

**ANALISIS PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA *INFLUENCER*
PELAKU *ENDORSE* JUDI ONLINE DI TIKTOK DITINJAU
DARI UU ITE NO. 1 TAHUN 2024**

Angellica Anvi Hapsari

Prodi Ilmu Hukum, Universitas Terbuka

e-mail: angellica.anvi@gmail.com

Accepted: 16/7/2025; Published: 19/7/2025

ABSTRAK

Di Indonesia, masalah hukum yang serius muncul karena meningkatnya praktik "*endorsement*" judi online oleh *influencer* di media sosial TikTok. Aktivitas promosi tersebut melanggar Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Nomor 1 Tahun 2024, selain menyebarkan perilaku menyimpang di dunia digital. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pertanggungjawaban pidana diberikan kepada *influencer* yang terlibat dalam promosi judi online dan bagaimana UU ITE diterapkan dalam kasus ini. Peraturan Perundang-undangan, literatur hukum, dan jurnal akademik relevan digunakan sebagai sumber data untuk penelitian yuridis normatif ini. Menurut Pasal 27 ayat 2 UU ITE, Pasal 45 ayat 2 UU ITE, dan Pasal 55 KUHP tentang keterlibatan dalam tindak pidana, hasil studi menunjukkan bahwa pengaruh yang melakukan promosi situs judi online bisa dimintai pertanggungjawaban pidana. Namun, penerapan sanksi pidana bergantung pada pembuktian unsur kesalahan (*mens rea*), yaitu apakah pengaruh mengetahui bahwa konten yang diiklankan merupakan kegiatan judi online yang melanggar hukum. Sama seperti yang ditunjukkan oleh hasil penelitian, setiap influencer bertanggung jawab secara hukum atas konten yang dipostingnya di media sosial. Oleh karena itu, mematuhi peraturan digital sangat penting untuk menjaga keamanan ruang siber dan mencegah praktik perjudian online menyebar di Indonesia.

Kata Kunci: Pertanggungjawaban Pidana, Judi Online, *endorsement*, Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

ABSTRACT

In Indonesia, serious legal issues have arisen due to the increasing practice of online gambling "endorsements" by influencers on the social media platform TikTok. These promotional activities violate the Electronic Information and Transactions (ITE) Law No. 1 of 2024, in addition to spreading deviant behavior in the digital world. This study aims to examine the criminal liability imposed on influencers involved in promoting online gambling and how the ITE Law is applied in this case. Regulations, legal literature, and relevant academic journals were used as data sources for this normative legal research. According to Article 27 paragraph 2 of the ITE Law, Article 45 paragraph 2 of the ITE Law, and Article 55 of the Criminal Code concerning involvement in criminal acts, the results of the study show that influencers who promote online gambling sites can be held criminally liable. However, the application of criminal sanctions depends on proving the element of fault (mens rea), namely whether the influencer knew that the advertised content was illegal online gambling. As shown by the results of the study, every influencer is legally responsible for the content they post on social media. Therefore, complying with digital regulations is crucial to maintaining cybersecurity and preventing the spread of online gambling practices in Indonesia.

Keywords: Criminal Liability, Online Gambling, Endorsement, Information and Electronic Transactions (ITE).

