

PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA STREAMER TERHADAP TINDAK PIDANA PROMOSI JUDI ONLINE

Amaylda Bintang Vinifiantoro,¹ Rahmatul Hidayati,² Budi Parmono³

Fakultas Hukum Universitas Islam Malang
Jl. Mayjen. Haryono 193 Malang 65144, Telp 0341-551932, 551822
Email : ussilbintang@gmail.com

ABSTRACT

Indonesia has criminal laws that strictly prohibit or regulate online gambling. In this context, streamers who actively promote online gambling sites may be caught by criminal provisions involving violations of gambling laws. What is the modus operandi of online gambling promotion streamers? What is the form of criminal liability for online gambling promotion streamers? This research is normative legal research using a statutory approach, conceptual approach and case approach. Collecting legal materials through literature study methods with primary, secondary and tertiary legal materials. Next, the legal materials are studied and analyzed using the approaches used in research to answer the legal issues of this research. The modus operandi of this online gambling promotion streamer is by shouting the word "gacor" to the audience. There is also accountability by apologizing to the public and then returning the money from donations from online gambling sites.

Keywords: *Liability, Streamer, Online Gambling.*

ABSTRAK

Indonesia memiliki undang-undang pidana yang secara tegas melarang atau mengatur judi online. Dalam konteks ini, streamer yang secara aktif mempromosikan situs judi online dapat terjerat oleh ketentuan pidana yang melibatkan pelanggaran undang-undang perjudian. Bagaimana modus operandi streamer promosi judi online? Bagaimana bentuk pertanggungjawaban pidana streamer promosi judi online? Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif dengan menggunakan pendekatan perundang-undangan, pendekatan konseptual, dan pendekatan kasus. Pengumpulan bahan hukum melalui metode studi literature dengan bahan hukum primer, sekunder, dan tertier. Selanjutnya bahan hukum dikaji dan dianalisis dengan pendekatan-pendekatan yang digunakan dalam penelitian untuk menjawab isu hukum penelitian ini. Modus operandi streamer promosi judi online ini dengan meneriakkan kata "gacor" ke penonton. Adapula Pertanggungjawabannya dengan meminta maaf kepada public lalu mengembalikan uang hasil donatelan situs judi online.

Kata Kunci: Pertanggungjawaban, Streamer, Judi Online.

¹ Mahasiswa Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Islam Malang

² Dosen Fakultas Hukum Universitas Islam Malang

³ Dosen Fakultas Hukum Universitas Islam Malang

PENDAHULUAN

Peran streamer media sosial dalam promosi berbagai barang dan jasa, termasuk perjudian online, telah menjadi fokus utama di era digital yang berkembang pesat. Kemajuan teknologi internet menyebabkan berkembangnya banyak platform media sosial, yang berdampak pada semakin banyaknya masyarakat yang bergantung pada media sosial. Media sosial mulai menggantikan media massa elektronik dan konvensional sebagai sarana utama penyebaran berita dan informasi, seperti yang diyakini banyak orang. Media sosial menciptakan lingkungan baru bagi masyarakat dan berfungsi sebagai pasarnya. Dalam hal ini, menyebabkan mudahnya para streamer baik dari game maupun streamer lainnya dengan mudah mempromosikan judi online lewat media social tersebut.

Indonesia memiliki undang-undang pidana yang secara tegas melarang atau mengatur judi online. Dalam konteks ini, streamer yang secara aktif mempromosikan situs judi online dapat terjerat oleh ketentuan pidana yang melibatkan pelanggaran undang-undang perjudian. Streamer yang terlibat dalam promosi judi online jelas dianggap sebagai pihak yang berpartisipasi dalam perbuatan melanggar hukum.

Tuduhan bahwa sejumlah streaming game di YouTube menerima kontribusi untuk mempromosikan perusahaan perjudian online menjadi viral beberapa waktu lalu. Aparat penegak hukum diberi kewenangan menindak streamer atau streamer yang diduga mendapatkan iklan perjudian online oleh Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo), Budi Arie Setiadi.⁴

Beberapa streamer Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) yang menerima uang dari kasino online dulu sempat menyulut kancah kreatif esports dan gaming di Indonesia. Bahkan ada yang mengira mereka sengaja menggunakan donasi yang diberikan selama siaran langsung untuk mempromosikan layanan perjudian online. Dalam sekali stream saweran dari casino online ini bahkan bisa mencapai puluhan juta

⁴ Giovani Dio Prasasti, Soal Streamer Game Diduga Promosi Judi Online Menkominfo derahkan Ke Aparat Penegak Hukum, Liputan6, <https://www.liputan6.com/amp/5428531/soal-streamer-game-diduga-promosi-judi-online-menkominfo-serahkan-ke-aparat-penegak-hukum>, diakses pada minggu 16 Juni 2024, 14.00 WIB

rupiah. Selain itu, streamer biasanya menggunakan frasa seperti "gacor", "depo", atau "cash now" untuk menunjukkan bahwa mereka telah mengumpulkan keuntungan yang signifikan.

Ada beberapa streamer yang diduga telah menerima saweria dari situs judi online tersebut. Yang pertama dari yang paling terbesar yaitu Steven Kurniawan atau Marsha Ozawa dengan total penghasilan dari promosi judi online sebanyak 15,8M, berikutnya ada Xinnn dengan nilai donasi dari situs judi online sebanyak 9,4M, Maxhil Antimage 8,35M, Rivaldi Fatah alis R7 7,6M, Donkey Yurino 7,5M, Ihsan Besari alias Luminaire 6,28M, Gustian Rekt 5,8M, dan yang terakhir yaitu Jonathan Liandi 4,7M.⁵

Namun para streamer tersebut telah membuat klarifikasi dan minta maaf di akun youtube mereka bahwasannya mereka mengaku tidak pernah bekerja sama dengan situs situs judi online tersebut dan siap untuk mengembalikan uang hasil donasi dari situs judi online tersebut untuk dikembalikan. Namun salah satu streamer yaitu Marsha Ozawa malah menantang balik yang memviralkannya apabila dia tidak terbukti bersalah.

