellina and Boedi Prasetyo, "Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Yang Mempromosikan Judi Online," *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development* 7, no. 2 (2024): 946–52, <https://doi.org/10.38035/rrj.v7i2.1395>.

³ "Nomor, U. U. (11). Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.," n.d.

⁴ Ahmad Ainul Yakini, "Pertanggungjawaban Hukum Terhadap Promosi Situs Judi Online Melalui Modus Donasi Social Platform," *Ayaz* 15, no. 1 (2024).

Fenomena ini menunjukkan bahwa media digital telah menjadi sarana baru untuk penyebaran promosi perjudian yang sulit dipantau karena sifatnya yang cepat dan meluas.⁵

Masalah ini memunculkan pertanyaan mengenai pertanggungjawaban pidana bagi mereka yang mempromosikan situs judi *online* melalui *live streaming* YouTube. Pertanggungjawaban pidana tidak hanya berkaitan dengan adanya perbuatan melanggar hukum (*actus reus*), tetapi juga memerlukan pembuktian unsur kesalahan atau niat (*mens rea*) dari pihak pelaku. Dalam hal ini promosi situs judi *online*, seorang pelaku dapat dianggap telah melakukan tindak pidana jika secara sengaja menyiarkan, mempromosikan, atau menyediakan akses ke konten perjudian melalui media elektronik. Namun, penegakan hukum terhadap praktik semacam ini masih menghadapi berbagai kendala, seperti kesulitan membuktikan niat, penggunaan promosi terselubung, dan pengawasan yang terbatas terhadap platform digital.⁶

Melihat fenomena tersebut penelitian ini penting untuk mengkaji praktik promosi judi *online* melalui *live streaming* YouTube serta menganalisis bentuk-bentuk pertanggungjawaban pidana bagi para pelaku berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan hukum pidana, khususnya terkait penegakan hukum terhadap tindak pidana judi *online* di era kemajuan teknologi informasi.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan (*statutory approach*) serta pendekatan kasus (*case approach*). Penelitian ini bersifat deskriptif-analitis, yang bertujuan untuk mengkaji praktik promosi judi *online* melalui *live streaming*

⁵ Ibnu Abdul Khalid et al., "PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP INFLUENCER YANG MELAKUKAN PROMOSI SITUS JUDI ONLINE SAAT LIVE STREAMING DI MEDIA SOSIAL," 2025.

⁶ Aryo Fadlian, "Pertanggungjawaban Pidana Dalam Suatu Kerangka Teoritis," *Jurnal Hukum Positum* 5, no. 2 (2020): 10–19.

YouTube serta pertanggungjawaban pidana bagi para pelakunya berdasarkan hukum yang berlaku di Indonesia. Data yang digunakan terdiri dari data sekunder, yang mencakup sumber hukum primer seperti Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE),⁷ serta sumber hukum sekunder lainnya termasuk buku, jurnal ilmiah, artikel, dan literatur hukum lain yang relevan. Pengumpulan data dilakukan melalui tinjauan pustaka dengan mengkaji berbagai undang-undang dan peraturan serta sumber hukum terkait.⁸ Data yang diperoleh kemudian diuraikan secara kualitatif untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk praktik promosi judi *online* melalui *live streaming* YouTube serta pertanggungjawaban pidana para pelaku berdasarkan ketentuan hukum yang berlaku.

Praktik Promosi Judi *Online* Melalui *Live Streaming* Youtube Di Indonesia

Perkembangan teknologi digital telah membuat YouTube menjadi salah satu platform media sosial yang memiliki pengaruh signifikan dalam penyebaran informasi dan hiburan. Youtube merupakan salah satu platform media sosial yang berbentuk berbagi video baik dalam durasi pendek serta berdurasi panjang. Pada tahun 2025 youtube memiliki lebih dari 2,85 miliar pengguna, dengan jumlah video yang di unggah hingga mencapai 5,1 miliar video, dari 2,6 juta video perhari yang di unggah ke laman youtube. Dalam hal ini platform youtube memberikan ruang untuk setiap pengguna untuk mengunggah, menonton berbagai video, serta dapat melakukan *live streaming*. dalam hal ini Fitur *live streaming* yang tersedia di *platform* memungkinkan kreator konten berinteraksi secara langsung dengan para penonton secara *real time*. Dalam sesi steaming penonton bisa memberikan dukugan melalui vitur donasi (saweria) sebagai wadah penghubung antara penonton dengan streamer. Pada dasarnya saweria menjadi wadah bagi

⁷ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum (Edisi Revisi)* (Jakarta: Prenada Media Group, 2014).