PENDAHULUAN

Banyak aspek kehidupan masyarakat telah berubah karena kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk ekonomi dan hiburan. TikTok dan jenis media sosial lainnya sekarang bukan hanya tempat untuk berbagi konten hiburan tetapi juga alat yang sangat efektif untuk pemasaran online. *Influencer* dapat menjangkau jutaan pengguna dalam waktu singkat dengan mempromosikan berbagai barang dan jasa melalui fitur *endorsement*. *Influencer* adalah agen promosi yang kuat di dunia digital karena mereka adalah Tokoh publik yang sangat memengaruhi tindakan dan keputusan pengikutnya. Kemajuan ini, bagaimanapun, menghasilkan masalah hukum baru yang cukup menantang. Salah satunya adalah fenomena *influencer* di media sosial TikTok yang mempromosikan atau mendukung situs judi online. Perjudian menyebutkan bahwa pada hakekatnya bertentangan dengan nilai Agama, Kesusilaan dan Moral Pancasila, serta dapat membahayakan terhadap penghidupan dan kehidupan masyarakat, untuk Bangsa dan Negara (UU No. 7 Tahun 1974), juga berpotensi membawa masyarakat, terutama remaja, ke dalam perjudian online. Karena memiliki efek negatif seperti kecanduan, kerugian finansial, dan kehancuran sosial, judi online adalah tindak pidana yang dilarang keras oleh hukum Indonesia. Yang disebut sebagai permainan judi adalah permainan dimana kemungkinan menang sebagian besar bergantung pada keberuntungan, juga karena kebiasaan atau pertandingan ketangkasan (KUHP Pasal 303). Perjudian dapat dilakukan dalam beberapa bentuk, yaitu permainan kartu, permainan dadu, permainan *lotere*, balapan, dan olahraga, tetapi sekarang semakin populer melalui platform online (Manaroinsong, 2024). Jika terbukti berpartisipasi, menawarkan, atau bertransaksi dalam perjudian tersebut, pemain judi akan dikenakan hukuman. Pasal 303 dan 303 Bis KUHP lama (KUHP Pasal 303), serta Pasal 426 dan 427 KUHP terbaru (UU No. 1 Tahun 2023), mengawasi perjudian online dan tindak pidananya di indonesia. Judi online merupakan bentuk perjudian tradisional yang sekarang dialihkan ke media elektronik sehingga dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer dan telepon genggam (Sasangka & Rosita, 2022).

Pengaturan pelanggaran untuk pelanggaran perjudian online diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008. Ayat Pertama Pasal 27 menyatakan bahwa: "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, mempertunjukkan, mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan untuk diketahui umum". Dan pada Pasal 27 Ayat (2) menyatakan: "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian".

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pertanggungjawaban pidana diberikan kepada *influencer* yang terlibat dalam promosi judi online dan bagaimana UU ITE diterapkan dalam kasus ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam pengembangan kajian hukum pidana dan hukum siber, khususnya terkait pertanggungjawaban pidana *influencer* dalam promosi judi online di media sosial. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi bahan rujukan bagi aparat penegak hukum dalam menerapkan ketentuan UU ITE secara tepat dan konsisten, serta memberikan pemahaman hukum kepada masyarakat dan para pelaku industri digital agar lebih berhati-hati dan bertanggung jawab dalam aktivitas promosi di ruang siber.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, yuridis normatif digunakan untuk menganalisis pertanggungjawaban pidana *influencer* yang melakukan *endorsement* judi online di media sosial TikTok (Soekanto, 2010). Metode yuridis normatif digunakan karena penelitian ini

berfokus pada aturan hukum yang tertulis, asas hukum, beberapa pendapat para ahli, dan doktrin hukum yang relevan (Marzuki, 2017). Dalam penelitian ini, hukum dianggap sebagai aturan yang mengikat dan mengatur perilaku masyarakat, sehingga analisis bahan hukum primer dan sekunder diperlukan untuk menyelesaiannya. Metode normatif memungkinkan peneliti untuk menganalisis Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, KUHP, dan penelitian akademik tentang kejahatan siber dan pertanggungjawaban pidana. Oleh karena itu, pendekatan ini menjadi alat yang tepat untuk menjawab rumusan masalah yang bersifat normatif dan konseptual.