Tidak lama kemudian pada tanggal 10 oktober 2023 Marsha Ozawa membuat klarifikasi dan meminta maaf atas kegaduhan yang dia buat dan mengaku siap dipanggil polisi untuk diperiksa dan juga siap mengembalikan uang hasil saweria dari situs judi online.⁶ Seminggu setelah video klarifikasi tersebut dibuat atau lebih tepatnya pada tanggal 17 Oktober 2023 Marsha Ozawa dipanggil kepolisian untuk pemeriksaan lebih lanjut.

Ada salah satu tindak pidana yang serupa dengan kasus yang akan diteliti oleh peneliti yaitu kasus yang dilakukan terdakwa Abdi Setiawan bin Rusli Mantaring. Ia dinyatakan bersalah karena turut serta membuat dapat diaksesnya Indormasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian. Oleh karena itu amar putusan hakim Pengadilan Negeri Tanjung Karang ,enjatuhkan pidana penjara selama 5

⁵TwitterPartaiSocmed,<https://x.com/PartaiSocmed/status/1712310653090996490?t=ufiSYsbrhlO9aaHzuMfeBg&s=19> diakses hari minggu 16 juni 2024, 14.15 WIB

⁶ Marsha Ozawa, Klarifikasi dan minta maaf, youtube <https://youtu.be/bDhXthMPZA0?si=dHagDBqrlo60onYq>, diakses pada tanggal 17 Juni 2024, 10.00 WIB

(lima) bulan serta denda sebanyak Rp. 3.000.000 (tiga juta rupiah) dengan ketentuan apabila denda tidak dibayar diganti dengan pidana kurungan selama 2 (dua) bulan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis memunculkan berbagai pertanyaan Bagaimana modus operandi streamer promosi judi online? Dan Bagaimana bentuk pertanggungjawaban pidana streamer promosi judi online?

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian Yuridis Normatif dengan menggunakan tiga jenis pendekatan yakni, pendekatan perundang undangan, pendekatan kasus hukum, dan pendekatan konsep. Teknik pengumpulan bahan hukumnya menggunakan studi Pustaka yang mana dalam hal ini peneliti melakukan kajian terhadap literature yang berhubungan dengan problematika hukum yang diteliti.

PEMBAHASAN

A. Modus Operandi Streamer Promosi Judi Online

Streamer yang mempromosikan judi online bisa menggunakan berbagai modus operandi untuk menarik pemirsa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam perjudian ilegal. Berikut adalah beberapa modus yang umum digunakan:⁷

1. Pemutaran Permainan.

Streamer dapat memainkan permainan kasino online secara langsung di platform streaming mereka. Mereka bisa menunjukkan berbagai permainan, seperti slot online, blackjack, poker, dan lainnya, sambil berbicara tentang keuntungan yang bisa didapat oleh pemain.

2. Penawaran Bonus.

Streamer dapat menawarkan kode bonus atau penawaran khusus kepada pemirsa mereka untuk mendaftar atau bermain di situs perjudian tertentu. Ini dapat mencakup bonus setoran, putaran gratis, atau insentif lainnya untuk mendorong pemirsa untuk berjudi.

⁷ Ananda Ridho Sulistya, 3,2 Juta Pemain Judi Online di Indonesia, Kenali Modus, Kategori, dan Sanksi Hukumnya, <https://metro.tempo.co/read/1860447/32-juta-pemain-judi-online-di-indonesia-kenali-modus-kategori-dan-sanksi-hukumnya>, diakses tanggal 27 Juni 2024 19.00 WIB

3. Penggunaan Media Sosial.

Streamer dapat memanfaatkan platform media sosial mereka untuk mempromosikan situs perjudian online. Mereka dapat membuat posting, cerita, atau unggahan yang menarik untuk mengarahkan pengikut mereka ke situs perjudian.

4. Sesi Tanya Jawab.

Streamer bisa menyelenggarakan sesi tanya jawab di mana mereka membahas pengalaman berjudi online mereka, memberikan tips dan trik, dan mempromosikan situs perjudian tertentu kepada pemirsa mereka.

5. Kolaborasi dengan Situs Perjudian.

Streamer bisa berkolaborasi dengan situs perjudian online untuk mendapatkan kompensasi finansial atau imbalan lainnya dalam pertukaran promosi. Mereka bisa membicarakan situs perjudian dalam aliran mereka atau bahkan menghadirkan tamu dari situs tersebut.

6. Turnamen atau Kompetisi.

Streamer bisa menyelenggarakan turnamen atau kompetisi perjudian online di mana pemirsa dapat berpartisipasi dengan membayar biaya masuk. Ini dapat mencakup turnamen poker, blackjack, atau permainan lain dengan hadiah uang tunai atau hadiah lainnya.

7. Endorsement.

Streamer bisa secara terbuka merekomendasikan atau menyetujui situs perjudian online tertentu kepada pengikut mereka, menekankan manfaat atau keunggulan situs tersebut dalam aliran mereka.

Tindakan mengirimkan, menyebarkan, dan membuat konten perjudian atau apa pun yang dilarang atau tanpa izin tersedia secara online dikenal sebagai promosi perjudian online. Promosi judi online sendiri juga telah dilarang oleh undang-undang no 11 tahun 2008 Pasal 27 ayat 2 tentang informasi dan transaksi elektronik yaitu melarang tindakan atau perbuatan yang dilakukan dengan sengaja dan tanpa izin untuk mendistribusikan dan/atau membuat data elektronik dapat diakses untuk kepentingan perjudian. Apabila pelanggaran dapat diancam

dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000 (satu milyar rupiah).

Handphone, komputer, dan perangkat elektronik lainnya yang sering dimiliki oleh masyarakat umum digunakan untuk mengakses perjudian online. Cara kerja perjudian online adalah ketika seseorang ingin mendaftar dan mengikuti aktivitas perjudian online di salah satu situs perjudian online, untuk berpartisipasi, individu tersebut harus menyetor sejumlah uang ke administrator situs web, yang kemudian akan mengkreditkan akun penjudi. Pembayaran keuntungan perjudian online juga diterima secara online yaitu melalui transfer M-Banking. Jadi seluruh tindakan perjudian online dilakukan dengan menggunakan media elektronik.

