

Analisis Kriminologi terhadap Promosi Judi Online di Media Sosial dalam Perspektif Hukum Pidana

Alfan Al Farizi^{1*}, Galih Bagas Soesilo², Ajeng Risnawati Sasmita³

^{1*,2,3}Universitas Muhammadiyah Purworejo, Jawa Tengah, Indonesia

*email : alfanalfarizi80@gmail.com

History

Submitted:

15 Mei 2025

Revised:

25 Mei 2025

Accepted:

15 Juni 2025

Abstrak

Penelitian ini mengkaji fenomena promosi judi online melalui media sosial sebagai bentuk kejahatan siber yang kompleks dan terselubung, dengan modus operandi yang memanfaatkan celah teknologi digital dan kelemahan regulasi hukum pidana. Promosi dilakukan secara sistematis melalui konten tersamar, akun anonim, dan algoritma platform yang menasar kelompok rentan, khususnya remaja dan masyarakat ekonomi menengah ke bawah. Analisis kriminologis menunjukkan bahwa perilaku pelaku dan pemain dipengaruhi oleh tekanan ekonomi, lemahnya kontrol sosial, dan normalisasi perilaku menyimpang, yang dapat dijelaskan melalui teori *Rational Choice*, *Strain*, *Social Control*, *Subculture*, dan *Opportunity*. Meskipun Indonesia telah memiliki regulasi yang melarang perjudian, efektivitasnya masih terbatas karena belum mengatur secara teknis bentuk promosi digital, multitafsir pasal, serta lemahnya koordinasi antar lembaga dan literasi hukum masyarakat. Studi ini juga membandingkan pendekatan regulatif di negara lain seperti Tiongkok, Kamboja, dan Filipina, yang menunjukkan perlunya *diferensiasi* sanksi, penguatan kerja sama lintas yurisdiksi, dan reformulasi norma hukum yang adaptif terhadap kejahatan digital. Penelitian ini merekomendasikan pendekatan multidimensi yang mencakup pembaruan kebijakan, integrasi teori kriminologi dalam desain regulasi, serta strategi preventif dan partisipatif untuk membangun ekosistem digital yang aman dan bebas dari konten ilegal dan perjudian.

Kata Kunci: *Kriminologi; Judi Online; Media Sosial.*

Abstract

This study examines the phenomenon of online gambling promotion via social media as a form of cybercrime that is increasingly complex, covert, and technologically adaptive. Perpetrators exploit platform-specific features—such as algorithms, anonymous accounts, and disguised content—to target vulnerable populations, particularly youth and lower-income groups. Criminological analysis reveals that both promoters and players are influenced by economic pressure, weak institutional control, and social normalization of deviant behavior, as explained through Rational Choice, Strain, Social Control, Subculture, and Opportunity theories. Although Indonesia has established legal frameworks prohibiting gambling under the Criminal

Code and the Electronic Information and Transactions Law, enforcement remains limited due to vague statutory interpretation, lack of technical regulation on digital promotion, and weak inter-agency coordination. Comparative insights from China, Cambodia, and the Philippines highlight the need for differentiated sanctions, cross-border cooperation, and operational reform. This research recommends a multidimensional policy approach that includes normative reform, risk-based enforcement, international collaboration, and preventive strategies such as digital literacy and platform accountability. By integrating criminological theory with regulatory critique, the study aims to contribute to the development of a resilient digital ecosystem that is legally robust and socially protective against gambling-related cybercrime.

Keywords: *Criminology; Online Gambling; Social Media*

PENDAHULUAN

Kehidupan masyarakat telah berubah sebagai akibat dari kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Penemuan teknologi sedang dirangsang oleh pertumbuhan daya cipta manusia. Internet adalah salah satu hasil dari kecerdikan manusia[1]. Interaksi sosial telah mengalami revolusi akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi[2].

Fenomena judi online di kalangan anak muda semakin menjadi perhatian. Dalam beberapa tahun terakhir, banyak anak muda yang terlibat dalam aktivitas perjudian online, beberapa di antaranya[3]. Mungkin melihat perjudian online sebagai cara cepat untuk mendapatkan uang tambahan atau merasa bahwa mereka dapat mengontrol situasi perjudian mereka sendiri. Namun, perjudian online memiliki dampak negatif yang serius bagi masyarakat. Ini bisa mengganggu fokus, menguras waktu dan energi yang seharusnya digunakan untuk hal-hal yang bermanfaat[4]. Selain itu, kerugian finansial akibat bermain judi online juga bisa menciptakan masalah keuangan yang berdampak serius terhadap generasi muda[5].