Penelitian yuridis normatif bergantung pada bahan hukum dasar untuk proses analisis Legislasi Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Konstitusi Republik Indonesia, khususnya Pasal 303 dan Pasal 55 tentang keterlibatan tindak pidana, dan keputusan pengadilan yang relevan, seperti kasus Gunawan Sadbor yang terlibat dalam promosi situs judi online melalui TikTok adalah bahan hukum utama dalam penelitian ini (Putusan Pengadilan Nomor 123/Pid.Sus/2023). Dalam upaya untuk menentukan bagaimana unsur-unsur tindak pidana yang terkandung dalam aturan tersebut dapat diterapkan terhadap pihak-pihak yang terlibat dalam promosi judi online, dokumen hukum ini diperiksa. Selain itu, ketentuan hukum lainnya, seperti peraturan pemerintah, peraturan Kominfo, dan dokumen resmi lembaga negara, dipertimbangkan jika relevan dengan objek penelitian. Penelitian dapat memberikan gambaran yang lengkap tentang dasar normatif penerapan sanksi pidana terhadap pengaruh dengan menganalisis sumber hukum primer.

Selain bahan hukum primer, penelitian ini juga menggunakan bahan hukum sekunder sebagai pendukung analisis. Bahan hukum pidana sekunder mencakup buku hukum pidana, jurnal ilmiah, artikel akademik, dan penelitian terdahulu yang membahas pertanggungjawaban pidana, kejahatan siber, dan peran orang yang memengaruhi penyebarluasan konten ilegal. Buku-buku seperti Hamzah (2021), Hiariej (2021), Soesilo (2020), Sasangka dan Rosita (2022), dan Marzuki (2022) berkontribusi pada peningkatan penelitian teori dan metodologi. Dalam literatur ini, ide-ide tentang komponen tindak pidana, asas kesalahan, keterlibatan tindak pidana, dan karakteristik kejahatan di dunia maya dijelaskan. Penggunaan sumber hukum sekunder meningkatkan analisis dan memberikan perspektif ilmiah yang lebih luas terhadap fenomena *endorsement* judi oleh *influencer* di internet.

Untuk menjelaskan istilah yang digunakan dalam penelitian, dokumen tersier seperti kamus hukum, ensiklopedia, dan dokumen pendukung lainnya digunakan. Bahan tersier ini berguna untuk mendapatkan pemahaman tambahan tentang istilah hukum seperti "*mens rea*", "*actus reus*", "*deelneming*", dan "informasi elektronik". Bahan hukum tersier tetap diperlukan dalam penelitian hukum normatif untuk mempertajam argumentasi dan menghindari kesalahan interpretasi konsep hukum. Penggunaan bahan tersier dilakukan dengan hati-hati untuk memastikan bahwa definisi dan istilah yang digunakan tetap sesuai dengan konteks akademik. Oleh karena itu, seluruh sumber hukum yang digunakan dalam penelitian ini saling melengkapi.

Penelitian ini menggunakan studi kepustakaan untuk mengumpulkan bahan hukum. Ini dilakukan dengan mencari peraturan perundang-undangan, buku hukum, jurnal akademik, situs resmi pemerintah, database hukum, dan sumber digital yang dapat diandalkan. Untuk memastikan bahwa jawaban atas setiap masalah dapat didasarkan pada literatur ilmiah dan ketentuan hukum positif, bahan dikumpulkan secara sistematis. Studi kepustakaan memungkinkan peneliti menemukan hubungan antara teori, kebiasaan, dan fakta di dunia digital yang melibatkan *influencer*. Karena penelitian ini bersifat normatif, tidak ada data lapangan yang digunakan, dan seluruh analisis bergantung pada sumber hukum tertulis. Oleh karena itu, fokus penelitian adalah konsistensi norma dan doktrin dalam penyelesaian masalah hukum.

Penelitian ini menggunakan tiga pendekatan: pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan konseptual (*conceptual approach*), dan pendekatan kasus. Metode

hukum digunakan untuk memeriksa pasal-pasal UU ITE yang mengatur pelanggaran yang berkaitan dengan penyebaran informasi elektronik bermuatan perjudian. Metode ini memungkinkan para peneliti untuk menyelidiki elemen tindak pidana yang tercantum dalam Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (3) UU ITE yang berkaitan dengan tindakan pengaruh. Teori hukum pidana seperti teori penyertaan, asas kesalahan, dan pertanggungjawaban pidana dipelajari melalui pendekatan konseptual. Sementara itu, pendekatan kasus digunakan untuk memeriksa kasus nyata yang terjadi di Indonesia, seperti kasus Gunawan Sadbor, sebagai contoh penerapan hukum dalam praktik. Menggabungkan ketiga metode ini memberikan basis analitis yang komprehensif dan terorganisir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertanggungjawaban Pidana *Influencer* yang Melakukan *Endorsement* Permainan Online di Media Sosial TikTok