Platform perjudian dan permainan online tradisional menawarkan beberapa keuntungan kepada pemain. akibatnya masyarakat semakin tertarik. Meskipun demikian, keamanan adalah fitur yang diinginkan dibicarakan sambil berbicara tentang perjudian internet. Karena berjudi online adalah ilegal, mereka yang melakukannya harus mengambil tindakan pengamanan agar tidak ketahuan oleh penegak hukum. Meskipun Kementerian Komunikasi dan Informatika memblokir situs perjudian online, kini sangat sulit untuk memantaunya karena sejumlah masalah, termasuk undang-undang. Setiap negara memiliki sistem hukum yang berbeda, sehingga menyulitkan penegak hukum untuk melaksanakan undang-undang Indonesia dalam situasi di mana terdapat situs perjudian internet atau kampanye perjudian online swasta.

Perusahaan perjudian online mulai mempromosikan situs perjudian online dengan bekerja sama dengan anggotanya untuk lebih mengembangkan, memperkenalkan, dan menarik perhatian dari mereka yang ingin bermain online. orang-orang yang memegang posisi berpengaruh di pusat masyarakat karena pekerjaannya. Keadaan teknologi saat ini terus berkembang. Bidang pekerjaan komunitas semakin luas dan beragam. Karier yang sangat menarik dan diminati dalam budaya saat ini adalah karier sebagai YouTuber. YouTuber sendiri adalah pembuat konten yang terlibat secara rutin mengunggah video ke saluran YouTube mereka. Seorang youtuber mempunyai keuntungan seiring

bertambahnya akunnya, salah satunya adalah meningkatkan visibilitasnya di mata publik.

Banyak perusahaan yang mempekerjakan tokoh masyarakat untuk mengiklankan barang dan/atau jasa yang mereka berikan kepada masyarakat. Mengingat perkembangan YouTube saat ini meningkatkan peluang bagi para *YouTuber* ternama untuk bekerja sebagai brand duta produk. Menggunakan layanan *YouTuber* untuk memasarkan halaman game online mereka dan meningkatkan visibilitas serta minat publik tidak diragukan lagi merupakan pilihan yang menarik bagi perusahaan perjudian online.

Pasal 27 jo. Pasal 45 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2006 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik biasanya menjadi landasan hukum. Di sisi lain, dasar hukum promosi game online lebih spesifik. Oleh karena itu, meskipun undang-undang saat ini melarang promosi perjudian internet, beberapa *YouTuber* terus memposting film promosi perjudian online di saluran mereka. Untuk memberantas praktik tersebut, beberapa aparat penegak hukum telah mengambil tindakan, seperti penangkapan. Peneliti tertarik untuk membahas tentang bagaimana tindakan promosi peradilan hukum pidana pemerintah dilakukan secara online dalam kaitannya dengan hal ini yang dilakukan oleh streamer.

Ketersediaan kontribusi hadiah atau dana penggemar merupakan perkembangan lain di YouTube. Salah satu pilihan bagi pendatang baru untuk memberikan sumbangan sukarela adalah melalui pendanaan dari penggemar atau uang tunai dari penggemar. Viewer mampu melakukannya dengan uang yang dihasilkan secara sukarela kepada *YouTuber* sebagai respons atas suka mereka. Streamer harus terlebih dahulu mengaktifkan dana dari penggemar fitur ini untuk mencapai hal tersebut. Sementara itu, di pojok film mereka akan ditampilkan indikator "*Fan Funding*" atau "dukungan" agar pengunjung dapat melihatnya. Untuk mengakses area di mana pengguna dapat menentukan lebih lanjut jumlah yang ingin mereka sumbangkan kepada *YouTuber*, klik simbol tersebut.

Streamer yang melakukan promosi judi online ini memiliki sebuah grup streamer yang dinamakan “Streamer Pinggir Jurang”. Kenapa dinamakan “Streamer Pinggir Jurang”? karena di komunitas tersebut waktu melakukan live streaming selalu melakukan pembicaraan *dark jokes*. Tak lama kemudian salah satu streamer yaitu Ihsan Luminaire dari komunitas tersebut mendapatkan saweria sebanyak Rp.15.000.000,- Setelah mendapatkan saweria dengan jumlah yang fantastis tersebut, Ihsan Luminaire membacakan kalimat yang telah diberikan situs tersebut yang berbunyi “gacor, main di TOTO99 pasti menang”.

Tidak lama kemudian situs lain mendonate ke streamer yang lain yakni “Marsha Ozawa” dengan jumlah donate lebih tinggi lagi yaitu sebanyak Rp 50.000.000. bukannya takut malah si Marsha Ozawa ini mempromosikan situs tersebut lebih heboh sehingga streamer streamer lain dan viewer pun pun menganggapnya hiburan belaka.

Dengan modus candaan tersebut viewer pun meningkat secara drastic. Para streamer dari komunitas tersebut berlomba lomba dan menunggu dengan antusias saweria dari situs situs judi online. Viewer yang menonton pun terpengaruh dan tanpa sadar mulai bermain di situs situs yang dipromosikan oleh streamer streamer itu. Situs judi online yang lain mulai memanfaatkan peluang tersebut dengan berlomba lomba mendonate streamer dengan jumlah yang lebih fantastis. Dengan jumlah saweria lebih tinggi membuat streamer yang mempromosikan situs tersebut lebih heboh dan membuat viewer lebih yakin untuk bermain di situs yang telah dipromosikan oleh streamer dari komunitas “Streamer Pinggir Jurang”.

Faktanya, ketika para YouTuber melakukan siaran, banyak uang yang dikirimkan kepada mereka melalui akun judi online. diambil dari akun video YouTube. Dengan video bertajuk “streamer pinggir jurang” dari MLBB Indonesia, streamer Marsha Ozawa berhasil memperoleh donasi sebesar seratus juta rupiah dari Juragan 99, sebuah platform perjudian online. Tindakan kontribusi agar pemirsa dapat melihatnya, ini ditampilkan dengan jelas di aplikasi streaming. Menjadi menarik untuk diperdebatkan jika pembayaran yang

dilakukan kepada streamer melalui situs judi online merupakan bagian dari promosi perjudian online.

