

**PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP *INFLUENCER* YANG
MELAKUKAN PROMOSI SITUS JUDI ONLINE SAAT *LIVE*
STREAMING DI MEDIA SOSIAL
*CRIMINAL LIABILITY AGAINST INFLUENCERS WHO PROMOTE
ONLINE GAMBLING SITES WHILE LIVE STREAMING ON SOCIAL
MEDIA***

Ibnu Abdul Khalid, Elwi Danil dan Siska Elvandari

Fakultas Hukum Universitas Andalas

Korespondensi Penulis : Ibnuabdulkhalid4@gmail.com

Citation Structure Recommendation :

Khalid, Ibnu Abdul, Elwi Danil dan Siska Elvandari. *Pertanggungjawaban Pidana terhadap Influencer yang Melakukan Promosi Situs Judi Online Saat Live Streaming di Media Sosial.*

Rewang Rencang: Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.6. No.7 (2025).

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pertanggungjawaban pidana influencer yang melakukan promosi judi online melalui *live streaming* di media sosial. Metode penelitian yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan studi kasus. Hasil menunjukkan influencer dapat dikenai pertanggungjawaban pidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE dan Pasal 303 jo. 303 bis KUHP apabila terpenuhi unsur *actus reus* dan *mens rea*. Penegakan hukum dilakukan melalui pendekatan preventif berupa edukasi dan pengawasan, serta represif melalui proses peradilan. Kendala meliputi aspek substantif, struktural, kultural, dan teknis yang memerlukan penguatan regulasi dan kerja sama multipihak.

Kata Kunci: *Influencer, Live Streaming, Pertanggungjawaban Pidana, Promosi Judi Online*

ABSTRACT

This research examines criminal liability of influencers who promote online gambling sites through live streaming on social media. The research method is normative juridical with statutory and case study approaches. Findings show influencers can be held criminally liable under Article 27 paragraph (2) in conjunction with Article 45 paragraph (2) of ITE Law and Article 303 in conjunction with Article 303 bis of Criminal Code if elements of actus reus and mens rea are fulfilled. Law enforcement is carried out through preventive approaches such as education and supervision, and repressive measures through judicial processes. Obstacles include substantive, structural, cultural, and technical aspects requiring regulatory strengthening and multi-stakeholder cooperation.

Keywords: *Influencer, Live Streaming, Criminal Liability, Online Gambling Promotion*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat Indonesia. Di balik kemajuan tersebut, muncul berbagai permasalahan hukum yang kompleks, salah satunya adalah maraknya praktik perjudian online yang semakin masif dan terorganisir. Fenomena ini tidak hanya melibatkan pelaku dan penyelenggara judi online, tetapi juga para influencer media sosial yang berperan sebagai promotor dalam aktivitas ilegal tersebut.¹

Sebagai ilustrasi, pada November 2024, aparat kepolisian di Lampung Selatan menangkap seorang pemuda bernama Wisnu Safrizal saat ia melakukan *live streaming* promosi situs judi online. Dalam aksinya, Safrizal mengaku menerima imbalan Rp 1 juta setiap minggu untuk menampilkan permainan judi secara langsung selama sekitar dua jam setiap hari. Pola ini menunjukkan eksistensi modus operandi “*endorsement* tersembunyi” melalui *live streaming*, yang mencakup elemen distribusi konten, promosi eksplisit terhadap situs judi, dan donasi sebagai kompensasi atas promosi tersebut. Kasus ini semakin menegaskan perlunya penyusunan konstruksi pertanggungjawaban pidana yang kuat bagi influencer dan penyelenggara promosi judi online melalui platform digital.²

Data menunjukkan bahwa kasus perjudian online di Indonesia mengalami peningkatan drastis dalam beberapa tahun terakhir. Modus operandi yang digunakan pun semakin beragam dan canggih, salah satunya adalah pemanfaatan fitur *live streaming* di berbagai platform media sosial. Para influencer dengan jumlah pengikut yang besar kerap menerima donasi dalam nominal fantastis dari akun-akun situs judi online saat melakukan siaran langsung.³ Praktik ini kemudian diikuti dengan pujian dan apresiasi berlebihan dari influencer terhadap akun donatur itu, yang secara terselubung merupakan bentuk promosi situs judi online.⁴

¹ Andri Winjaya Laksana dan Nita Anggreiny, *Fenomena Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Analisis Faktor Sosial Ekonomi*, Jurnal Hukum dan Kemasyarakatan, Vol.5, No.2 (2023).

