



## **Pertanggungjawaban Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik User Generated Content terhadap Penyebaran Iklan Judi Online Berdasarkan Ketentuan Hukum Siber di Indonesia**

**Nicholas Kevin Yolianto<sup>1\*</sup>, Enni Soerjati Priowirjanto<sup>2</sup>, Nella Sumika Putri<sup>3</sup>**

<sup>1-3</sup>Fakultas Hukum, Universitas Padjadjaran, Indonesia

Korespondensi penulis: [nicholas20002@mail.unpad.ac.id](mailto:nicholas20002@mail.unpad.ac.id)\*

**Abstract.** This study discusses the rampant spread of online gambling advertisements in Indonesia, which contravenes the Criminal Code (KUHP) and Law No. 11 of 2008 on Electronic Information and Transactions (UU ITE) and its amendments, which prohibit gambling. Law enforcement faces significant challenges, one of which stems from the self-regulatory policies of Electronic System Operators (ESOs) for User-Generated Content (UGC), which do not fully prohibit online gambling advertisements. The objective of this study is to analyze the spread of such advertisements and the legal framework governing ESOs for UGC based on cyberlaw provisions. The methods used include a normative legal approach to examine principles, theories, and legal history, as well as a sociological legal approach utilizing secondary data through the integration of legal and social sciences. This research is descriptive-analytical, using data from literature reviews and semi-structured interviews. The results of the study indicate that the spread of online gambling advertisements is driven by the advertising features of PSE UGC and the weak effectiveness of existing self-regulatory policies. Additionally, the government is deemed to have been lenient in imposing administrative, criminal, or civil sanctions on PSE UGC, exacerbated by the ambiguous provisions of the Criminal Code (KUHP) and the ITE Law regarding gambling regulations. The research recommendations are for the government to pressure PSE UGC to strengthen internal policies regarding the prohibition of online gambling content, enforce administrative sanctions strictly, and revise ambiguous phrases in the Criminal Code and ITE Law to clarify regulations and strengthen law enforcement efforts against the spread of online gambling advertisements in Indonesia.

**Keywords:** Accountability, Electronic System Operators, Law, Online Gambling Advertising, User Generated Content.

**Abstrak.** Penelitian ini membahas maraknya penyebaran iklan judi online di Indonesia yang bertentangan dengan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) beserta perubahannya yang melarang perjudian. Penegakan hukum menghadapi tantangan besar, salah satunya akibat kebijakan mandiri Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) User Generated Content (UGC) yang tidak sepenuhnya melarang iklan judi online. Tujuan penelitian adalah menganalisis penyebaran iklan tersebut serta pengaturan hukum terhadap PSE UGC berdasarkan ketentuan hukum siber. Metode yang digunakan meliputi pendekatan yuridis normatif untuk mengkaji asas, teori, dan sejarah hukum, serta yuridis sosiologis dengan memanfaatkan data sekunder melalui perpaduan ilmu hukum dan ilmu sosial. Penelitian ini bersifat deskriptif analitis, menggunakan data dari studi kepustakaan dan wawancara semi-terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyebaran iklan judi online didorong oleh fitur periklanan PSE UGC dan lemahnya efektivitas kebijakan mandiri yang ada. Selain itu, pemerintah dinilai belum tegas dalam menjatuhkan sanksi administratif, pidana, maupun perdata kepada PSE UGC, yang diperburuk oleh ketentuan KUHP dan UU ITE yang masih multitafsir dalam pengaturan perjudian. Rekomendasi penelitian ini adalah agar pemerintah menekan PSE UGC untuk memperkuat kebijakan internal terkait larangan konten perjudian online, menerapkan sanksi administratif secara tegas, serta merevisi frasa multitafsir dalam KUHP dan UU ITE untuk memperjelas regulasi dan memperkuat upaya penegakan hukum terhadap penyebaran iklan judi online di Indonesia.

**Kata kunci:** Hukum, Iklan Judi Online, Penyelenggara Sistem Elektronik, Pertanggungjawaban, User Generated Content.

## **1. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi telah mendorong digitalisasi masif dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Aktivitas di berbagai bidang kini dapat dilakukan melalui perangkat yang terintegrasi dengan internet, termasuk komunikasi dan interaksi sosial melalui media seperti WhatsApp dan Instagram. Namun, digitalisasi yang diharapkan membawa kemajuan juga memicu dampak negatif, salah satunya perubahan perilaku menyimpang seperti perjudian. Judi slot, yang awalnya dimainkan secara konvensional melalui mesin, kini mudah diakses melalui perangkat daring (Pratama, 2023; Awaeh, 2017). Fenomena ini menjadi bagian dari maraknya praktik judi online yang berkembang pesat di tengah masyarakat Indonesia.

Berdasarkan hukum positif yang berlaku, permainan judi telah didefinisikan dalam Pasal 303 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 (KUHP Lama), yaitu:

“tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Dalam hal ini termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya”.

Berdasarkan pengaturan tersebut, permainan judi mengandung unsur keuntungan yang bergantung pada peruntungan atau kemahiran atau kepintaran pemain dan melibatkan adanya pertarungan (Munawaroh, N., 2023).

Lebih lanjut, Pasal 303 ayat (1) KUHP Lama menjadi bukti bahwa hukum Indonesia telah memandang perjudian sebagai perbuatan melanggar hukum dan terhadap pelakunya dapat diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah. Di samping itu, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP Baru) yang akan menggantikan keberlakuan KUHP Lama dan akan berlaku secara efektif pada 2 Januari 2026 juga telah mengakomodir pengaturan mengenai perjudian. Pasal 426 KUHP Baru mengatur bahwa setiap pihak yang menyediakan fasilitas perjudian dapat dihukum dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI atau sebesar Rp3 miliar.