Promosi adalah salah satu jenis teknik pemasaran. Apa yang dilakukan bisnis untuk membangun kesadaran dan kepercayaan pelanggan terhadap produk perusahaan guna memfasilitasi penjualan. Berikut ini adalah beberapa keuntungan dari promosi: Menyebarluaskan materi yang persuasif atau bersifat mengingatkan kepada masyarakat agar masyarakat sadar akan manfaat dan keuntungan dalam menggunakan barang milik perusahaan. Untuk meningkatkan keuntungan, perusahaan menjalankan berbagai tindakan promosi, antara lain sebagai berikut: ⁸

1. Periklanan.

Periklanan adalah proses mempromosikan suatu merek atau produk kepada masyarakat umum dengan tujuan meningkatkan daya tarik, keterlibatan, dan angka penjualannya.

2. Meningkatkan kualitas penjualan dan pemasaran setiap karyawan untuk bisnis.

Hal ini dicapai dengan memberikan kesempatan kepada anggota tim pemasaran atau pemasaran korporat untuk membina sebanyak mungkin koneksi dengan pelanggan.

3. Menawarkan insentif penjualan.

Seperti diskon dan penawaran sejenis lainnya, guna mendorong penjualan produk.

4. Mengembangkan hubungan masyarakat.

Khususnya untuk membangun persepsi yang baik di benak masyarakat dengan menghilangkan rumor atau berita negatif mengenai bisnis.

5. Membangun pemasaran langsung.

mengajak masyarakat umum secara langsung untuk membicarakan dan mendapatkan pendapatnya mengenai bisnis dan produk.

Perjudian adalah kejadian umum di lingkungan komunal. Dengan berkembangnya zaman, perjudian kini bisa dilakukan melalui berbagai macam

⁸ Susatyo Herlambang, Basic Marketing, Gosyen Publishing, Yogyakarta, 2014, hlm 57.

platform dan metode. Permainan berbasis internet dipandang sebagai jenis kejahatan pada umumnya. Pasal 542 KUHP “barangsiapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303 dipidana kurungan selama-lamanya satu bulan atau denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah” melarang kejahatan perjudian dan keikutsertaan dalam permainan perjudian; Ayat ini kemudian diubah menjadi Pasal 303 KUHP yang berbunyi “barang siapa tanpa mendapat izin dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan yang mengatur tentang hukum pidana diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah”. Pasal 303 KUHP menguraikan tentang transaksi yang berkaitan dengan perjudian, termasuk permainan yang hanya mengandalkan kebetulan dan memerlukan kesepakatan untuk memasang taruhan.

Evolusi sistem permainan merupakan salah satu dari sekian banyak hal yang terkena dampak kemajuan teknologi saat ini. Tindakan perjudian itu sendiri adalah tindakan ilegal dan merugikan diri sendiri. Namun, hal ini berkembang. Sistem permainan online telah menarik semakin banyak peserta terhadap pertumbuhan ini, termasuk penjudi online dan perusahaan yang menawarkan layanan promosi ke situs perjudian online.

B. Bentuk Pertanggungjawaban Pidana Streamer Promosi Judi Promosi Judi Online

Menurut Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, khususnya pada Pasal 27, dilarang untuk mempromosikan perjudian online. melarang perbuatan atau melakukan perbuatan dengan sengaja dan tanpa izin 34 untuk memberikan akses dan/atau menyebarkan data elektronik untuk kepentingan perjudian. Sesuai dengan Pasal 45, pelanggaran terhadap Pasal ini juga

dapat dikenakan denda paling banyak Rp1.000.000.000 (satu miliar rupiah) atau enam (enam) tahun penjara.

Tanggung jawab pidana adalah menjatuhkan hukuman kepada pencipta karena perbuatan yang melanggar larangan atau menimbulkan keadaan yang dilarang. Tanggung jawab pidana meluas ke proses penyelamatan yang ada tindakan kriminal terhadap penciptanya.

Perbuatan pidana diartikan sebagai suatu perbuatan yang mempunyai dua komponen dan dua sifat yang terkait; komponen-komponen yang ada sekarang secara garis besar dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu Komponen subyektif dan obyektif adalah dua kategori. Sedangkan yang dimaksud unsur objektif itu adalah unsur-unsur yang ada hubungannya dengan keadaankeadaan mana tindakan dari si pembuat itu harus dilakukan. Unsur ini terdiri dari : ⁹

1. Kesengajaan atau ketidaksengajaan (*culpa dan dolus*).
2. Maksud dan voornemen pada suatu percobaan atau poging.

Seperti yang dimaksud dalam Pasal 53 ayat 1 KUHP.

3. Macam-macam maksud atau *oogmerk* .

Seperti yang terdapat misalnya di dalam kejahatan-kejahatan pencurian, penipuan, pemerasan, pemalsuan, dan lain-lain.

4. Merencanakan terlebih dahulu atau *voorbedachteraad*

Seperti misalnya dalam kejahatan pembunuhan menurut Pasal 340 KUHP.

5. Perasaan takut atau *vress*.

Seperti yang antara lain terdapat di dalam rumusan tindak pidana menurut Pasal 308 KUHP.

⁹ Simons, D, Kitab Pelajaran Hukum Pidana (judul asli :Leerboek van Het Nederlandse Strafrecht) ditrjemahkan oleh P.A.F. Lamintang, Pioner jaya, Bandung, 1992, hlm. 184.

Sementara itu, komponen-komponen yang berada di luar diri aktor seharusnya dianggap sebagai aspek obyektif. Ada atau tidaknya keadaan khusus secara teknis yakni, kondisi di mana pelaku bertindak contohnya :¹⁰

1. Sifat melanggar hukum.
2. Kualitas dari pelaku.
3. Kausalitas.

Tidak ada tujuan atau hasil yang jelas dari tindakan tersebut, namun mungkin terdapat situasi tertentu mendukung pertunjukan tersebut. Individu yang mampu menerima pertanggungjawaban atas kesalahannya (dolus dan culpa) merupakan komponen subjektif. Kesalahan ini mungkin ada hubungannya dengan hasil suatu kegiatan atau lingkungan di mana kegiatan itu dilakukan.