⁸ Soegiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 2011.

penonton untuk memberikan dukungan berupa uang dengan jumlah nominal berapa pun. Dukungan tersebut bisa diberikan melalui link maupun QR CODE yang telah di sematkan oleh streamer. Dengan menggunakan metode pembayaran melalui m-banking atau pun e-wallet lainnya. Namun dalam praktiknya, fitur ini juga digunakan sebagai sarana untuk mempromosikan situs judi *online*. Berdasarkan temuan penelitian praktik promosi judi *online* melalui *live streaming* YouTube dilakukan melalui beberapa pola, salah satunya seperti penggunaan fitur donasi (Saweria). Promosi melalui fitur saweria ini merupakan salah satu metode yang di gunakan oleh pemilik situs judi online untuk mempromosikan situs judi miliknya karena bersifat langsung serta muncul otomatis di layar, hal ini menarik fokus perhatian penonton. melalui fitur ini pen donate dapat menampilkan nama pemberi, mengatur jumlah uang yang ingin di beri serta pesan singkat secara menonjol. Dalam metode promosi ini pemilik situs judi online akan memberikan saweran dengan jumlah banyak agar streamer membacakan pesan dengan nada yang keras serta jelas sesuai dengan isi pesan dari pemberi.⁹

Selain itu, promosi juga dilakukan dengan menyertakan link tautan situs judi *online* di deskripsi video. Link atau tautan merupakan penghubung yang mengarahkan pengguna dari satu halaman web, dokumen, atau sumber informasi ke sumber lainnya. Tautan ini berfungsi sebagai sarana mempermudah navigasi dan akses informasi di internet, serta dapat ditempatkan pada teks, gambar, maupun elemen HTML lainnya. Dalam Metode Promosi judi *online streamer* memanfaatkan hal ini dengan menyertakan link atau tautan dalam deskripsi siaran langsung, yang merupakan salah satu bentuk promosi yang paling disengaja dan terstruktur. Berbeda dengan promosi melalui fitur donasi, yang dapat bersifat pasif atau tersembunyi, menyertakan tautan dalam deskripsi siaran langsung

⁹ SEO.AI's Content Team, "Berapa Banyak Video Yang Ada Di YouTube? Statistik & Fakta (2025)," SEO.AI, 2025, <https://seo.ai/blog/how-many-videos-are-on-youtube>.

menunjukkan niat kesengajaan dari *streamer* untuk secara langsung mengarahkan penonton ke situs judi *online* tertentu. Deskripsi *live streaming* di platform YouTube merupakan bagian integral dari konten *live* yang dapat diakses oleh semua penonton, sehingga setiap tautan yang disertakan di dalamnya memiliki konsekuensi hukum yang sama dengan konten visual atau audio yang disiarkan.¹⁰

Dalam praktiknya, tautan yang disediakan biasanya berupa tautan pendaftaran situs judi *online*, tautan afiliasi, atau tautan alternatif yang disamarkan menggunakan layanan pemendek URL. Tujuan penyamaran ini adalah untuk menghindari deteksi oleh sistem moderasi YouTube dan lembaga penegak hukum. Penyertakan tautan situs judi *online* dalam deskripsi *streamer* dalam *live streaming*-nya. Strategi ini lebih disengaja karena memiliki keterlibatan kerja sama antara *streamer* dengan pemilik situs judi *online* yang akan di promosikan. Substansi tindakan tersebut tetap mengarah pada penyediaan akses ke situs judi, sehingga tidak menghilangkan sifat ilegal dari tindakan tersebut. Deskripsi *live streaming* memiliki peran yang penting karena bersifat berkelanjutan, karena dapat diakses oleh penonton tidak hanya selama siaran berlangsung, tetapi juga setelah siaran tersebut selesai. Keadaan ini menjadikan promosi judi *online* tidak terbatas pada dampak sementara, melainkan berpotensi menjangkau khalayak yang lebih luas dalam kurun waktu yang lebih panjang. Oleh karena itu, pencantuman tautan judi *online* dalam deskripsi *live streaming* memperbesar jangkauan penyebaran informasi bermuatan perjudian, yang pada akhirnya bertentangan dengan tujuan hukum pidana dalam memberikan perlindungan kepada masyarakat. Penempatan tautan/link situs perjudian *online* dalam deskripsi *live streaming* menunjukkan bahwa *streamer* memiliki kendali penuh atas konten promosi yang ditampilkan kepada publik. Berbeda dengan kolom komentar atau pesan dari pihak ketiga, deskripsi *live*