Kolaborasi dari perkembangan teknologi telekomunikasi, teknologi penyiaran, dan teknologi informasi telah membentuk cara hidup baru bagi masyarakat modern. Perjudian online merupakan bukti konkrit penyimpangan dari perkembangan teknologi tersebut. Mochtar Kusumaatmadja mengungkapkan konsep hukum sebagai sarana pembaharuan masyarakat, dimana hukum sebagai kaidah atau peraturan memiliki fungsi sebagai sarana untuk dapat membawa peradaban manusia dengan pembangunan dan pembaharuan

(Kusumaatmadja, M., 1995). Teori Hukum Pembangunan dari Mochtar Kusumaatmadja juga mengamanatkan hukum menjadi elemen yang dapat membawa perkembangan atau kemajuan pada masyarakat (Kusumaatmadja, M., 1986).

Dalam konteks ini, KUHP sebagai hukum yang secara tegas melarang perjudian, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dihadirkan sebagai fundamental yang lebih spesifik untuk mengakomodir pengaturan judi online.

Pasal 27 ayat (2) UU ITE secara konkrit mengatur bahwa 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. Berdasarkan pengaturan tersebut, maka perjudian online merupakan perbuatan yang dilarang secara hukum. Penting untuk diketahui bahwa Pasal 1 UU ITE mendefinisikan orang sebagai orang perseorangan, baik warga negara Indonesia, warga negara asing, maupun badan hukum. Berdasarkan pengaturan tersebut, maka pihak yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE tidak terlimitasi pada orang perorangan (*persoon*), melainkan juga pada badan hukum (*rechtspersoon*). Lebih lanjut, Pasal 2 UU ITE juga menjelaskan bahwa UU ITE tidak hanya berlaku bagi orang dan badan hukum di wilayah teritorial Indonesia saja, melainkan berlaku pula bagi orang dan badan hukum di luar wilayah hukum Indonesia yang memiliki akibat hukum dan merugikan kepentingan Indonesia.

Berdasarkan fakta yang terjadi, pengaturan hukum Indonesia mengenai judi online baik dalam KUHP maupun UU ITE nyatanya masih belum dapat memberantas praktek judi online yang terjadi dalam masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan masih masifnya eksistensi judi online. Berdasarkan data yang dihimpun oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) dalam periode tahun 2017-2022, perputaran transaksi keuangan yang terjadi dalam judi online di Indonesia telah mengalami peningkatan yang sangat masif. Pada tahun 2022 sendiri, nominal transaksi judi online mencapai nilai tertingginya mencapai Rp104,4 triliun (Muhamad, N., 2022). Kondisi ini menjadi bukti bahwa judi online masih menjadi permasalahan serius di tengah masyarakat Indonesia yang belum dapat terselesaikan. Merespon permasalahan ini, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) telah mengupayakan pemberantasan dengan melakukan pemutusan akses dan/atau penghapusan (*take down*) terhadap konten perjudian online. Berdasarkan Siaran Pers No.

327/HM/KOMINFO/09/2023 yang dirilis oleh Kemkominfo pada 22 September 2023, Kemkominfo telah melakukan pemblokiran terhadap 60.582 konten perjudian online hanya dalam periode 1 sampai dengan 21 September 2023.

Lebih lanjut, urgensi pemberantasan judi online juga dapat dilihat melalui Keputusan Presiden Nomor 21 Tahun 2024 tentang Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Daring (Keppres Satgas Judi Online) yang ditetapkan pada 14 Juni 2024. Keppres Satgas Judi Online ini secara garis besar mengamanatkan kolaborasi antara beberapa kementerian terkait, kepolisian, Badan Intelijen Negara, Badan Siber dan Sandi Negara, serta lembaga lainnya. Pasal 4 Keppres Satgas Judi Online juga menyatakan bahwa satuan tugas ini bertanggung jawab untuk mengoptimalkan penegakan hukum tentang perjudian online, berkoordinasi dengan lembaga dan kerja sama luar negeri, serta menetapkan kebijakan strategis.

Meskipun pemerintah telah menganggap judi online sebagai masalah serius dan mengambil berbagai tindakan tegas, kontennya masih mudah ditemui, bahkan kerap diiklankan di media sosial seperti TikTok, X, dan Instagram. Survei Populix (November 2023) menunjukkan bahwa Instagram, Facebook, dan YouTube menjadi platform yang paling sering menampilkan iklan judi online, dengan lebih dari 45% responden mengaku terpapar. Kondisi ini diperburuk oleh fakta bahwa platform tersebut merupakan yang paling populer di Indonesia. Laporan *We Are Social* (Juli 2023) mencatat Indonesia sebagai negara dengan pengguna Instagram terbanyak keempat di dunia (103,3 juta). Data terbaru (Januari 2024) juga menempatkan Instagram, Facebook, dan TikTok sebagai media sosial terpopuler setelah WhatsApp, dengan proporsi pengguna 61,3%–85,3%. Temuan ini menegaskan urgensi penegakan hukum yang lebih tegas terhadap platform yang menjadi saluran utama penyebaran iklan judi online.



**Gambar 1. Konten Iklan Judi Online di Aplikasi Instagram**

Berdasarkan riset pribadi terhadap penyebaran konten iklan judi online di platform media sosial Instagram pribadi milik penulis, penulis menemukan bahwa memang terdapat penyebaran iklan judi online yang cukup masif di Instagram. Gambar 1 memperlihatkan konten judi online yang diiklankan oleh akun Pasti Gacor di platform media sosial Instagram pribadi milik penulis. Bahkan, dalam konten tersebut, dapat ditemui sebuah tautan yang dapat langsung diakses oleh seluruh pengguna Instagram untuk langsung menggunakan dan bermain judi online.