Setelah viral dan terbukti bahwa komunitas “Streamer Pinggir Jurang” telah melakukan promosi judi online, para streamer yang tergabung dalam komunitas itu ditekan oleh netizen terkhusus akun twitter “partai socmed” untuk mengklarifikasi dan meminta maaf sekaligus mengembalikan perolehan saweria tersebut.

Tercantum dalam ciuitan partai socmed saweria yang masuk ke streamer yang melakukan promosi judi online yakni Steven Kurniawan atau Marsha Ozawa dengan total penghasilan dari promosi judi online sebanyak 15,8M, berikutnya ada Xinnn dengan nilai donasi dari situs judi online sebanyak 9,4M, Maxhil Antimage 8,35M, Rivaldi Fatah alis R7 7,6M, Donkey Yurino 7,5M, Ihsan Besari alias Luminaire 6,28M, Gustian Rekt 5,8M, dan yang terakhir yaitu Jonathan Liandi 4,7M.

Streamer yang mempromosikan judi online dapat menghadapi konsekuensi hukum yang serius, tergantung pada yurisdiksi tempat mereka beroperasi dan

¹⁰ Anselmus S. J. Mandagie, Proses Hukum Tindak Pidana Pembunuhan Yang Dilakukan Oleh Anak Dibawah Umur Ditinjau Dari Undang Undang Nomor 11 Tahun 2012 Tentang Sistem Peradilan Anak, <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/lexcrimen/article/download/28552/27901>

undang-undang yang berlaku di sana. Beberapa bentuk pertanggungjawaban pidana yang mungkin dihadapi oleh streamer promosi judi online termasuk:¹¹

1. Pelanggaran Undang-Undang Perjudian.

Banyak negara memiliki undang-undang yang mengatur atau melarang praktik perjudian, termasuk promosi perjudian online. Streamer yang mempromosikan situs perjudian online mungkin melanggar undang-undang ini dan dapat dituntut atas pelanggaran tersebut.

2. Pelanggaran Hak Cipta.

Streamer yang menggunakan materi yang dilindungi hak cipta dari situs perjudian online atau pengembang permainan tanpa izin dapat dihadapkan pada tuntutan hukum atas pelanggaran hak cipta.

3. Pelanggaran Aturan Platform.

Platform streaming seperti Twitch, YouTube, atau Facebook memiliki kebijakan yang melarang konten yang mempromosikan perjudian ilegal. Streamer yang melanggar kebijakan ini dapat dihukum oleh platform tersebut, termasuk pembatasan atau penutupan akun.

4. Pencucian Uang.

Promosi perjudian ilegal dapat terlibat dalam aktivitas pencucian uang. Streamer yang terlibat dalam promosi semacam itu dapat dituntut atas tuduhan pencucian uang.

5. Pelanggaran Hukum Periklanan.

Beberapa yurisdiksi memiliki undang-undang yang mengatur praktik periklanan, termasuk periklanan perjudian. Streamer yang mempromosikan perjudian online mungkin melanggar undang-undang ini dan dapat dihadapkan pada tuntutan hukum.

Dalam banyak kasus, konsekuensi hukum dapat mencakup denda yang besar, hukuman penjara, atau pembatasan kemampuan streamer untuk bekerja dalam industri hiburan atau online di masa depan. Penting untuk diingat bahwa

¹¹ Nafiatul Munawaroh, S.H., M.H, Selebgram Endorse Judi Online, Ini Sanksinya Dalam UU ITE 2024, <https://www.hukumonline.com/klinik/a/selebgram-iendorse-i-judi-ionline-i--ini-sanksinya-dalam-uu-ite-2024-lt5a66e8c34b535/>, Diakses Kamis, 20 Juni 2024, 18.07 WIB

promosi perjudian ilegal tidak hanya dapat merugikan individu yang terlibat, tetapi juga dapat membahayakan pemirsa yang rentan, termasuk anak-anak dan remaja.

Kemampuan bertanggung jawab dapat dikatakan sebagai keadaan batin orang yang normal dan sehat. Menurut Moeljatno, untuk adanya kemampuan bertanggungjawab seseorang harus :

1. Mampu membedakan antara perbuatan yang baik dan yang buruk. yang sesuai hukum dan yang melawan hukum.
2. Kemampuan untuk menentukan kehendaknya menurut keinsafan tentang baik dan buruknya perbuatan tersebut.¹²

Di Indonesia, judi merupakan salah satu isu sosial yang kini tidak lagi dibatasi. Karena judi memiliki sejarah yang sulit untuk dipecahkan dan terus berkembang, aparat penegak hukum harus memperlakukan hukum dengan serius. Perjudian adalah aktivitas yang melanggar standar sosial, undang-undang terkait, dan kemungkinan pelanggaran peraturan lebih lanjut. Perjudian diartikan sebagai penempatan sejumlah nilai tertentu secara sengaja dengan harapan memperoleh nilai tambahan melalui permainan, kompetisi, atau acara. mereka yang hasilnya tidak jelas.¹³Perjudian memiliki resiko kalah, artinya dapat kehilangan nilai yang telah diberikan, serta komponen lainnya. Kemenangan menjadi lebih penting. Perjudian terdiri dari beberapa komponen, yaitu¹⁴

1. Adanya peristiwa perlombaan.

Judi terjadi dikarenakan adanya peristiwa perlombaan yang dilakukan hanya untuk bersenang-senang dan mengisi waktu luang sehingga bersifat rekreatif dan perjudi ikut turut aktif dalam perlombaan tersebut.

2. Adanya resiko.

Unsur resiko didasarkan pada kebetulan atau penilaian spekulatif para

¹² Moeljatno, Asas-Asas Hukum Pidana, PT Rineka Cipta, Jakarta, 2015, hlm. 178-179

¹³ Kartini Kartono, 2006, Pathologi Sosial, Rajawali Jilid I, Jakarta, hlm. 58.