Promosi judi online melalui media sosial dilakukan secara terselubung dan sistematis, memanfaatkan *algoritma* platform seperti *Instagram, YouTube, Facebook, Telegram, dan WhatsApp* untuk menjangkau berbagai lapisan masyarakat, termasuk kelompok usia rentan seperti anak-anak dan remaja[6]. Praktik ini tidak hanya melanggar norma hukum, tetapi juga menimbulkan dampak sosial yang serius, seperti gangguan psikologis, keretakan rumah tangga, dan peningkatan angka kriminalitas.

Di Indonesia, judi dilarang secara tegas oleh hukum, baik dalam KUHP maupun melalui undang-undang khusus seperti Undang-Undang Nomor 1

Tahun 2024 perubahan kedua atas Undang-Undang Nomer 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Meski demikian, perkembangan teknologi membuat promosi judi online semakin mudah dilakukan, terutama melalui media sosial.

Dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), judi online masuk ke dalam jejeran kejahatan yang dilakukan secara online (*cybercrime*). Undang-Undang yang melarang aktivitas judi online diatur secara mendalam pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Perkembangan promosi judi online melalui media sosial sangatlah masif dan sangatlah tidak terkontrol. Karena promosi judi online tersebut dapat dilihat oleh seluruh kalangan Masyarakat dari kelas atas, kelas menengah, kelas bawah bahkan orang tua, pemuda-pemudi, anak di bawah umur yang jaman sekarang semuanya bermain media sosial, sehingga banyak kasus kriminal yang terjadi di Masyarakat[7]. Oleh sebab itu, promosi judi online memiliki dampak sosial yang sangat besar dalam Masyarakat, karena banyak orang setelah melihat iklan judi online akan tergiur untuk bermain judi online dan dapat menjadi kecanduan bagi pemain judi online.

Ada berbagai cara promosi judi online melalui media sosial yaitu dengan menaruh *watermark* nama situs judi online dalam *content* video yang diupload di media sosial. Dengan memposting sebuah foto dengan caption yang diisi dengan link bermuatan judi online menggunakan *story*. bahkan juga menggunakan AI (*Artificial Intelligence*) yang menggunakan konten video yang memanipulasi berita dari media massa serta pernyataan tokoh publik agar tampak seperti sedang mempromosikan judi online. Bahkan menggunakan kolom komentar dalam konten video[6].

Aparat penegak hukum mengalami kesulitan dalam menindak praktik perjudian online karena jumlah situs perjudian di internet yang terus bertambah serta kemudahan melakukan transaksi melalui layanan perbankan elektronik. Salah satu masalah yang sering dihadapi adalah sulit untuk mengumpulkan sumber bukti yang sulit ditemukan[8].

Kasus perjudian online sudah banyak menimbulkan permasalahan di kalangan masyarakat. Salah satunya adalah Kasus terbaru menimpa pasangan polisi yang tinggal di Asrama Polisi Kota Mojokerto, Jawa Timur, dimana

seorang polisi wanita bernama Briptu FN nekat membakar hidup-hidup suaminya berinisial Briptu RD hingga meninggal karena stres menghadapi suami yang kecanduan judi online. Belum lagi kasus bunuh diri akibat judi online. Tahun 2023 lalu ada 10 kasus, sedangkan pada Januari-April 2024 ini sudah ada empat kasus bunuh diri karena judi online. Yang makin memprihatinkan, mereka yang bunuh diri ini sebagian besar berumur 19-30 tahun. Dilihat dalam beberapa kasus yang di paparkan diatas, judi online benar-benar telah merusak sendi-sendi kehidupan keluarga, hingga sesama anggota keluarga tega menghilangkan nyawa. Ini harus dihentikan, dan ini menggambarkan betapa seriusnya masalah yang ditimbulkan judi online bagi generasi muda kita.