² Kompas.TV, *Revealed! This Is How Online Gambling Promoters ‘Live’ on Social Media Work*, diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=1loJx3fMHh4>, diakses pada 10 Januari 2026.

³ Komisi Pemberantasan Korupsi, *Laporan Tahunan Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia*, KPK, Jakarta, 2024.

⁴ Rizky Pratama dan Siti Nurjanah, *Peran Influencer dalam Promosi Judi Online: Studi Kasus Media Sosial*, Jurnal Komunikasi Digital, Vol.8, No.3 (2023).

Modus promosi terselubung ini sangat efektif karena memanfaatkan kepercayaan dan kedekatan emosional antara influencer dengan para pengikutnya. Penonton *live streaming*, terutama kalangan remaja dan dewasa muda, cenderung meniru perilaku influencer yang mereka idolakan. Akibatnya, praktik ini tidak hanya melanggar hukum tetapi juga menimbulkan dampak sosial yang luas, termasuk kerugian finansial, kerusakan mental, hingga disintegrasi sosial dalam masyarakat.⁵ Fenomena donasi besar-besaran yang direspons dengan pujian berlebihan oleh influencer mengindikasikan adanya pola kerja sama terstruktur antara pelaku usaha judi online dengan para kreator konten digital.⁶

Dalam perspektif normatif, Indonesia memiliki instrumen hukum yang mengatur dan melarang praktik perjudian serta promosinya. Ketentuan Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) secara tegas melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian.⁷ Ketentuan ini diperkuat dengan Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang mengatur tentang tindak pidana perjudian dan unsur-unsur yang menyertainya.⁸

Oktavianiasih (2025) meletakkan landasan normatif larangan promosi judi online (UU ITE jo. Pasal 303 KUHP) dan menekankan strategi penanggulangan di ranah konten (penguatan *cyber patrol*, pemblokiran, edukasi publik). Nilainya terletak pada arsitektur kebijakan preventif represif di tingkat platform dan penonton, namun belum mengurai pembuktian pada subjek pelaku tertentu (influencer) dalam situasi *live streaming* yang sifatnya *real time* dan *ephemeral*.⁹

⁵ Kementerian Komunikasi dan Informatika, *Data Statistik Pengguna Internet dan Media Sosial Indonesia*, Komdigi, Jakarta, 2024.

⁶ Dedi Irawan, *Modus Operandi Promosi Judi Online Melalui Live Streaming*, Jurnal Kriminologi Indonesia, Vol.4, No.1 (2023).

⁷ Indonesia, *Undang-Undang tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)*, UU No.19 Tahun 2016, LN Tahun 2016 No.251, TLN No.5952.

⁸ Indonesia, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*.

⁹ Kadek Oktavianiasih, *Penegakan Hukum terhadap Konten Promosi Judi Online yang Dilakukan oleh Influencer di Media Sosial*, Hukum Inovatif: Jurnal Ilmu Hukum Sosial dan Humaniora, Vol.2, No.3 (Mei 2025).

Sedangkan penelitian ini memperkaya celah tersebut lewat konstruksi pertanggungjawaban pidana pada level individu (pemetaan *actus reus* “mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya” konten perjudian) dan indikator *mens rea* berbasis pola (donasi berulang dari akun afiliasi situs, *call to action*, penyebutan eksplisit, bukti komunikasi atau kontrak).

Rahman (2023) dalam penelitian lapangan di Polda DIY menunjukkan implementasi yang belum optimal: masifnya konten, kesulitan bukti digital, dan kebutuhan peningkatan kapasitas aparat, meski pemerintah aktif melakukan pemblokiran konten. Kontribusi empiris ini membuka masalah performa penegakan, tetapi belum membakukan matriks pembuktian untuk menilai peran influencer sebagai pelaku utama atau turut melakukan, menyuruh, membantu berdasarkan intensitas promosi saat *live*.¹⁰ Bedanya dengan penelitian ini dapat menutup celah ini dengan arsitektur bukti (rekaman *live*, *screenshots*, aliran dana/PPATK, percakapan/kontrak) dan standar *chain of custody* yang dapat dioperasionalkan oleh penyidik dan penuntut.

Manaroinsong (2024) ini mempertegas basis yuridis larangan promosi judi online menurut UU ITE yang telah diperbarui (UU 1/2024) dan Pasal 303–303 bis KUHP, bahkan merujuk perkembangan pasal dalam KUHP baru. Nilai tambahnya adalah penajaman teks norma; kelemahannya, operasionalisasi unsur delik di konteks *live streaming* belum terjabarkan.¹¹ Hal ini sangat berbeda dengan mendorong diskursus ke level praktik: membandingkan batas unsur UU ITE (“mendistribusikan, mentransmisikan atau membuat dapat diaksesnya”) dengan KUHP (“menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum”), serta menegakkan asas *lex specialis derogat legi generali* ketika medium elektronik menjadi *locus delicti*.