Menurut hukum Indonesia, platform media sosial seperti Instagram, Facebook, dan YouTube tergolong Penyelenggaraan Sistem Elektronik (PSE) sebagaimana diatur dalam UU ITE dan PP Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PSTE). Berdasarkan pengelolanya, PSE dibagi menjadi PSE Lingkup Publik dan PSE Lingkup Privat. Lebih lanjut, Permenkominfo Nomor 5 Tahun 2020 mengatur kategori PSE Lingkup *Privat User Generated Content* (PSE UGC), yaitu platform yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah, menayangkan, dan bertukar informasi elektronik. Instagram dan Facebook yang berada di bawah Meta Platforms Inc. termasuk dalam PSE Lingkup Privat sekaligus PSE UGC, serta telah terdaftar resmi di Indonesia dengan Nomor Tanda Daftar PSE 009768.03/DJAI.PSE/03/2023 dan 009768.01/DJAI.PSE/03/2023.

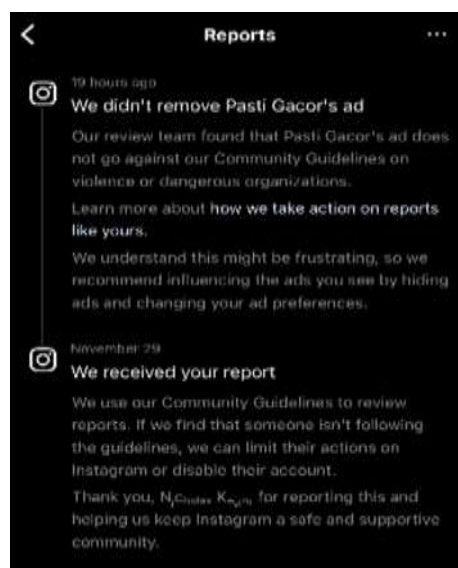
Terdaftar sebagai platform media sosial sebagai PSE UGC menandakan kewajiban untuk mematuhi hukum Indonesia, sebagaimana diatur dalam Pasal 9 ayat (3) Permenkominfo PSE Lingkup Privat. Kepatuhan ini dapat dijamin melalui mekanisme *self-regulation*, yaitu proses pengaturan mandiri yang mengendalikan perilaku, perhatian, dan tujuan jangka panjang, serta diterapkan sebagai model pengaturan industri online (Trudel & Murray, 2012; Priowirjanto & Haykal, 2022). Dalam konteks industri, *self-regulation* menuntut perusahaan bertanggung jawab atas aturan internal dan pengawasan kepatuhan (Rubinstein, 2018), dengan kode etik yang mencakup privasi, norma sosial, perlindungan anak, akurasi, dan filtrasi konten (Kleinstein, 2004).

Bonnici (2008) menyebutkan tiga indikator *self-regulation* yang ideal: model regulasi fleksibel, aturan yang diterima pelaku industri, dan proses regulasi yang efektif. Pada sektor swasta, *self-regulation* dapat dikombinasikan dengan aturan hukum formal yang dikenal sebagai *mandated self-regulation*, yaitu aturan internal yang ditegakkan secara publik atau diamanatkan oleh pemerintah (Gunningham & Rees, 1997). Di Indonesia, kewajiban memiliki *self-regulation* bagi PSE UGC tersebar dalam berbagai regulasi, seperti UU ITE, PP PSTE, dan Permenkominfo PSE Lingkup Privat. Pasal 10 Permenkominfo secara khusus mewajibkan

seluruh PSE Lingkup Privat, termasuk PSE UGC, untuk memiliki tata kelola dan sarana pelaporan

Dalam hal menaati pengaturan tata kelola PSE Lingkup Privat yang telah diatur ini, platform media sosial besar, seperti Instagram, Facebook, dan Youtube telah memiliki *self-regulation* yang mengatur kinerja aplikasi dan penggunaannya salah satunya dalam suatu *Community Guidelines*. Berdasarkan pengertiannya, *Community Guidelines* dapat dipahami sebagai sekumpulan aturan yang dirancang oleh setiap platform media sosial untuk menjamin sebuah standarisasi atas cara bersikap di platform guna menciptakan lingkungan yang aman bagi penggunaannya untuk dapat berinteraksi dan mendapatkan kesenangan dalam platform tersebut.

Meta melalui *Community Guidelines* memperkenalkan seluruh aplikasinya sebagai ruang autentik dan aman untuk berekspresi sesuai hukum, serta menyediakan fitur pelaporan konten yang akan ditindaklanjuti. YouTube juga memiliki pedoman serupa yang mencakup praktik penipuan, barang/jasa yang diatur hukum, dan misinformasi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar platform media sosial telah memiliki tata kelola PSE sebagaimana diamanatkan Pasal 10 Permenkominfo PSE Lingkup Privat. Terkait konten judi online, Pasal 13 Permenkominfo mewajibkan PSE Lingkup Privat melakukan take down terhadap informasi yang dilarang, termasuk konten judi online sebagaimana diatur Pasal 27 ayat (2) UU ITE, sehingga Instagram berkewajiban memutus akses atas konten tersebut. Meski telah menyediakan fitur pelaporan untuk menghapus atau menghilangkan konten iklan judi online, laporan pengguna terhadap konten pada Gambar 1 justru dibalas Instagram dengan pernyataan bahwa konten tersebut tidak melanggar *Community Guidelines*.



**Gambar 2. Laporan Tindak Lanjut Instagram atas Laporan Terhadap Gambar 1**

Pada Gambar 2, Instagram menyatakan tidak menghapus iklan judi online pada Gambar 1 dengan alasan bahwa promosi dari “Pasti Gacor” tidak melanggar ketentuan terkait kejahatan atau organisasi berbahaya. Hal ini menjadi bukti konkret bahwa *Community Guidelines* Instagram gagal mengidentifikasi iklan tersebut sebagai pelanggaran hukum Indonesia, sehingga menimbulkan potensi kegagalan platform media sosial dalam memenuhi kewajiban hukum untuk tidak menayangkan konten ilegal judi online. Fakta ini sekaligus menunjukkan adanya kelemahan dalam proses regulasi internal (*self-regulation*) melalui *Community Guidelines* dalam menjamin kepatuhan terhadap hukum positif Indonesia.