Berdasarkan uraian di atas penulis berpendapat bahwa penting untuk menganalisis aspek hukum pidana terkait promosi judi online di media sosial, serta memahami dampak negatif yang ditimbulkan oleh fenomena tersebut dalam perspektif kriminologi berdasarkan tinjauan hukum pidana. Untuk menganalisis dan menemukan jawaban atas fenomena yang dijelaskan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif dengan metode deskriptif kualitatif[9]. Pendekatan ini dipilih untuk mengkaji fenomena promosi judi online melalui media sosial dari sudut pandang hukum pidana dan kriminologi, dengan fokus pada analisis terhadap norma hukum yang berlaku serta interpretasi terhadap perilaku pelaku kejahatan dalam konteks digital. Penelitian ini bertumpu pada studi terhadap peraturan perundang-undangan yang relevan, seperti Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), serta regulasi digital lainnya yang mengatur aktivitas daring dan perlindungan masyarakat dari konten ilegal[10].

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data sekunder yang diperoleh melalui studi kepustakaan. Data tersebut terdiri dari bahan hukum primer, yaitu peraturan perundang-undangan, bahan hukum sekunder seperti literatur akademik, jurnal ilmiah, serta hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dan bahan hukum tersier berupa kamus hukum dan ensiklopedia. Cara pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca dan menganalisis dokumen hukum serta literatur yang relevan.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dan dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Dengan demikian, teknik deskriptif kualitatif yang digunakan adalah dengan cara menggambarkan dan menjelaskan seluruh data secara rinci melalui penjelasan kata demi kata[11].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Promosi judi online di Indonesia telah menjadi salah satu bentuk kejahatan siber yang paling masif dan terselubung. Media sosial, yang seharusnya menjadi sarana komunikasi dan hiburan, kini dimanfaatkan secara strategis oleh para pelaku untuk menyebarkan konten perjudian. Platform seperti Instagram, Facebook, YouTube, dan Telegram menjadi media efektif untuk menggaet audiens dengan berbagai modus yang cerdas, mulai dari watermark pada video, tautan tersembunyi, donasi kepada streamer, hingga komentar spam yang mengarahkan pengguna ke aktivitas ilegal ini. Strategi tersebut dirancang untuk menargetkan kelompok usia rentan, khususnya remaja dan dewasa muda, dengan janji keuntungan instan serta gaya hidup mewah yang tampak menggoda[12].

Kekhususan tiap platform membuat promosi judi online semakin terarah. Pelaku memahami karakteristik penggunanya dan menyesuaikan konten agar terlihat menarik namun tetap terselubung. Sasaran utama mereka adalah remaja, dewasa muda, serta kelompok ekonomi menengah ke bawah, yang dianggap mudah dipengaruhi karena minimnya edukasi digital. Demi menyamarkan aktivitasnya, pelaku sering menggunakan akun anonim, akun palsu, atau bot yang mampu menyebarkan konten secara masif tanpa meninggalkan jejak identitas asli, sehingga mempersulit aparat untuk menindak[13].

Teknik penyamaran konten merupakan strategi utama. Iklan judi online dikemas sedemikian rupa sehingga tampak seperti konten hiburan, *giveaway*, atau permainan daring biasa. Strategi ini memanfaatkan rasa ingin tahu dan tekanan ekonomi pengguna. Banyak individu tergoda dengan janji keuntungan cepat, sementara batas antara legal dan ilegal perlahan memudar. Normalisasi perilaku menyimpang ini membentuk persepsi bahwa perjudian online adalah bagian dari gaya hidup modern, santai, dan menghibur, yang akhirnya mengaburkan risiko sosial dan finansial yang sesungguhnya.

Eksplorasi psikologis juga diperkuat oleh rendahnya literasi hukum dan digital. Banyak pengguna tidak menyadari bahwa mereka sedang terpapar konten ilegal, sehingga menjadi rentan terhadap manipulasi. Tekanan ekonomi dan rasa ingin tahu membuat mereka mudah terjebak dalam aktivitas judi online. Dalam konteks sosial, perilaku ini cenderung diterima, karena tampak selaras dengan norma kelompok tertentu yang menganggap perjudian sebagai simbol status atau cara melepaskan tekanan hidup.

Pelaku promosi judi online juga menimbulkan pelanggaran etika dan regulasi. Mereka jarang mempertimbangkan dampak sosial seperti kecanduan, kerugian finansial, atau keretakan keluarga[14]. Dari sisi hukum, praktik ini melanggar UU ITE dan regulasi iklan digital, namun sering lolos pengawasan karena kelemahan algoritma platform dan celah pengawasan. Pelaku justru memanfaatkan fitur algoritma dan iklan berbayar untuk menjangkau target dengan cepat, meningkatkan jumlah pemain dan perputaran dana secara signifikan.