W.Fernando dan H.Firmansyah (2025) dalam penelitian mengenai efektivitas pasal & kerja sama lintas negara. Walau menyebut Rizky Ananda Putra (2024), tema yang sama kuat tercermin pada studi efektivitas Pasal 27 ayat (2) UU ITE:

¹⁰ Pradika Rifai Rahman, *Upaya Penegakan Hukum terhadap Influencer yang Mempromosikan Situs Judi Online Melalui Media Sosial (Studi di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta)*, Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, 2023.

¹¹ Fricillia Geybi Manaroinsong, *Pertanggung Jawaban Pidana Pelaku Promosi Judi Online*, *Lex Crimen*, Vol.12, No.4 (November 2024).

secara normatif memadai, namun implementasinya terhambat oleh server luar negeri, akun anonim/VPN, regenerasi situs, sehingga dibutuhkan pendekatan lintas-sektor, kerja sama internasional/MLA, dan peningkatan kapasitas teknologi aparat.¹² Di sinilah penelitian ini berbeda tidak berhenti pada kebijakan makro, tetapi menerjemahkan kebijakan ke standar pembuktian mikro terhadap influencer sebagai promotor konten ilegal pada peristiwa live.

Posisi kontribusi penelitian Anda: mengintegrasikan doktrin norma (UU ITE–KUHP), temuan empirik penegakan, dan kebutuhan kebijakan lintas-sektor menjadi toolkit pembuktian yang spesifik untuk modus *live streaming* (indikator *mens rea* berbasis pola dan *actus reus* berbasis perilaku konten), sekaligus menyarankan jalur koordinasi (Polri/Bareskrim, Kominfo, PPATK, dan platform) agar *lex specialis* (UU ITE) benar-benar menjadi primus dalam penanganan kasus digital.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat urgensi untuk melakukan kajian komprehensif mengenai pertanggungjawaban pidana terhadap influencer yang melakukan promosi situs judi online saat *live streaming* di media sosial. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis maupun praktis dalam mengisi kekosongan hukum dan memperkuat sistem penegakan hukum pidana di era digital. Dengan demikian, supremasi hukum dapat ditegakkan secara efektif untuk melindungi masyarakat dari dampak negatif perjudian online yang semakin masif,¹³ maka didapatkan rumusan masalah “Bagaimanakah pertanggungjawaban pidana dan penegakan hukum terhadap influencer yang melakukan promosi situs judi online saat *live streaming* di media sosial?”

B. PEMBAHASAN

1. Pertanggungjawaban Pidana dalam Hukum Pidana Indonesia

a. Pertanggungjawaban Pidana terhadap Influencer yang Melakukan Promosi Situs Judi Online Saat *Live Streaming* di Media Sosial

¹² Wilson Fernando dan Hery Firmansyah, *Efektivitas Pasal 27 Ayat (2) UU ITE dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Online*, Jurnal Tana Mana, Vol.6, No.1 (Juni 2025).

¹³ Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri, *Statistik Kasus Perjudian Online dan Modus Operandi Tahun 2023-2024*, DITIPIDSIBER, Jakarta, 2024.

Pertanggungjawaban pidana merupakan konsep fundamental dalam hukum pidana yang menentukan kapan seseorang dapat dimintai pertanggungjawaban atas perbuatan pidana yang dilakukannya. Dalam literatur hukum pidana, pertanggungjawaban pidana atau *criminal liability* diartikan sebagai diteruskannya celaan yang objektif pada perbuatan yang memenuhi rumusan delik dan secara subjektif kepada pembuat yang memenuhi syarat-syarat dalam undang-undang untuk dapat dikenai pidana karena perbuatannya.¹⁴ Konsep ini mengandung makna bahwa seseorang baru dapat dipidana apabila perbuatannya memenuhi unsur-unsur tindak pidana dan ia memiliki kesalahan.¹⁵