Lebih lanjut, terdapat beberapa penelitian dari universitas-universitas yang terfokus pada topik serupa dengan penelitian ini, seperti: 1) “Pertanggungjawaban Pidana Klub Liga 1 Yang Melakukan Tindakan Menawarkan Judi Online Melalui Media Sosial Dikaitkan Dengan UU ITE Dan KUHP” oleh Mikhael Karmuda Situmorang dengan NPM 110110170208 dari Universitas Padjadjaran pada tahun 2022. 2) “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Promosi Judi Online Yang Dilakukan Melalui Media Sosial Ditinjau Dari Perspektif Hukum Pidana” oleh Sari Desriwaty dengan NPM 170710070 dari Universitas Putera Batam pada tahun 2023.

Penelitian ini memiliki perbedaan dalam segi arah penelitian dengan kedua penelitian yang telah eksis dengan topik serupa. Perbedaan ini terletak pada pembahasan dari penelitian ini yang terfokus pada tinjauan kegiatan platform media sosial sebagai PSE UGC terhadap penyebaran konten iklan judi online dari sudut pandang hukum positif Indonesia yang ditinjau berdasarkan UU ITE dan pertanggungjawaban menurut ketentuan hukum siber yang dapat dibebankan menurut hukum Indonesia.

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pertanggungjawaban hukum penyelenggara sistem elektronik *user generated content* terhadap penyebaran iklan judi online berdasarkan ketentuan hukum siber di Indonesia.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan yuridis normatif dengan spesifikasi penelitian deskriptif analitis. Penelitian ini menggunakan bahan kepustakaan dan data sekunder, yaitu: bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Teknik pengumpulan data melalui studi kepustakaan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu metode analisis normatif kualitatif dengan melakukan pengolahan dan analisa data dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier untuk mendapatkan jawaban dari permasalahan hukum.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### **Implementasi Kegiatan Pengiklanan Judi Online Oleh Penyelenggara Sistem Elektronik *User Generated Content* di Indonesia**

Dalam model bisnis PSE UGC, interaksi antar pengguna menjadi basis utama, sehingga diperlukan peraturan dan panduan yang mengatur serta mengendalikan konten yang diunggah. Konten di platform media sosial tidak hanya dapat diakses oleh pengguna lain, tetapi juga dimanfaatkan sebagai alat pemasaran melalui algoritma yang menyesuaikan tampilan konten dengan preferensi masing-masing pengguna. Semakin relevan konten yang ditampilkan, semakin tinggi ketergantungan pengguna terhadap platform. Oleh karena itu, *Community Guidelines* menjadi inti kelangsungan bisnis PSE UGC, berisi aturan yang wajib dipatuhi oleh platform dan penggunanya. Pemerintah Indonesia mengakui urgensinya melalui Pasal 10 ayat (2) Permenkominfo PSE Lingkup Privat yang mewajibkan tata kelola PSE UGC memuat hak dan kewajiban pengguna serta penyelenggara. Aturan ini menjadi dasar regulator untuk memastikan *Community Guidelines* sesuai hukum nasional, termasuk larangan perjudian online sebagaimana Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Selain itu, Pasal 9 ayat (3) Permenkominfo PSE Lingkup Privat mewajibkan PSE UGC memastikan sistemnya bebas dari informasi terlarang, dan Pasal 29 Permendag Nomor 31 Tahun 2023 menegaskan tanggung jawab PPMSE dalam memastikan kepatuhan hukum pada periklanan sebagai berikut: 1) PPMSE dilarang menayangkan Iklan Elektronik yang bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan pada Sarana Elektroniknya. 2) Dalam hal Iklan Elektronik yang bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan telah ditayangkan, PPMSE wajib melakukan Pemutusan Akses terhadap materi Iklan Elektronik pada sarana Elektroniknya.

Dari sisi politik hukum, pemerintah Indonesia memiliki sikap tegas bahwa judi online adalah pelanggaran hukum yang berdampak buruk bagi masyarakat, baik secara finansial, sosial, maupun psikologis, bahkan berpotensi memicu tindak kriminal lanjutan. Sikap ini tercermin dalam Keputusan Presiden Nomor 21 Tahun 2024 tentang Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Daring yang dibentuk oleh Presiden Joko Widodo untuk mempercepat pemberantasan judi online secara tegas dan terpadu. Penegasan ini juga terlihat dari langkah Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemenkomdigi) yang, menurut Menteri Meutya Hafid, telah memblokir 380 ribu situs terkait judi online sejak awal pemerintahan Presiden Prabowo Subianto. Hal senada disampaikan oleh Menhariq Noor, Ketua Tim Pengendalian Konten Internet Ilegal Perjudian, yang menegaskan bahwa Kemenkomdigi

memblokir seluruh situs judi online tanpa pandang bulu dan menindak warga sipil yang terlibat dalam promosi langsung maupun tidak langsung.