Data dari PPATK pada tahun 2025 menunjukkan lonjakan dramatis jumlah pemain judi online dan perputaran dana dari tahun 2020 hingga 2025. Diperkirakan lebih dari 20 juta pemain aktif dengan perputaran dana mencapai Rp1.100 triliun. Modus promosi pun semakin canggih, termasuk pemanfaatan teknologi AI dan algoritma media sosial untuk menjangkau audiens secara luas. Dari perspektif kriminologi, perilaku pelaku dan pemain dapat dianalisis melalui teori-teori seperti *Rational Choice*, *Strain*, *Social Control*, *Subculture*, dan *Opportunity*, yang menjelaskan motivasi, tekanan sosial, dan peluang yang muncul.

Di Indonesia, teori *Rational Choice* dan *Opportunity Theory* sangat relevan. Pelaku mempertimbangkan keuntungan finansial lebih besar dibanding risiko hukum dan memanfaatkan celah teknologi serta regulasi. Sementara itu, teori *Strain* dan *Social Control Theory* menjelaskan keterlibatan masyarakat yang disebabkan oleh tekanan ekonomi, rasa ingin tahu, kurangnya kontrol sosial, serta rendahnya literasi digital. Faktor-faktor ini memperkuat keterlibatan individu dalam praktik judi online, yang semakin diperparah oleh norma sosial dan pengaruh kelompok tertentu[15].

Secara hukum, Indonesia telah memiliki berbagai regulasi terkait perjudian, termasuk KUHP Pasal 303 dan 303 bis, UU ITE (Pasal 27 ayat 2 dan Pasal 45 ayat 3), serta peraturan pendukung seperti PP No. 80 Tahun 2019,

Permenkominfo No. 5 Tahun 2020, UU Penyiaran, dan UU Perlindungan Konsumen. Namun, efektivitas regulasi ini masih terbatas. KUHP belum mengatur promosi digital tersembunyi, UU ITE memiliki tafsir yang berbeda-beda, pengawasan algoritma belum diatur teknis, dan koordinasi antar lembaga penegak hukum masih lemah. Akibatnya, penegakan hukum sulit membedakan pelaku utama, pendukung, dan pengguna, sehingga risiko sanksi pidana berlebihan bagi masyarakat umum meningkat.

Menyikapi hal tersebut, diperlukan pendekatan hukum yang lebih tepat, dengan definisi operasional tentang "promosi judi online", indikator konten tersembunyi, serta kewajiban platform untuk mengevaluasi algoritma mereka. Strategi preventif juga sangat penting, termasuk literasi digital, edukasi hukum, serta kolaborasi antar pemerintah, platform digital, dan masyarakat sipil. Pengawasan aktif oleh Tim Siber dan Kepolisian, koordinasi dengan Kominfo, serta kerja sama internasional melalui mekanisme *Mutual Legal Assistance* (MLA) dan pertukaran data cepat menjadi langkah penting untuk memblokir situs perjudian lintas negara. Dengan kombinasi penegakan hukum yang adaptif, regulasi yang diperkuat, dan kerjasama multilateral, Indonesia dapat membangun ekosistem digital yang aman, sehat, dan bebas dari konten judi online.

KESIMPULAN

Promosi judi online di Indonesia telah berkembang menjadi kejahatan siber yang terselubung, memanfaatkan media sosial seperti Instagram, Facebook, YouTube, dan Telegram untuk menyasar remaja, dewasa muda, dan kelompok ekonomi menengah ke bawah melalui berbagai modus seperti watermark, tautan tersembunyi, donasi streamer, dan komentar spam. Konten ini sering disamarkan sebagai hiburan, giveaway, atau permainan biasa, sehingga normalisasi perilaku menyimpang dan eksploitasi psikologis menjadi mudah terjadi, diperparah oleh rendahnya literasi digital dan hukum masyarakat. Data PPATK 2025 menunjukkan lebih dari 20 juta pemain dengan perputaran dana mencapai Rp1.100 triliun, sementara pelaku memanfaatkan algoritma dan teknologi AI untuk menjangkau audiens luas secara cepat. Dari perspektif kriminologi, keterlibatan masyarakat dipengaruhi oleh pertimbangan keuntungan, tekanan sosial, lemahnya kontrol sosial, dan norma kelompok yang mendukung perjudian. Meskipun Indonesia telah memiliki regulasi seperti KUHP Pasal 303 dan 303 bis, UU ITE, serta peraturan