Moeljatno sebagai salah satu pakar hukum pidana terkemuka di Indonesia menjelaskan bahwa pertanggungjawaban pidana mengandung makna bahwa setiap orang yang melakukan perbuatan pidana tidak dengan sendirinya harus dipidana. Untuk dapat dipidana, harus ada kesalahan atau dalam terminologi hukum pidana disebut sebagai asas “*tidak ada pidana tanpa kesalahan*” (*geen straf zonder schuld*).¹⁶ Asas ini merupakan fondasi dalam sistem hukum pidana Indonesia yang menekankan bahwa pertanggungjawaban pidana harus didasarkan pada kesalahan pembuat, bukan semata-mata pada perbuatan yang dilakukan.¹⁷

Dalam konteks hukum pidana Anglo-Saxon, pertanggungjawaban pidana mengandung dua unsur pokok yang harus dipenuhi, yaitu *actus reus* (perbuatan jahat) dan *mens rea* (niat jahat). *Actus reus* mengacu pada elemen fisik dari kejahatan, yakni perbuatan, kelalaian, atau keadaan yang dilarang oleh hukum pidana. Sementara *mens rea* merujuk pada keadaan mental pelaku pada saat melakukan perbuatan, yang mencakup kesengajaan (*opzet*) atau kealpaan (*culpa*).¹⁸

¹⁴ Chairul Huda, *Dari Tiada Pidana Tanpa Kesalahan Menuju Kepada Tiada Pertanggungjawaban Pidana Tanpa Kesalahan*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2006.

¹⁵ Roeslan Saleh, *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana: Dua Pengertian Dasar dalam Hukum Pidana*, Aksara Baru, Jakarta, 1983.

¹⁶ Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Rineka Cipta, Jakarta, 2022.

¹⁷ Eddy O.S. Hiariej, *Prinsip-Prinsip Hukum Pidana*, Cahaya Atma Pustaka, Yogyakarta, 2014.

¹⁸ P. A. F. Lamintang, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 1997.

b. Unsur-Unsur Tindak Pidana Promosi Judi Online

Tindak pidana promosi judi online diatur dalam beberapa ketentuan perundang-undangan di Indonesia. Ketentuan utama yang mengatur adalah Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang menyatakan: “*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.*”¹⁹ Ketentuan ini diancam dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE.

Selain UU ITE, ketentuan mengenai perjudian juga diatur dalam KUHP, khususnya Pasal 303 yang menyatakan: “(1) *Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin: 1. dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu.*”²⁰ Ketentuan ini diperluas dengan Pasal 303 bis ayat (1) butir 2 yang secara khusus mengatur bahwa:

*“Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah: 2. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara.”*²¹

Berdasarkan ketentuan-ketentuan di atas, unsur-unsur tindak pidana yang harus dipenuhi dalam kasus promosi judi online melalui *live streaming* oleh influencer adalah: (a) unsur subjektif berupa kesengajaan dalam mempromosikan situs judi online; (b) unsur objektif berupa perbuatan mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian; dan (c) perbuatan tersebut dilakukan tanpa hak atau melawan hukum.

¹⁹ Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, UU No.19 Tahun 2016, Ps.27 ayat (2).

²⁰ Indonesia, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)*.

²¹ *Ibid.*, Ps.303 bis ayat (1) butir 2.

Dalam kasus promosi judi online oleh influencer, unsur-unsur yang harus dipenuhi adalah:

- 1) Kesengajaan dalam mempromosikan situs judi online (unsur subjektif);
- 2) Perbuatan mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik bermuatan perjudian (unsur objektif UU ITE);
- 3) Perbuatan menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk berjudi (unsur objektif KUHP);
- 4) Dilakukan tanpa hak atau tanpa izin sehingga melawan hukum.

c. Bentuk Pertanggungjawaban Pidana Influencer sebagai Promotor Judi Online

Dalam praktik promosi judi online melalui *live streaming*, influencer dapat dimintai pertanggungjawaban pidana apabila terpenuhi unsur-unsur sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya. Pertama, dari aspek *actus reus*, perbuatan influencer yang memuji-muji atau memberikan apresiasi berlebihan terhadap donasi dari akun situs judi online saat *live streaming* dapat dikategorikan sebagai perbuatan mendistribusikan atau mentransmisikan informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian.²² Perbuatan tersebut secara substansial merupakan bentuk promosi atau iklan yang mengajak atau mempengaruhi penonton untuk mengunjungi atau menggunakan situs judi online yang bersangkutan.²³

Kedua, dari aspek *mens rea*, kesengajaan influencer dapat dibuktikan melalui beberapa indikator. Menurut teori kehendak (*wilstheorie*), seseorang dianggap sengaja melakukan perbuatan apabila ia menghendaki perbuatan tersebut dan mengetahui akibat yang akan timbul dari perbuatannya.²⁴ Dalam konteks promosi judi online melalui *live streaming*, kesengajaan dapat dibuktikan melalui: (a) adanya pola yang berulang dalam menerima donasi dari akun-akun situs judi online; (b) respons yang berlebihan dan terkesan terencana

²² Sigid Suseno, *Pertanggungjawaban Pidana Influencer dalam Promosi Konten Ilegal di Platform Digital*, Jurnal Hukum Teknologi Indonesia, Vol.2, No.1 (2023), p.67.