Pertanggungjawaban pidana merupakan prinsip dasar dalam hukum pidana yang menegaskan bahwa seseorang hanya dapat dipidana apabila memenuhi unsur tindak pidana serta memiliki kemampuan bertanggung jawab (Rahardjo, 2015). Dalam konteks *influencer* yang melakukan *endorsement* permainan online di TikTok, tindakan tersebut dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana apabila terbukti bahwa *influencer* secara sadar dan tanpa hak mendistribusikan atau mentransmisikan konten yang bermuatan perjudian (Marzuki, 2017). Pertanggungjawaban pidana mengharuskan adanya unsur kesengajaan (*mens rea*) dan perbuatan melawan hukum (*actus reus*) yang terpenuhi secara bersamaan. Artinya, *influencer* hanya dapat dipidana apabila ia memahami bahwa aktivitas yang dipromosikannya merupakan perjudian online yang dilarang dan tetap menyebarkannya kepada publik.

Terkait perlindungan konsumen, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen juga memberikan landasan pertanggungjawaban pidana dalam situasi tertentu (UU No. 8 Tahun 1999). Pelaku usaha yang mempromosikan produk atau jasa yang merugikan konsumen dapat dikenai sanksi pidana berupa denda maupun pidana penjara. Dalam konteks ini, *influencer* yang mempromosikan judi online dapat dianggap sebagai pelaku usaha yang turut memfasilitasi produk ilegal. Dengan demikian, pelanggaran hak konsumen terjadi ketika *influencer* menyebarkan konten yang berpotensi menyesatkan atau membahayakan masyarakat.

Lebih lanjut, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur secara tegas larangan penyebaran muatan perjudian secara elektronik. Pasal 45 ayat (3) mengancam pidana maksimal sepuluh tahun penjara dan/atau denda sepuluh miliar rupiah bagi setiap orang yang dengan sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik bermuatan perjudian (UU No. 1 Tahun 2024). Ketentuan ini relevan untuk *influencer* yang mempromosikan permainan online yang mengandung unsur perjudian karena tindakan tersebut jelas memenuhi unsur pasal tersebut. Dengan demikian, pertanggungjawaban pidana *influencer* dapat dikenakan apabila terbukti bahwa mereka telah sadar dan sengaja mempromosikan konten judi online.

Selain itu, Pasal 55 KUHP tentang penyertaan memberikan landasan tambahan bagi aparat penegak hukum untuk menjerat *influencer*. Dalam hukum pidana, *influencer* tidak hanya dianggap sebagai pembuat konten, tetapi juga sebagai pihak yang turut serta atau membantu tindak pidana perjudian online. Ketika *influencer* memfasilitasi penyebaran tautan judi, menerima komisi, atau mendapatkan keuntungan dari promosi yang dilakukan, mereka berperan sebagai bagian dari rantai tindak pidana. Dengan demikian, pertanggungjawaban pidana *influencer* menjadi semakin kuat berdasarkan doktrin penyertaan.

Penerapan Undang–Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang ITE terhadap *Influencer* yang Mempromosikan Judi Online di TikTok

Penerapan Undang–Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang ITE terhadap *influencer* merupakan langkah penting dalam penanggulangan penyebaran judi online di media sosial (Marzuki, 2017). Pasal 27 ayat (2) UU ITE dengan tegas mlarang setiap orang untuk mendistribusikan atau mentransmisikan konten bermuatan perjudian (UU No. 1 Tahun 2024). Ketentuan ini berlaku bagi siapa pun yang menyebarkan konten tersebut, termasuk *influencer* yang mempromosikan aplikasi atau situs yang menyediakan permainan berbasis taruhan. Dalam konteks TikTok, *influencer* memiliki jangkauan luas, sehingga penyebaran konten bermuatan perjudian dapat menimbulkan dampak sosial yang signifikan.