pendukung, efektivitasnya masih terbatas akibat celah hukum, pengawasan algoritma yang belum teknis, dan koordinasi antar lembaga yang lemah. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan hukum yang lebih spesifik terhadap promosi judi online, evaluasi algoritma platform, literasi digital, edukasi hukum, serta kolaborasi nasional dan internasional untuk memblokir situs ilegal, sehingga tercipta ekosistem digital yang aman, sehat, dan bebas dari konten perjudian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] V. F. Jahriyah, M. T. Kusuma, K. Qonitazzakiyah, and M. A. Fathomi, "Kebebasan Berekspresi di Media Elektronik Dalam Perspektif Pasal 27 Ayat (3) Undang- Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Pelayanan Transaksi Elektronik (UU ITE)," *Sosio Yust. J. Huk. dan Perubahan Sos.*, vol. 1, no. 2, pp. 65–87, 2021, doi: 10.15642/sosyus.v1i2.96.
- [2] M. Iqbal, "Aspek Hukum Perlindungan Konsumen dalam Transaksi Elektronik (E-Commerce) Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN 2015," *Al-Adl J. Huk.*, vol. VII, no. 14, pp. 1–27, 2015.
- [3] A. Igomu, A. Mulyono, and A. A. Bonggoibo, "Judi Online : Permainan Menggiurkan dengan Risiko yang Menguras Harta dan Masa Depan," *Al-Mahkamah J. Hukum, Polit. dan Pemerintah.*, vol. 01, no. 02, 2024.
- [4] D. S. R. Tumanggger and H. Yusuf, "Analisis Kriminologis Terhadap Perkembangan Perjudian Online Di Indonesia," in *Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPSSJ)*, 2025, vol. 2, no. 2, pp. 2725–2734.
- [5] M. A. Dr. Halil Khusairi, "Opini: Nasib Generasi Muda Ditengah Fenomena Judi Online," <https://iainkerinci.ac.id>, 2025. .
- [6] B. G. Rosy Dewi Arianti Saptoyo, "Memberantas Judi Online, Tantangan AI dan Algoritma Media Sosial," <https://www.kompas.com/>, 2024. .
- [7] P. Angellina and B. Prasetyo, "Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku yang Mempromosikan Judi Online," *Ranah Res. J. Multidiscip. Res. Dev.*, vol. 7, no. 2, pp. 946–952, 2024, doi: 10.38035/rrj.v7i2.1395.
- [8] A. Hamzah, *Hukum Acara Pidana Indonesia*. Jakarta: Sinar Grafika, 2017.
- [9] B. Nasution, "Metode Penelitian Hukum Normatif dan Perbandingan Hukum," Medan, 2003.
- [10] K. Benuf and S. Mahmudah, "Metodologi Penelitian Hukum sebagai Instrumen Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer," *J. Gema*

- Keadilan*, vol. 3, no. 1, pp. 20–33, Jun. 2020.
- [11] Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*. NTB: Mataram University Perss, 2020.
- [12] M. Y. Yasyfi, “Fenomena Mewabahnya Iklan Judi Online di Media Sosial: Dampak dan Pengaruhnya bagi Generasi Z,” *www.kompasiana.com*, 2024. .
- [13] M. J. B. . Tendean, D. Rumimpunu, and D. E. Rondonuwu, “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Promosi Iklan Judi Online Di Media Sosial,” *Lex Priv.*, vol. 16, no. 1, 2025.
- [14] F. G. Manaroinsong, “Pertanggung Jawaban Pidana Pelaku Promosi Judi Online,” *Lex Crim.*, vol. 12, no. 4, 2024.
- [15] Syah Awaluddin, Evy Savitri Gani, Supriadin Sisin, La Rusman, and M. Ramli Tubaka, “Kejahatan Online Marketplace dalam Kriminologi dan Pengembangan Hukum Pidana Indonesia,” *Eksekusi J. Ilmu Huk. dan Adm. Negara*, vol. 1, no. 3, pp. 370–386, 2023, doi: 10.55606/eksekusi.v1i3.1799.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