Kewajiban PSE UGC untuk mematuhi hukum di negara tempat beroperasi menjadi aspek penting yang tidak dapat diabaikan. Ketidakpatuhan dapat merugikan PSE UGC secara hukum maupun reputasi. Berdasarkan Pasal 90 PP PSTE, pemerintah memiliki peran mencegah penyebaran dan penggunaan informasi elektronik yang memuat konten terlarang. Pasal 95 PP PSTE menegaskan kewenangan pemerintah untuk memutus akses atau memerintahkan PSE melakukan pemutusan akses terhadap informasi elektronik atau dokumen elektronik yang mengandung muatan terlarang sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Ketentuan dalam PP PSTE menjadi dasar hukum utama bagi Kemenkomdigi dan aparat penegak hukum untuk menindak konten iklan judi online di platform PSE UGC. Pasal 98 ayat (1) PP PSTE mewajibkan PSE memutus akses terhadap informasi elektronik atau dokumen elektronik yang dilarang, sementara Pasal 100 mengatur sanksi administratif jika kewajiban ini diabaikan, seperti teguran tertulis, denda, penghentian sementara, pemutusan akses, atau penghapusan dari daftar. Kewajiban tersebut diperkuat oleh UU ITE 2024 melalui Pasal 40 ayat (2c) yang memberi wewenang pemerintah memerintahkan PSE melakukan pemutusan akses atau moderasi mandiri terhadap konten bermuatan perjudian. Dengan demikian, seluruh PSE UGC yang beroperasi di Indonesia wajib memantau dan menindak konten judi online di platformnya. Secara praktik, PSE UGC telah memiliki *Community Guidelines* yang berlaku bagi platform maupun penggunanya, meski dengan penamaan berbeda: *Community Standards* (Meta), *The X Rules* (X), dan *Community Guidelines* (TikTok), masing-masing berisi aturan yang disesuaikan dengan kepentingan dan model bisnisnya.

Metode operasional PSE UGC yang bergantung pada jumlah dan kepuasan pengguna menjadikan platform ini menarik bagi bisnis periklanan. Ketiga PSE UGC terbesar di Indonesia memanfaatkan model bisnis tersebut dengan menyediakan ruang khusus bagi pelaku usaha untuk mempromosikan produk atau jasanya melalui iklan berbayar. Iklan-iklan ini kemudian didistribusikan menggunakan sistem algoritma yang menyesuaikan tampilan dengan perilaku dan preferensi pengguna, sehingga promosi dapat menjangkau audiens yang dianggap paling relevan oleh platform

*Community Guidelines* yang diimplementasikan oleh PSE UGC juga memiliki fungsi sebagai fundamental utama dalam bisnis fasilitas periklanan yang disediakan oleh PSE UGC tersebut. Hal ini disebabkan oleh klasifikasi konten iklan yang akan ditayangkan harus tetap memperhatikan pengaturan mengenai konten-konten yang diperbolehkan dan tidak

diperbolehkan untuk ditayangkan dalam suatu platform PSE UGC. Sebagai contoh, terdapat perbedaan yang signifikan dalam hal pengaturan tayangan konten dewasa antara pengaturan *Community Guidelines* yang dimiliki oleh Meta Group dan Tiktok dengan X. Berdasarkan substansi *Community Standards Meta*, konten dewasa bermuatan eksploitasi seksual dan ketelanjangan adalah hal yang dilarang untuk tayang. *Community Guidelines* Tiktok juga menjelaskan bahwa Tiktok melarang secara mutlak konten tentang aktivitas dan jasa seksual. Hal ini berbeda dengan pengaturan konten dewasa milik X yang memperbolehkan tayangan konten seksual selama adanya konsensualisme oleh individu di dalam konten tersebut. Di sisi lain, platform PSE UGC menyepakati beberapa hal yang secara mutlak dilarang untuk ditayangkan di dalam platform media sosialnya, seperti perdagangan dan eksploitasi

Sementara itu, pengaturan mengenai konten perjudian menjadi hal yang cukup menarik dipandang berdasarkan pengaturannya dalam *Community Guidelines* PSE UGC. Dalam hal ini, PSE UGC memiliki jenis metode pengaturan yang cukup beragam untuk menangani konten judi online pada platformnya. Sebagai gambaran, Tiktok merupakan salah satu platform yang memiliki pengaturan terkait perjudian yang cukup ketat. Berdasarkan pengaturannya dalam Tiktok *Community Guidelines*, Tiktok memandang bahwa menggunakan uang dalam permainan dan/atau taruhan dapat menimbulkan dampak negatif bagi beberapa orang, seperti kerugian finansial yang besar atau masalah kesehatan mental.

Atas dasar hal ini, Tiktok memberikan beberapa pengaturan mengenai perjudian. Tiktok tidak memperbolehkan adanya fasilitasi perjudian atau aktivitas yang mirip dengan perjudian, seperti menyediakan alamat situs fasilitas perjudian. Tiktok juga tidak memperbolehkan aktivitas pemasaran perjudian atau aktivitas yang mirip dengan perjudian, seperti mengajak pengguna lainnya untuk mengunjungi alamat situs atau menyediakan alamat situs perjudian. Di sisi lain, Tiktok juga memberikan pembatasan dengan hanya memperbolehkan untuk pengguna yang sudah berumur 18 tahun ke atas terhadap kegiatan memperlihatkan atau mengagungkan perjudian atau aktivitas mirip perjudian, seperti merekam seseorang yang bermain judi atau membuat pernyataan yang positif tentang perjudian. Di samping itu, Tiktok memiliki ketentuan yang menyatakan bahwa pengaturan mengenai perjudian memiliki pengecualian terbatas untuk fasilitas iklan berbayar terhadap konten perjudian selama konten tersebut mematuhi seluruh persyaratan Tiktok, pengaturan mengenai batasan umur, hukum, dan regulasi.