¹⁰ Nur Amelia, Yuswalina, and Jon Heri, "Promosi Judi Online Melalui Media Sosial : Studi Tentang Penegakan Hukum Dan Hukum Pidana Islam" 3, no. 2 (2025): 118–27.

streaming merupakan ruang yang sepenuhnya dikelola oleh pemilik akun, sehingga informasi yang terdapat di dalamnya merupakan kehendak dan tanggung jawab langsung *streamer*. Dalam metode promosi ini dapat sangat memudahkan penonton untuk mengakses situs perjudian secara langsung melalui link yang sudah di tautkan dalam deskripsi live streaming. Tindakan ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi tetapi juga menjadi alat distribusi konten perjudian yang dapat diakses secara luas oleh publik.¹¹

Dalam hal ini beberapa *streamer* memanfaatkan fitur *live streaming* untuk melakukan promosi situs judi *online* melalui konten bermain secara langsung. Bentuk promosi ini menjadikan yang paling eksplisit dan persuasif dalam *live streaming* YouTube. Dalam model ini, *streamer* tidak hanya menyampaikan informasi atau menampilkan tautan, tetapi juga secara aktif menunjukkan aktivitas perjudian dengan memainkan game perjudian online secara langsung di hadapan penonton mereka. Memainkan secara langsung. Ini berfungsi sebagai sarana promosi karena menyediakan gambar visual dan narasi yang dapat mempengaruhi penonton untuk berpartisipasi dalam aktivitas perjudian. Dalam praktiknya, *streamer* menyiarkan permainan judi seperti slot online, poker, atau jenis taruhan lainnya, disertai dengan penjelasan tentang cara bermain, cara melakukan deposit, potensi kemenangan, dan strategi untuk mendapatkan keuntungan. *Streamer* juga sering menampilkan kemenangan spesifik atau menggunakan istilah khusus perjudian seperti “gacor,” “maxwin,” dan “auto cuan” untuk menciptakan persepsi positif tentang perjudian online. Penyajian konten semacam itu secara tidak langsung mendorong penonton untuk meniru dan mencoba permainan yang di tampilkan.¹²

¹¹ Johannes Singer, Andrea Wöhr, and Steffen Otterbach, “Gambling Operators’ Use of Advertising Strategies on Social Media and Their Effects: A Systematic Review,” *Current Addiction Reports*, 2024, 442–43, <https://doi.org/10.1007/s40429-024-00560-4>.

¹² Saptaning Ruju Paminto et al., “Pengaruh Iklan Di Media Sosial Dan Platform Donasi Streamer Terhadap Peningkatan Aktivitas Judi Online Dihubungkan Dengan Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik,”

Fenomena promosi judi *online* melalui *live streaming* YouTube menunjukkan adanya pergeseran pola perjudian dari bentuk konvensional ke bentuk digital yang lebih mudah diakses. Penggunaan *influencer* atau *streamer* dengan banyak pengikut membuat promosi judi *online* lebih efektif dalam mempengaruhi masyarakat, terutama remaja dan pengguna media sosial aktif. Selain itu, sifat *live streaming* yang dapat diputar ulang selama pemilik konten atau pihak aplikasi tidak men *take down* konten tersebut, memungkinkan konten perjudian tetap dapat diakses meskipun siaran telah berakhir. Kondisi ini memperluas dampak *negatif* dari judi *online* dan meningkatkan potensi partisipasi masyarakat dalam kegiatan perjudian yang dilarang oleh hukum Indonesia.¹³

Pertanggungjaaban Pidana Terhadap Pelaku Promosi Judi *Online* Melalui *Live Streaming* Youtube Berdasarkan Peraturan Perundang-Undangan Yang Berlaku Di Indonesia

Tanggung jawab pidana bagi pelaku yang mempromosikan perjudian *online* melalui siaran langsung YouTube didasarkan pada ketentuan hukum pidana yang mengatur larangan perjudian, baik dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) maupun Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal 27 ayat (2) UU ITE menyatakan bahwa setiap orang dilarang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan, mengirimkan, atau membuat informasi elektronik dapat diakses yang memuat konten perjudian. Ketentuan ini diperkuat oleh Pasal 45 ayat (2) UU ITE yang mengatur ancaman pidana penjara dan denda bagi pelaku.

Jurnal Hukum Dan Sosial Politik 2, no. 4 (2024): 93–101, <https://doi.org/10.59581/jhsp-widyakarya.v2i4.4277>.

¹³ Raffaello Rossi and Agnes Nairn, “New Developments in Gambling Marketing : The Rise of Social Media Ads and Its Effect on Youth,” *Current Addiction Reports*, 2022, 386–87, <https://doi.org/10.1007/s40429-022-00457-0>.