Pasal 45 ayat (2) UU ITE memberikan ketentuan mengenai sanksi pidana yang dapat dikenakan kepada pelanggar pasal tersebut. Ancaman pidana berupa enam tahun penjara atau denda maksimal satu miliar rupiah merupakan bentuk *deterrant effect* bagi individu yang mencoba memperoleh keuntungan dari penyebaran konten judi online. Bagi *influencer*, aturan ini bersifat jelas dan mengikat karena mereka secara sadar memanfaatkan platform digital untuk mempengaruhi publik dan mengajak pengguna TikTok mengakses situs permainan online yang mengandung unsur perjudian.

Dalam hukum pidana, unsur kesengajaan menjadi faktor penentu dalam penerapan sanksi pidana terhadap *influencer*. Jika terbukti bahwa *influencer* mengetahui konten yang dipromosikannya adalah permainan judi, maka unsur kesengajaan dianggap terpenuhi. Namun, jika *influencer* tidak mengetahui sifat ilegal dari situs yang dipromosikannya, maka harus dilakukan evaluasi lebih lanjut terkait unsur kesalahan. Meskipun demikian, penggunaan kode referal, penerimaan komisi, dan komunikasi dengan pengelola situs judi biasanya menjadi bukti kuat yang menunjukkan adanya kesengajaan.

Selain itu, Pasal 55 KUHP tentang penyertaan juga berperan dalam penerapan UU ITE terhadap *influencer*. *Influencer* dianggap turut serta dalam tindak pidana karena mereka menyediakan akses kepada masyarakat untuk mengunjungi situs judi melalui tautan yang dibagikan (KUHP Pasal 55). Dengan demikian, *influencer* dapat dipidana sebagai pelaku utama atau pelaku pembantu sesuai penilaian penyidik berdasarkan perannya dalam tindak pidana tersebut. Ketentuan ini semakin menguatkan komitmen hukum dalam menjerat pihak-pihak yang mempromosikan judi online secara aktif.

Solusi dan Rekomendasi Kebijakan atas *Endorsement* Judi Online oleh *Influencer*

Solusi atas maraknya *endorsement* judi online oleh *influencer* harus dilakukan melalui pendekatan hukum, teknologi, dan kebijakan publik secara bersamaan (Marzuki, 2017). Pertama, kebutuhan akan regulasi digital yang lebih ketat menjadi sangat penting. Pemerintah perlu memperkuat aturan yang mlarang promosi perjudian oleh tokoh publik di ruang digital. Saat ini, UU ITE belum secara detail mengatur pertanggungjawaban pihak ketiga seperti *influencer*, sehingga diperlukan peraturan pemerintah atau peraturan Menteri Kominfo yang secara khusus melarang promosi judi online oleh *influencer*.

Kedua, kolaborasi antara pemerintah, Kominfo, dan platform media sosial seperti TikTok perlu ditingkatkan (Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, 2023). Sistem pemantauan otomatis berbasis *artificial intelligence* dapat digunakan untuk mendeteksi konten yang mengandung unsur perjudian secara cepat. Negara seperti Korea Selatan dan Australia telah menerapkan sistem pemantauan real-time untuk mengawasi konten berisiko tinggi. Implementasi sistem serupa dapat membantu Indonesia mempercepat proses penghapusan konten berbahaya dan menindak pelaku.

Ketiga, keterlibatan Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) serta PPATK diperlukan untuk menelusuri aliran dana dari situs judi online kepada *influencer* (BSNN, 2022; PPATK, 2023). Pemeriksaan transaksi digital dapat menjadi alat bukti penting dalam proses hukum. Selain itu, pemantauan ini dapat membantu pemerintah memblokir rekening yang digunakan

untuk kejahatan ekonomi berbasis siber. Transparansi aliran dana juga dapat mencegah *influencer* lain melakukan tindakan serupa.