¹⁴ Sari Desriwaty, PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PELAKU PROMOSI JUDI ONLINE YANG DILAKUKAN MELALUI MEDIA SOSIAL DITINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM PIDANA, <http://repository.upbatam.ac.id/2752/1/Cover%20s.d%20bab%20III.pdf>, diakses Kamis, 20 Juni 2024, 19.18 WIB

pelaku judi. Resiko dalam judi berupa kekalahan yang menyebabkan kerugian dan kemenangan yang menyebabkan terjadi penambahan pendapatan.

3. Adanya nilai taruhan.

Nilai taruhan dalam perjudian berupa pelaku judi memasang nilai taruhan yang akan dimenangkan atau hilang akibat adanya resiko perjudian. Artinya, setiap hasil perjudian menghadirkan pemenang dan si kalah.

Perjudian di kalangan masyarakat merupakan hal yang lumrah. Adapun beberapa factor yang membuat masyarakat melakukan perjudian.¹⁵

1. Perekonomian

Kesenjangan ekonomi dapat berubah menjadi permasalahan sosial di masyarakat. Komunitas berpenghasilan rendah semakin meningkat dan memilih bertaruh dengan harapan menang meningkatkan tingkat keberadaan. Tapi masyarakat terbagi ke dalam kelas-kelas ekonomi Orang kaya sering kali berjudi sebagai cara untuk menghabiskan waktu ketika mereka memiliki waktu luang atau sedang bosan.

2. Religius

Kepercayaan terhadap suatu agama memberi seseorang kepastian dan keimanan kepada Tuhan yang dapat diandalkan serta agama yang dianut atau diandalkan. Semakin dalam seseorang percaya sesuai keimanannya, seseorang harus beribadah dengan ketaatan dan pantang melakukan perbuatan yang dilarang agama. Namun, ibadah lebih dari itu. Ini membuka pintu bagi seseorang untuk melanggar larangan agama seperti larangan perjudian.

3. Budaya

Budaya kesopanan dan kesantunan masyarakat Indonesia semakin mengikis dan mengurangi dampak buruk pengaruh luar. Salah satunya adalah perjudian, yang merupakan hal yang legal di negara ini dan menarik

¹⁵ Zekel Calvin Ginting, Faktor Penyebab Meningkatnya Pe'laku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19, <https://journal.literasisains.id/index.php/sosmaniora/article/download/1717/921/7302>, diakses Kamis, 20 Juni 2024, 19.23 WIB

perhatian masyarakat Indonesia karena daya tariknya yang asing, namun secara bertahap juga merusak norma dan nilai-nilai lokal.

4. Lingkungan

Salah satu hal yang membentuk kepribadian seseorang adalah lingkungannya. sebuah lingkungan di mana percintaan dan perjudian adalah hal yang lazim. Ketika kesuksesan perjudian dipublikasikan, hal itu memotivasi orang lain untuk menjadi penjudi. Berjudi merupakan cara termudah untuk mendapatkan uang tanpa harus bekerja keras, dan mempunyai kekuatan untuk mengangkat derajat seseorang dalam kehidupan.

5. Belajar Perjudian.

Seseorang yang telah menerima pendidikan dan instruksi perjudian belajar bagaimana untuk menang secara konsisten dalam perjudian. Kenyataannya, kasino sering kali memberikan pemain peluang untuk langsung menang, yang mendorong mereka untuk terus bermain dan menghabiskan semua uang mereka.

6. Kemampuan diri.

Keadaan menang yang telah didapatkan membuat pejudi tertarik untuk melanjutkan permainan walau sudah mendapatkan lebih banyak kekalahan. Pelaku judi yakin dengan kemampuan diri bahwa dirinya merupakan seseorang yang mahir dalam berjudi.

"Hukum dasar" merujuk pada undang-undang dasar atau konstitusi sebuah negara atau pemerintahan, sedangkan "dasar hukum" merujuk pada landasan/payung hukum, regulasi, undang-undang, aturan, atau kebijakan yang diterbitkan oleh penyelenggara kebijakan publik sebagai rujukan dalam pengambilan keputusan. Dasar hukum pada judi online ini diatur dalam undang-undang no 11 tahun 2008 Pasal 27 ayat 2 juncto Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya judi online, diancam

dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.

Munculnya media sosial Selebriti atau tokoh di media sosial Instagram dikenal dengan sebutan “Streamer”, sebuah fenomena yang dipopulerkan oleh Instagram. Jumlah pengikut di platform media sosial Instagram bagi para streamer menjadi pertimbangan. Kemungkinan bagi pelaku usaha untuk mengiklankan kasino online di profil Instagram

Tujuannya adalah agar viewer maupun viewer dari sang streamer sang mengikuti situs judi online yang direkomendasikan sang streamer. Media sosial menjadi media paling populer untuk iklan perjudian online. Sangat mudah menggunakan media sosial untuk promosi; pemilik website hanya perlu membayar kepada pemegang rekening. platform jejaring sosial untuk memposting tautan ke informasi tentang kasino online. Tujuan periklanan dan promosi adalah pernyataan yang dimaksudkan untuk mempengaruhi daya saing. Oleh karena itu, tujuan promosi dan periklanan adalah untuk memberikan kesan positif kepada masyarakat umum terhadap suatu komoditas atau jasa.

Dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, banyak pembatasan-pembatasan yang diberikan oleh pemerintah Indonesia. Pembatasan yang diberikan bukanlah perwujudan dari pelanggaran atas kebebasan berekspresi atau pelanggaran tentang hak mendapatkan pendidikan, informasi maupun teknologi yang semuanya telah diatur dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 ditambah lagi secara yuridis konstitusional, pencasila merupakan landasan kebebasan memberikan pendapat.¹⁶

Mengingat klien dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka terhadap barang atau jasa adalah tujuan untuk memikat mereka. Meningkatkan pemasaran adalah tujuan kedua; sebagai hasilnya, suatu barang atau jasa dianggap terkenal dan mempengaruhi masyarakat di berbagai tingkatan. Yang terakhir, menarik perhatian adalah tujuan utama dari semua pemasaran dan

¹⁶ Irman Syahriar, *Hukum Pers Telaah Teoritis atas Kepastian Hukum dan Kemerdekaan Pers di Indonesia* PT LaksBang Perssindo, Yogyakarta, 2015, hlm. 117

promosi. Karena potensi periklanan youtuber yang sangat besar, para pebisnis mendapatkan keuntungan besar dari postingan yang dibagikan oleh selebriti di platform tersebut. Mereka termotivasi dengan hal ini karena ingin mendapatkan keuntungan yang cukup besar dari usahanya.