Selain itu, Pasal 303 KUHP juga melarang setiap bentuk penawaran atau pemberian kesempatan untuk melakukan perjudian.¹⁴

Dalam hal ini mempromosikan judi *online* melalui YouTube, unsur pidana dapat terpenuhi jika pelaku dengan sengaja menyiarkan, mempromosikan, atau menyediakan akses ke konten perjudian melalui sistem elektronik. Termasuk menambahkan tautan situs judi dalam deskripsi siaran langsung memenuhi unsur 'menyebarkan' dan 'memungkinkan diaksesnya informasi elektronik yang memuat perjudian sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ITE. Deskripsi video di YouTube merupakan bagian dari sistem elektronik yang dapat diakses oleh publik, sehingga perbuatan menambahkan tautan judi dapat dikategorikan sebagai tindak pidana.¹⁵

Unsur niat (*mens rea*) juga merupakan aspek penting dalam pertanggungjawaban pidana. Pelaku dianggap memenuhi unsur kesalahan jika mereka mengetahui bahwa tautan atau konten yang dibagikan terkait dengan situs perjudian *online* yang dilarang oleh hukum, namun tetap mempromosikannya untuk memperoleh keuntungan ekonomi, seperti komisi afiliasi, sponsor, atau bentuk kerja sama lainnya. Dengan demikian, tindakan tersebut dilakukan dengan sengaja dan tanpa hak, sehingga dapat dikenai sanksi pidana sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.¹⁶

Promosi judi *online* melalui *live streaming* permainan judi juga memenuhi unsur-unsur tindak pidana karena streamer secara aktif menampilkan aktivitas perjudian kepada publik. Siaran visual dan audio dalam *live streaming* adalah bentuk informasi elektronik yang dapat diakses

¹⁴ “UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008” 44, no. 8 (2011): 287.

¹⁵ imantaka alessandro Bernardus and Ginting Rehnalemken, “Implementasi Pemidanaan Judi Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Perjudian Online,” no. 3 (2025): 288.

¹⁶ Bantu Sherly and Dkk, “Criminal Liability of Online Gambling Perpetrators in Indonesia According to the Electronic Information and Transactions Law” 3, no. 9 (2024): 743–57, <https://doi.org/10.58344/jii.v3i9.5414>.

oleh masyarakat umum melalui sistem elektronik YouTube. Oleh karena itu, tindakan bermain judi *online* secara langsung sambil memberikan penjelasan dan undangan kepada penonton dapat dikategorikan sebagai bentuk partisipasi aktif dalam mempromosikan judi *online*.¹⁷

Meskipun ketentuan hukum telah mengatur larangan promosi judi *online*, penegakan hukum terhadap praktik ini masih menghadapi berbagai hambatan. Kesulitan utama terletak pada pembuktian unsur niat pelaku, terutama ketika promosi dilakukan secara tersembunyi dalam bentuk hiburan atau donasi. Selain itu, sifat *real-time* dari *live streaming* menyebabkan konten menyebar dengan cepat sebelum penegakan hukum bisa mengambil tindakan. Pengawasan terhadap platform digital juga menjadi tantangan karena sebagian besar *platform* beroperasi lintas negara dan berada di luar yurisdiksi Indonesia.

Kondisi ini menunjukkan perlunya penguatan regulasi dan peningkatan kerja sama antara pemerintah, petugas penegak hukum, dan penyedia platform digital dalam menangani promosi perjudian *online*. Penegakan hukum yang efektif harus didukung oleh kemampuan forensik digital, pemantauan konten elektronik, dan peningkatan literasi hukum masyarakat agar mereka dapat memahami bahaya dan konsekuensi hukum dari praktik promosi perjudian daring melalui media digital.

Kesimpulan

Praktik mempromosikan judi *online* melalui *Live streaming* YouTube di Indonesia dilakukan dengan berbagai cara, seperti menggunakan fitur donasi (Saweria atau Super Chat), menyertakan tautan situs judi dalam deskripsi *live*, dan melakukan *live streaming* permainan judi secara langsung oleh *streamer*. Praktik ini memanfaatkan popularitas *influencer* dan kemudahan akses media digital, sehingga berpotensi meningkatkan partisipasi masyarakat dalam judi *online*. Berdasarkan ketentuan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE dan

¹⁷ Pande Putu Rastika Paramartha, Sagung Laksamani Dewi, and I putu Gede saputra, "Sanksi Pidana Terhadap Para Pemasang Dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online," *Jurnal Preferensi Hukum* 2, no. 1 (2021): 156–60.