Meta juga memiliki *Community Guidelines* yang mengatur konten perjudian di dalam platformnya. Berbeda dengan Tiktok yang memiliki beberapa pengaturan mengenai perjudian yang mutlak dilarang, Meta hanya memberikan pengaturan pembatasan dengan hanya

memperbolehkan untuk ditayangkan kepada pengguna yang sudah berumur 18 tahun ke atas terhadap konten yang mencoba untuk menjual, memperdagangkan, menggambarkan, atau mempromosikan perjudian online dan fasilitas perjudian dimana mensyaratkan uang atau mata uang digital untuk dipertaruhkan, serta segala hal yang memiliki muatan harta sebagai hadiahnya. Pengaturan tersebut juga berlaku termasuk namun tidak terbatas pada permainan ketangkasan, lotere, pertaruhan, pertaruhan olahraga, permainan kasino, dan permainan yang memuat peluang undian atau hadiah. Selain itu, Meta juga memberikan batasan umur yang sama terhadap konten yang mencoba untuk menjual, memperdagangkan, menggambarkan, atau mempromosikan permainan kasino yang mensimulasikan permainan perjudian seperti mesin slot yang tidak memiliki peluang untuk memenangkan uang atau memiliki nilai finansial. Hal ini termasuk pada konten yang mengindikasikan kesempatan untuk memenangkan suatu hal yang tidak memiliki nilai finansial.

Di sisi lain, X merupakan salah satu platform yang memiliki pengaturan yang sangat sedikit terkait dengan perjudian online. The X Rules tidak secara literal melarang eksistensi perjudian online dalam platformnya. X hanya menyediakan pengaturan terkait hal yang dianggap ilegal atau barang atau jasa sejenis yang diregulasikan. The X Rules menjelaskan bahwa X menganggap keamanan pengguna sebagai hal yang serius. Atas dasar hal ini, X tidak memperbolehkan penggunaan platform X untuk segala perlakuan yang melanggar hukum atau ilegal. Pengaturan ini juga termasuk pada kegiatan memperjualbelikan, atau memfasilitasi transaksi barang atau jasa ilegal, dan jenis barang atau jasa yang diregulasikan. The X Rules juga menjelaskan bahwa dalam beberapa kasus, X mungkin akan mengarahkan pengguna untuk menghubungi pihak penegak hukum dan mengarahkan penegak hukum tersebut untuk menghubungi platform X untuk memastikan X memiliki konteks yang cukup untuk menegakkan regulasi The X Rules atau meminta informasi tambahan secara langsung. X juga secara proaktif akan menampilkan aktivitas yang mungkin melanggar The X Rules untuk ditinjau langsung oleh manusia.

Berdasarkan penjabaran pengaturan perjudian dalam beberapa platform PSE UGC tersebut, konten perjudian bukan merupakan suatu hal yang mutlak dilarang untuk ditayangkan di dalam platform. Perjudian masih dianggap sebatas sebagai hiburan yang dapat diakses oleh sebagian orang dengan ketentuan batas usia minimal 18 tahun. Bahkan, platform Tiktok yang memiliki pengaturan penayangan konten perjudian yang cukup ketat, masih memberikan perlakuan yang berbeda apabila konten perjudian yang dimaksud ditayangkan melalui fasilitas periklanan resmi Tiktok. Kondisi ini menjadi permasalahan tersendiri bagi aktivitas platform

PSE UGC di Indonesia, mengingat adanya ketidaksinambungan antara muatan *Community Guidelines* mengenai konten perjudian dengan regulasi hukum tentang perjudian di Indonesia.

Penyusunan *Community Guidelines* oleh PSE UGC memiliki tantangan tersendiri karena platform beroperasi lintas negara sehingga aturan yang dibuat harus mengakomodasi berbagai sistem hukum. Untuk mengantisipasi hal ini, PSE UGC menambahkan klausul kepatuhan hukum lokal. TikTok, misalnya, tetap mewajibkan kepatuhan terhadap hukum dan regulasi yang berlaku, termasuk pada iklan judi online berbayar. Meta juga membuka ruang bagi pemerintah untuk meminta pembatasan konten yang melanggar hukum setempat, dan pada Januari–Juni 2024, mereka membatasi jutaan konten ilegal di Indonesia. Sementara itu, X hanya mengatur bahwa pengguna wajib mematuhi hukum yang berlaku di negaranya, tanpa ketentuan spesifik tentang perjudian online.

Dalam penegakan aturan, PSE UGC umumnya membatalkan publikasi konten yang melanggar *Community Guidelines*, baik secara otomatis sebelum tayang maupun setelah menerima laporan. TikTok menerapkan pemeriksaan ketat sebelum publikasi, sedangkan Meta menggunakan sistem teguran yang berlaku hingga satu tahun. X menerapkan mekanisme serupa namun mempertimbangkan faktor dampak publik, sumber, dan cakupan sebaran konten. Namun, sebagian besar PSE UGC tidak sepenuhnya melarang konten perjudian online dan hanya membatasi berdasarkan faktor seperti usia, atau menunggu laporan pengguna. Kebijakan ini bertentangan dengan peraturan perundang-undangan Indonesia yang mewajibkan penindakan proaktif terhadap konten ilegal.

Kenyataannya, perjudian online masih marak di PSE UGC. Data Kemenkomdigi menunjukkan bahwa dalam lima hari saja ditemukan 49.239 konten judi online di Instagram, bahkan uji coba penulis menemukan iklan resmi judi online di Instagram Story yang tetap tayang meski telah dilaporkan. Kelalaian ini menunjukkan lemahnya pengaturan Meta dalam membatasi perjudian online, terutama dalam menegakkan komitmen kepatuhan terhadap hukum lokal. Lemahnya pengaturan ini diperparah oleh fakta bahwa hanya dua negara ASEAN—Indonesia dan Brunei Darussalam—yang melarang semua bentuk perjudian, sehingga *Community Guidelines* PSE UGC cenderung dibuat longgar untuk menyesuaikan mayoritas yurisdiksi. Berdasarkan pengaturan hukum yang berlaku di Brunei Darussalam, *Common Gaming House Act*, Brunei Darussalam melarang segala bentuk perjudian, termasuk kasino, taruhan olahraga, dan lotere. Bahkan, aparat penegak hukum Brunei Darussalam juga secara aktif melakukan langkah yang cenderung sama dengan Kemkomdigi di Indonesia dalam memberantas konten perjudian online yang menyebar di negaranya. Langkah pemberantasan ini dilakukan dengan pemblokiran akses ke situs perjudian asing. *Common Gaming House*

*Chapter 28* dengan terperinci melarang secara hukum pihak-pihak yang memfasilitasi, meendukung, menyebarkan, dan memainkan segala bentuk perjudian. Keberlakuan hukum terkait perjudian di Brunei Darussalam ini sangat dipengaruhi oleh konsep ideologi negaranya yang berdasarkan syariat Islam.