Keempat, perlu adanya penyusunan kode etik bagi *influencer* atau *content creator* (APCCI, 2022). Kode etik ini dapat dibuat oleh asosiasi profesi atau lembaga pengawas digital. *Influencer* harus tunduk pada standar etika yang melarang promosi ilegal, termasuk promosi judi online. Pemerintah dapat memberikan insentif bagi *influencer* yang berkontribusi dalam kampanye positif sebagai bentuk apresiasi dan pembinaan moral bagi komunitas digital. Penguatan etika digital diharapkan mampu membentuk figur *role model* yang baik bagi pengguna internet.

Dengan demikian, kombinasi antara regulasi hukum, penegakan aturan, kecanggihan teknologi, dan edukasi publik merupakan strategi yang paling efektif untuk menekan *endorsement* judi online oleh *influencer*. Pendekatan multidisiplin diperlukan agar ruang digital tidak menjadi arena bebas bagi penyebaran konten ilegal yang merusak moral masyarakat dan mengancam keamanan ekonomi digital.

KESIMPULAN

Menurut penelitian ini, UU ITE dan KUHP dapat menjerat *influencer* yang melakukan *endorsement* judi di TikTok. Menurut analisis, distribusi atau transmisi konten bermuatan perjudian memenuhi unsur *actus reus*, sedangkan pengetahuan pengaruh tentang sifat konten ilegal memenuhi unsur mens rea. Dengan demikian, *influencer* tidak hanya menyampaikan pesan tetapi juga berpartisipasi dalam memperluas akses ke situs perjudian. Akibatnya, status mereka sebanding dengan keterlibatan dalam tindak pidana. Hasilnya menunjukkan bahwa keberadaan pengaruh di dunia maya telah meningkatkan pentingnya penegakan hukum terhadap penyebaran konten ilegal, khususnya yang berkaitan dengan judi online. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan UU ITE membuat dasar yang kuat untuk menindak pelaku promosi judi online. meskipun efektivitasnya tetap bergantung pada kemampuan aparat dalam membuktikan unsur kesengajaan secara digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Profesional Content Creator Indonesia. (2022). *Kode Etik Influencer Digital*.
- Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN). (2022). *Panduan Pengawasan Keamanan Transaksi Digital*.
- Hamzah, A. (2021). *Hukum pidana Indonesia*. Sinar Grafika.
- Hiariej, E. O. S. (2021). *Prinsip-prinsip hukum pidana*. Cahaya Atma Pustaka.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2023). *Laporan Pengawasan Konten Digital*.
- Manaroinsong, F. G. (2024). Pertanggung Jawaban Pidana Pelaku Promosi Judi Online. *Lex Crimen*, 12(4).
- Marzuki, P. M. (2017). *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana, 52.
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. (2023). *Laporan Aliran Dana Digital*.
- Rahardjo, S. (2015). *Ilmu Hukum*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 30.
- Republik Indonesia, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Tentang Tindak Pidana Perjudian. KUHP (Staatsblad 1915 No. 732 jo. Staatsblad 1918 No. 564), Pasal 303 dan Pasal 303 bis.
- _____, *Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. UU No. 1 Tahun 2024, Pasal 45 ayat (3).
- _____, *Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. UU No. 1 Tahun 2024 Pasal 27 ayat (2).
- _____, *Undang-Undang tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. UU No. 1 Tahun 2023, Pasal 426 dan Pasal 427.
- _____, *Undang-Undang tentang Perlindungan Konsumen*. UU Nomor 8 Tahun 1999.

- _____. (2022). *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana* (KUHP). Jakarta: Djambatan, Pasal 55.
- _____. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. KUHP Pasal 303.
- _____. *Undang-Undang Tentang Penertiban Perjudian*. UU No. 8 Tahun 1999.
- Sasangka, H., & Rosita, L., (2022). Cyberlaw dan Tindak Pidana di Dunia Maya. Bandung: Mandar Maju, 117.
- Soekanto, S. (2010). *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI Press, 45.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](#)