Iklan di media cetak sering kali kurang menarik perhatian, sehingga membuat konsumen cenderung tidak memperhatikannya. Upaya promosi tersebut antara lain memberikan edukasi kepada masyarakat sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Pasal 1 Ayat 6 tentang Perlindungan Konsumen mengenai suatu produk yang diperdagangkan oleh suatu pelaku usaha dalam upaya menarik minat konsumen untuk membeli produk tersebut. Pelaku usaha berkolaborasi dengan Streamer memanfaatkan kegiatan promosi untuk menjual produknya.

Pelaku perusahaan harus menghindari segala sesuatu yang berkaitan dengan subjek yang tidak terkait dengan artikel ini untuk meningkatkan upaya pemasaran dan menjamin bahwa tidak ada kebohongan yang diberitahukan kepada klien. Seperti yang penulis sampaikan, dalam mempromosikan bisnis game online, Anda harus mengikuti peraturan yang berlaku di Indonesia dengan streamer. Karena Indonesia memiliki peraturan perundang-undangan yang jelas terkait dengan perjudian, iklan, dan konten yang menyinggung, hal ini menjadi sangat penting. Jika Anda melanggar undang-undang ini, Anda berisiko menghadapi konsekuensi hukum yang berat. Menghormati hukum membantu melindungi pelanggan dari aktivitas game yang tidak jujur atau berbahaya. Streamer memiliki basis penggemar yang besar dan pengaruh yang luas. Mendorong reputasi perusahaannya dan melemahkan etikanya dengan melakukan aktivitas yang tidak etis atau kriminal.

Tujuan penerapan pidana adalah untuk melaksanakan pemidanaan; Meski demikian, sanksi pidana hanya dapat diterapkan. Kesalahan pidana dan hukuman berlaku berbeda ketika seseorang dinyatakan bersalah karena melanggar undang-undang. sama dengan pertanggungjawaban pidana, dimana siapa pun yang melanggar suatu ketentuan undang-undang akan dikenakan

sanksi pidana secara penuh dan tidak ada cara untuk membenarkan perbuatannya. tidak sama dengan pertanggungjawaban pidana, dimana setiap orang dapat dimintai pertanggungjawaban pidana karena melanggar suatu peraturan perundang-undangan dan/atau mempertanggungjawabkan akibat yang ditimbulkan oleh peraturan tersebut,

Tujuan penerapan pidana adalah untuk melaksanakan pemidanaan. Meski demikian, sanksi pidana hanya dapat diterapkan kesalahan pidana dan hukuman berlaku berbeda ketika seseorang dinyatakan bersalah karena melanggar undang-undang. Dalam konteks pertanggungjawaban pidana, terdapat alasan untuk memaafkan seseorang yang akan dikenai pertanggungjawaban pidana; Dengan kata lain, seseorang baru dapat dimintai pertanggungjawaban atas tindak pidana apabila ditentukan bahwa orang tersebut layak untuk dikenakan pertanggungjawaban pidana berdasarkan usia dan keadaan mentalnya.

Pasal 27 ayat 2 mencantumkan pelaku industri perjudian online yang melakukan penyebaran tanpa izin. Ketentuan ini menetapkan bahwa setiap orang dengan sengaja tidak mempunyai wewenang untuk menyalurkan, menyebarkan, atau membuat materi yang relevan lebih mudah diperoleh. surat kabar elektronik dengan tema perjudian. Kemudian sebagaimana dijelaskan lebih lanjut dalam Bab tersebut pidana penjara enam (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Gagasan tentang tanggung jawab merupakan hal mendasar dalam hukum pidana.

Karena maraknya judi online ini, kemampuan pemerintah untuk melakukan pengawasan yang tidak memihak terhambat oleh maraknya perjudian online di dunia maya. Satu-satunya langkah yang bisa ditindaklanjuti Sejauh ini, pemerintah telah memblokir berfungsinya situs game berbasis internet. Satu satunya hal yang dapat dilakukan pemerintah sejauh ini adalah memblokir situs perjudian online secara teratur untuk menghentikan orang-

orang berjudi online dan mengawasi akun mencurigakan yang mengirimkan uang dengan jumlah dan intensitas tertentu.¹⁷

Dalam kasus yang serupa dengan penelitian ini, yaitu Influencer yang Mengiklankan Judi Online sudah diiputus oleh Pengadilan Negeri Tanjung Karang Nomor 871/Pid.Sus/2022/PN.TJk dengan amar putusan yang berbunyi “Menyatakan Terdakwa Abdi Setiawan Rusli Bin Rusli Mantaring, terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana ?turut serta membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian? sebagaimana dalam dakwaan kesatu, menjatuhkan pidana kepada terdakwa dengan pidana penjara selama 5 (lima) bulan serta denda sebanyak Rp.3.000.000,00 (tiga juta rupiah) dengan ketentuan apabila denda tidak dibayar diganti dengan pidana kurungan selama 2 (dua) bulan, menetapkan masa penangkapan dan penahanan yang telah dijalani oleh Terdakwa dikurangkan dari pidana yang dijatuhkan, memerintahkan terdakwa tersebut dibebaskan dari tahanan segera setelah putusan ini diucapkan.”

KESIMPULAN

- 1.Streamer didonate oleh situs judi online lalu streamer meneriakkan kalimat salah satunya “gacor” dengan alih alih bercanda supaya viewer tidak sadar bahwasannya dengan streamer yang bilang “gacor” tengah melakukan modus promosi judi onlinenya. Dengan demikian promosinya berjalan lancar sementara viewer terpengaruh untuk bermain di situs judi online yang telah disebutkan oleh streamer.
2. Streamer yang terlibat promosi judi online dengan membuat klarifikasi dan meminta maaf kepada media serta mengembalikan hasil donate-an dari situs judi online tersebut kepada pihak yang berwenang. Apabila streamer tersebut tidak mengembalikan hasil donate-an tersebut maka streamer tersebut akan dikenakan Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang no 1 Tahun 2024 Tentang Infirmasi dan Transaksi Elektronik dengan pidana penjara palinng lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak 10 miliar.