Berbeda dengan Indonesia, negara maju seperti Amerika Serikat yang menjadi pusat operasional PSE UGC, seperti Meta dan X, justru memperbolehkan bisnis perjudian online selama sesuai hukum yang berlaku, dengan pengawasan ketat melalui *Unlawful Internet Gambling Enforcement Act* (UIGEA). Di beberapa negara, perjudian online dipandang sebagai sumber pemasukan potensial, sehingga tidak dapat serta merta dilarang oleh PSE UGC di seluruh wilayah operasionalnya. Perbedaan sistem hukum, perspektif masyarakat, dan politik hukum di tiap negara membuat *Community Guidelines* PSE UGC bersifat kompromistis, bahkan memberi ruang bagi iklan judi online sebagai potensi keuntungan finansial. Di Indonesia, KUHP dan UU ITE secara tegas melarang perjudian, termasuk bagi PSE UGC sebagai subjek hukum. Namun, regulasi nasional belum efektif mengakomodasi penegakan hukum terhadap PSE UGC yang berbasis di luar negeri, sehingga self-regulation yang longgar menjadi penghambat utama penghapusan konten perjudian online di wilayah hukum Indonesia.

### **Pertanggungjawaban Hukum Pada Penyelenggara Hukum Siber *User Generated Content* Terhadap Pengiklanan Judi Online di Indonesia**

Penyebaran konten iklan judi online pada platform PSE UGC di Indonesia telah menjadi permasalahan krusial selama beberapa tahun terakhir. Sejak kemerdekaan, aktivitas perjudian sudah menjadi objek pengaturan hukum, bahkan sempat dilegalkan melalui Surat Keputusan DKI Jakarta No. Bd. 9/1/5/1967 oleh Gubernur Ali Sadikin. Namun, kebijakan politik dan perspektif hukum saat ini memandang perjudian sebagai perbuatan melanggar hukum. Hal ini tercermin dari upaya tegas Kominfo dan aparat penegak hukum dalam memberantas perjudian online. Dalam konteks penyebaran konten iklan judi online, terdapat banyak pihak yang secara hukum dapat dimintakan pertanggungjawaban, bukan hanya pihak penyebar konten semata.

Berdasarkan konstelasi hukum pidana di Indonesia, Pasal 303 KUHP Lama dan Pasal 426 KUHP Baru membebaskan pertanggungjawaban pada pihak yang menawarkan atau memberikan kesempatan bermain judi, menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk bermain judi, serta menjadikan turut serta dalam permainan judi sebagai mata pencaharian. Pasal 303 KUHP Lama mengancam pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau denda maksimal Rp25.000.000,00, sementara Pasal 426 KUHP Baru mengatur ancaman

pidana penjara paling lama sembilan tahun atau denda kategori VI sebesar Rp2 miliar. Dari sisi hukum teknologi, Pasal 27 ayat (2) UU ITE membebankan pertanggungjawaban pada pihak yang mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik bermuatan perjudian, dengan ancaman pidana penjara paling lama sepuluh tahun dan/atau denda maksimal Rp10 miliar sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU ITE.

Penyebaran konten iklan judi online pada platform PSE UGC di Indonesia telah menjadi permasalahan krusial di tengah masyarakat selama beberapa tahun terakhir. Berdasarkan sejarah pengaturan hukum di Indonesia, aktivitas perjudian telah dipandang sebagai suatu hal yang perlu diatur bahkan sejak kemerdekaan. Politik dan perspektif hukum mengenai perjudian telah melalui perjalanan panjang, terbukti dari Surat Keputusan DKI Jakarta No. Bd. 9/1/5/1967 oleh Ali Sadikin yang menunjukkan bahwa perjudian sempat dilegalkan. Namun, kebijakan politik dan perspektif hukum Indonesia saat ini memandang perjudian sebagai perbuatan yang melanggar hukum, terlihat dari langkah tegas Kominfo dan aparat penegak hukum dalam memberantas perjudian online. Dalam konteks ini, subjek hukum yang melakukan perbuatan melanggar hukum wajib mempertanggungjawabkan perbuatannya. Meskipun secara umum pelaku yang menyebarkan konten iklan judi online menjadi pihak utama yang dimintakan pertanggungjawaban hukum, perspektif hukum Indonesia sejatinya membebankan tanggung jawab kepada lebih banyak pihak.

Berdasarkan konstelasi hukum pidana di Indonesia, Pasal 303 KUHP Lama dan Pasal 426 KUHP Baru secara bersama-sama membebankan pertanggungjawaban kepada pihak yang menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi, menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk bermain judi, atau menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian. Pasal 303 KUHP Lama mengatur ancaman pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau denda paling banyak Rp25.000.000,00, sedangkan Pasal 426 KUHP Baru mengatur ancaman pidana penjara paling lama sembilan tahun atau denda paling banyak kategori VI (Rp2 miliar). Di sisi lain, berdasarkan hukum teknologi di Indonesia, Pasal 27 ayat (2) UU ITE membebankan pertanggungjawaban pada pihak yang mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik bermuatan perjudian, dengan ancaman Pasal 45 ayat (3) UU ITE berupa pidana penjara paling lama sepuluh tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 miliar.