Pasal 303 KUHP, pelaku promosi judi *online* dapat dipidana jika terbukti sengaja mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat konten judi dapat diakses melalui media elektronik. Namun, penegakan hukum masih menghadapi berbagai hambatan, seperti kesulitan membuktikan niat, sifat siaran langsung yang real-time, dan keterbatasan dalam mengawasi platform digital. Maka dari itu perlu memperkuat peraturan, meningkatkan kapasitas penegak hukum, dan bekerja sama dengan penyedia platform digital untuk mencegah dan menangani promosi perjudian *online* secara lebih efektif.

Daftar Bacaan

Buku

Marzuki, Peter Mahmud. *Penelitian Hukum (Edisi Revisi)*. Jakarta: Prenada Media Group, 2014

Soegiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 2011

Jurnal

Amelia, Nur, Yuswalina, and Jon Heri. "Promosi Judi Online Melalui Media Sosial : Studi Tentang Penegakan Hukum Dan Hukum Pidana Islam" 3, no. 2 (2025): 118–27.

Angellina, Pricillia, and Boedi Prasetyo. "Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Yang Mempromosikan Judi Online." *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development* 7, no. 2 (2024): 946–52.

Bernardus, imantaka alessandro, and Ginting Rehnalemken. "Implementasi Pemidanaan Judi Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Perjudian Online," no. 3 (2025): 288.

Fadlian, Aryo. "Pertanggungjawaban Pidana Dalam Suatu Kerangka Teoritis." *Jurnal Hukum Positum* 5, no. 2 (2020): 10–19.

Febriyanti, Syafrida Nurrachmi. "The Exploitation of Audience As Digital Labour in Indonesian Youtube Platform." *Profetik: Jurnal Komunikasi* 14, no. 1 (2021): 21.

Khalid, Ibnu Abdul, Program Magister, Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, and Universitas Andalas. "PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP INFLUENCER YANG MELAKUKAN PROMOSI SITUS JUDI ONLINE SAAT LIVE STREAMING DI MEDIA SOSIAL," 2025.

Rastika Paramartha, Pande Putu, Sagung Laksamani Dewi, and I putu Gede saputra. "Sanksi Pidana Terhadap Para Pemasang Dan Promosi Iklan

- Bermuatan Konten Judi Online.” *Jurnal Preferensi Hukum* 2, no. 1 (2021): 156–60.
- Rossi, Raffaello, and Agnes Nairn. “New Developments in Gambling Marketing : The Rise of Social Media Ads and Its Effect on Youth.” *Current Addiction Reports*, 2022, 386–87.
- Sahrul Ramadhan, A., M. Renaldi, Saputra, B., & Claudilla Putri, R. (2025). KETERBATASAN TERITORIAL PERLINDUNGAN HAK CIPTA DAN TANTANGAN PLATFORM STREAMING GLOBAL: RE-EVALUASI SISTEM ROYALTI INDONESIA. *Jurnal Hukum Cassowary*, 2(2), 60-74. <https://doi.org/10.65675/jhc.v2i2.185>
- Saptaning Ruju Paminto, Ibrahim Khalil Ahmad, Zenal Syaepul Rohman, Neng Diana, Laela Sari, and Ajmal Ghajwan. “Pengaruh Iklan Di Media Sosial Dan Platform Donasi Streamer Terhadap Peningkatan Aktivitas Judi Online Dihubungkan Dengan Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.” *Jurnal Hukum Dan Sosial Politik* 2, no. 4 (2024): 93–101.
- Sherly, Bantu, and Dkk. “Criminal Liability of Online Gambling Perpetrators in Indonesia According to the Electronic Information and Transactions Law” 3, no. 9 (2024): 743–57.
- singer, Johannes, Andrea Wöhr, and Steffen Otterbach. “Gambling Operators ’ Use of Advertising Strategies on Social Media and Their Effects : A Systematic Review.” *Current Addiction Reports*, 2024, 442–43.
- Yakin, Ahmad Ainul. “Pertanggungjawaban Hukum Terhadap Promosi Situs Judi Online Melalui Modus Donasi Social Platform.” *Ayaz* 15, no. 1 (2024).

Laman

- Team, SEO.AI’s Content. “Berapa Banyak Video Yang Ada Di YouTube? Statistik & Fakta (2025).” SEO.AI, 2025. <https://seo.ai/blog/how-many-videos-are-on-youtube>.

Perundang-undangan

- “Nomor, U. U. (11). Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.,” n.d.
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008” 44, no. 8 (2011): 287.