¹⁷ Onno W Purbo, 2007, *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi*, Computer Network Research Group, ITB, hal.22.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustrajanto. 2002. Hal 4. Seni Mengasah Kreatifitas dan Memahami Bahasa Iklan, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung
- Bahder Johan Nasution, Metode Penelitian Hukum, Mandar Jaya, Bandung, 2008.
- Bambang Sunggono, Metode Penelitian Hukum (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2010).
- Chairul Huda, Dari Tindak Pidana Tanpa Kesalahan Menuju Kepada Tiada Pertanggung jawab Pidana Tanpa Kesalahan, Cetakan kedua, Jakarta, Kencana, 2006.
- P.A.F. Lamintang Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia. PT. Citra Aditya Bakti. Bandung. 1996
- Eddy O.S. Hiarij, Prinsip-Prinsip Hukum Pidana, Cahaya Atma Pustaka, Yogyakarta, 2014.
- Hanafi, Amrani dan Mahrus, Ali, Sistem Pertanggungjawaban Pidana (Perkembangan dan Penerapan), Rajawali Press, Jakarta, 2015.
- Henry., Campbell, Black's Law Dictionary, West Publishing Co, St. Paul Minn, 1979.
- I Made Widiana, Asas-Asas Hukum Pidana, Fikahati Aneska, Jakarta, 2010.
- Kartini Kartono, 2006, Pathologi Sosial, Rajawali Jilid I, Jakarta.
- P. W. D. Redmond, J. P. Price, dan L. N. Stevens, General Principle of English Law, Macdonald and evans, London.
- Prasetyo, Teguh. *Asas-Asas dalam Hukum Pidana*., 1 ed Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2011.
- Richard Card, Introduction to Criminal Law, Butterworths, London, 1984.
- Romli Atmasasmita, Perbandingan Hukum Pidana, Mandar Maju, Bandung, 2000.
- Romli, Atmasasmita, Asas-asas Perbandingan Hukum Pidana, Yayasan LBH, Jakarta, 1989,
- Soerjono Soekanto, Pengantar Penelitian Hukum, Jakarta: UI Press, 1986.
- Teguh Prasetyo, Hukum Pidana, Raja Grafindo Persada, Depok, 2010,
- Wayne., R., LaFave, Handbook on Criminal Law, West Publishing Co, 1972.
- Roeslan Saleh, Pikiran-Pikiran Tentang Pertanggung Jawaban Pidana, Cetakan Pertama, Jakarta, Ghalia Indonesia, 1986.
- Rasyid Ariman dan Fahmi Raghieb, Hukum Pidana, Setara Press, Malang , 2016.

- Erdianto Effendi, *Hukum Pidana Indonesia Suatu Pengantar*, PT. Refika Aditama, Bandung, 2014.
- Indriyanto Seno Adji, *Korupsi dan Hukum Pidana*, Kantor Pengacara dan Konsultasi Hukum “Prof. Oemar Sento Adji & Rekan, Jakarta, 2002.
- Onno W Purbo, 2007, *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi*, Computer Network Research Group, ITB,
- Irman Syahriar, *Hukum Pers Telaah Teoritis atas Kepastian Hukum dan Kemerdekaan Pers di Indonesia* PT LaksBang Perssindo, Yogyakarta, 2015, hlm. 117
- Jaya, Febri. “Empat Faktor Penyebab Kecanduan Judi Online” *Koran Tempo*, 3 Oktober 2023 <https://koran.tempo.co/read/gaya-hidup/484780/4-faktor-penyebab-kecanduan-judi-online>
- Nafila, Hunafa. “Kajian Komparasi atas Tindakan Endorse (Promosi) Judi Online dalam Perspektif Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam” *Bandung Conference Series: Law Studies* 2, no 1 (2022)
- Nono, Ignasius Yosanda, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi dan I Putu Gede Seputra. “Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online”, *Jurnal Analogi Hukum*, 3, no 2, (2021) <https://www.ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/analogihukum/article/view/3813>
- Prasetyo, Teguh. *Asas-Asas dalam Hukum Pidana*,, 1 ed Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2011.
- Anselmus S. J. Mandagie, *Proses Hukum Tindak Pidana Pembunuhan Yang Dilakukan Oleh Anak Dibawah Umur Ditinjau Dari Undang Undang Nomor 11 Tahun 2012 Tentang Sistem Peradilan Anak*, <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/lexcrimen/article/download/28552/27901>
- Sari Desriwaty, *PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PELAKU PROMOSI JUDI ONLINE YANG DILAKUKAN MELALUI MEDIA SOSIAL DITINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM PIDANA*, <http://repository.upbatam.ac.id/2752/1/Cover%20s.d%20bab%20III.pdf>,

Kitab undang-undang hukum pidana

Undang-undang nomor 1 tahun 2024 tentang informasi dan transaksi elektronik

Giovani Dio Prasasti, Soal Streamer Game Diduga Promosi Judi Online Menkominfo
derahkan Ke Aparat Penegak Hukum, Liputan6,
<https://www.liputan6.com/amp/5428531/soal-streamer-game-diduga-promosi-judi-online-menkominfo-serahkan-ke-aparat-penegak-hukum>, diakses pada
minggu 16 Juni 2024, 14.00 WIB

Ozawa, Marsha, “Permisi Disini Ada Top Global 3 Juni 2022.
https://www.youtube.com/live/5_0Ja9z0DwI?si=RsjLX-3LlkgHSSzO

TwitterPartaiSocmed,

<https://x.com/PartaiSocmed/status/1712310653090996490?t=ufiSYsbrhlO9aaHzuMfeBg&s=19> diakses hari minggu 16 juni 2024, 14.15 WIB

Bernadetha Aurelia Oktavira, Mengenal Unsur Tindak Pidana dan Pemenuhannya,
<https://www.hukumonline.com/klinik/a/mengenal-unsur-tindak-pidana-dan-syarat-pemenuhannya-lt5236f79d8e4b4/>, diakses tanggal 1 Juli 2024, 21:43
WIB