Berdasarkan substansi pengaturan tersebut, pihak yang dapat dimintakan pertanggungjawaban hukum tidak terbatas pada pemain atau penyedia layanan perjudian saja. PSE UGC sebagai platform yang memfasilitasi penyebaran konten iklan judi online berpotensi terseret sebagai pihak yang turut bertanggung jawab secara hukum. Berdasarkan KUHP Lama

dan KUHP Baru, PSE UGC yang menayangkan iklan judi online dapat dikategorikan sebagai pihak yang menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk bermain judi. Apalagi PSE UGC memiliki layanan periklanan berbayar yang menyebarkan konten secara masif kepada pengguna dengan mekanisme pembayaran. Dengan demikian, sistem periklanan PSE UGC secara langsung menyetujui dan membantu distribusi konten iklan judi online kepada penggunanya, sehingga menempatkan platform tersebut dalam lingkup potensi pertanggungjawaban hukum.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diperoleh bahwa regulasi larangan konten perjudian online masih belum efektif disebabkan oleh kebijakan mandiri PSE UGC yang belum taat pada regulasi dengan tidak secara mutlak melarang konten perjudian untuk ditransmisikan pada platform PSE UGC. Kebijakan mandiri tersebut berdampak pada mekanisme penyebaran konten iklan judi online yang tertransmisikan melalui fasilitas jasa pengiklanan dari PSE UGC tanpa dengan filtrasi yang tepat kepada masyarakat Indonesia. Pemerintah belum cukup tegas menindaklanjuti pertanggungjawaban hukum dari PSE UGC dan masih terhambat oleh karena perbedaan perspektif antar lembaga Komdigi dengan Bareskrim Polri yang dipengaruhi oleh eksistensi frasa ““tanpa izin” pada Pasal 426 KUHP Baru dan frasa “tanpa hak” pada Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang masih menimbulkan multitafsir terhadap posisi hukum perjudian sebagai tindakan yang mutlak melanggar hukum.

#### DAFTAR REFERENSI

- Abdulkadir, M. (2004). *Hukum dan penelitian hukum*. PT Citra Aditya Bakti.
- Ahmad, M. R., & Ramli, T. S. (2022). *Hukum sebagai infrastruktur transformasi Indonesia: Regulasi dan kebijakan*. PT Refika Aditama.
- Annur, C. M. (2024, Februari 13). Instagram, media sosial yang paling sering terpapar iklan judi online. *Databoks Katadata*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/02/13/instagram-media-sosial-yang-paling-sering-terpapar-iklan-judi-online>
- Awaeh, S. H. (2017). Pertanggungjawaban hukum atas tindak pidana judi online ditinjau dari perspektif hukum pidana. *Lex et Societatis*, 5(5).
- Budhijanto, D. (2023). *Hukum perlindungan data pribadi di Indonesia: Cyberlaw dan cybersecurity*. Refika Aditama.

- Faradila, F., dkk. (2023). Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku perdagangan manusia (human trafficking) studi kasus putusan nomor: 367/Pid.Sus/2022/PN.Mks. *Unizar Recht Journal*, 2(1).
- Goldberg, J. C. P. (2016). The strict liability in fault and the fault in strict liability. *Fordham Law Review*, 85(2).
- Gunnigham, N., & Rees, J. (1997). Industry self-regulation: An institutional perspective. *Law & Policy*, 19(4).
- Hiariej, E. O. S. (2016). *Asas hukum pidana*. Cahaya Atma Pustaka.
- Huda, M. C. (2021). *Metode penelitian hukum: Pendekatan yuridis sosiologis*. The Mahfud Ridwan Institute.
- Keputusan Presiden Nomor 21 Tahun 2024 tentang Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Daring.
- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
- Kleinstauber, H. J. (2004). Self-regulation, co-regulation, state regulation: The internet between regulation and governance. Dalam *The media freedom internet cookbook*. OSCE.
- Kusumaatmadja, M. (1986). *Fungsi dan perkembangan hukum dalam pembangunan nasional*. Binacipta.
- Kusumaatmadja, M. (1995). *Hukum, masyarakat, dan pembinaan hukum nasional*. Binacipta.
- Marzuki, P. M. (2005). *Penelitian hukum*. Prenada Media.
- Mifsud Bonnici, J. P. (2008). *Self-regulation in cyberspace*. TMC Asser Press.
- Munir, N. (2020). *Pengantar hukum siber Indonesia* (Edisi ketiga). Rajawali Press.
- Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggaraan Sistem Elektronik Lingkup Privat.
- Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.
- Prakoso, A. L. (2016). Prinsip pertanggungjawaban perdata dalam perspektif Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 tentang perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup. Dalam *Seminar Nasional Tanggung Jawab Pelaku Bisnis dalam Pengelolaan Lingkungan Hidup*. Surakarta.
- PSE Kominfo. (2024, Februari 15). Meta International Eservices LLC. <https://pse.kominfo.go.id/tdpse-detail/14288>

- Purba, N., dkk. (2021). Revolusi industri 4.0: Peran teknologi dalam eksistensi penguasaan bisnis dan implementasinya. *Jurnal Perilaku dan Strategi Bisnis*, 9(2).
- Reidenberg, J. R. (1998). Lex informatica: The formulation of information policy rules through technology. *Texas Law Review*, 76(3).
- Rubinstein, I. S. (2018). The future of self-regulation is co-regulation. Dalam E. Selinger, J. Polonetsky, & O. Tene (Eds.), *The Cambridge handbook of consumer privacy*. Cambridge University Press.
- Soekanto, S., & Mamudji, S. (2015). *Penelitian hukum normatif: Suatu tinjauan singkat*. Raja Grafindo Utama.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Wahyuni, F. (2017). *Dasar-dasar hukum pidana di Indonesia*. PT Nusantara Persada Utama.