²³ Ahmad Sofian dan Leden Marpaung, *Analisis Yuridis Tindak Pidana Promosi Perjudian Online Melalui Media Sosial*, Jurnal Hukum dan Pembangunan, Vol.52, No.4 (Desember 2022), p.889.

²⁴ Andi Hamzah, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Rineka Cipta, Jakarta, 2010.

dalam memuji donatur; (c) penyebutan nama situs judi online secara eksplisit; dan (d) adanya komunikasi atau kesepakatan antara influencer dengan pengelola situs judi online.²⁵

Ketiga, dari aspek penyertaan (*deelneming*), influencer dapat dikategorikan sebagai "orang yang membantu melakukan" (*medeplichtige*) sebagaimana diatur dalam Pasal 56 KUHP, atau bahkan sebagai "orang yang menyuruh melakukan" (*doen plegen*) atau "turut melakukan" (*medeplegen*) sebagaimana diatur dalam Pasal 55 KUHP, tergantung pada intensitas dan peran yang dimainkan dalam promosi situs judi online tersebut. Apabila influencer hanya sekadar menerima donasi dan memberikan apresiasi tanpa kesepakatan sebelumnya, maka dapat dikategorikan sebagai pembantuan. Namun, apabila terdapat kesepakatan dan kerja sama yang terstruktur, maka dapat dikategorikan sebagai turut melakukan atau bahkan sebagai pelaku utama.²⁶

Berdasarkan analisis di atas, pertanggungjawaban pidana terhadap influencer yang melakukan promosi situs judi online saat *live streaming* di media sosial dapat diterapkan dengan menggunakan ketentuan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE dan/atau Pasal 303 jo. Pasal 303 bis KUHP jo. Pasal 55 atau Pasal 56 KUHP. Pembuktian harus difokuskan pada terpenuhinya unsur kesengajaan (*mens rea*) dan perbuatan melawan hukum (*actus reus*), serta peran yang dimainkan oleh influencer dalam rantai promosi judi online tersebut.

2. Penegakan Hukum terhadap Influencer yang Melakukan Promosi Situs Judi Online Saat *Live Streaming* di Media Sosial

a. Penegakan Hukum

Penegakan hukum merupakan suatu proses untuk mewujudkan keinginan-keinginan hukum menjadi kenyataan. Keinginan-keinginan hukum yang dimaksud adalah pikiran-pikiran badan pembuat undang-undang yang dirumuskan dalam peraturan-peraturan hukum. Soerjono Soekanto mengemukakan bahwa penegakan hukum adalah kegiatan menyasikan hubungan nilai-nilai yang terjabarkan dalam kaidah-kaidah yang mantap dan mengejawantah serta sikap tindak sebagai rangkaian penjabaran nilai tahap akhir

²⁵ Didik Endro Purwoleksono, *Hukum Pidana*, Airlangga University Press, Surabaya, 2020.

²⁶ Wirjono Prodjodikoro, *Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia*, Refika Aditama, Bandung, 2003.

untuk menciptakan, memelihara, dan mempertahankan kedamaian pergaulan hidup.²⁷ Definisi ini menekankan bahwa penegakan hukum bukan hanya sekedar pelaksanaan peraturan perundang-undangan, tetapi juga merupakan usaha untuk mewujudkan nilai-nilai keadilan yang terkandung dalam norma hukum tersebut.

Dalam konteks kejahatan siber, khususnya promosi judi *online* oleh influencer, penegakan hukum menghadapi tantangan yang lebih kompleks dibandingkan dengan kejahatan konvensional. Satjipto Rahardjo menyatakan bahwa penegakan hukum pada hakikatnya merupakan penegakan ide-ide atau konsep-konsep tentang keadilan, kebenaran, kemanfaatan sosial, dan sebagainya. Oleh karena itu, penegakan hukum pidana terhadap kejahatan siber tidak dapat dilepaskan dari konteks perkembangan teknologi informasi dan dinamika masyarakat digital.²⁸

Penegakan hukum pidana, menurut Barda Nawawi Arief, dapat ditempuh melalui dua jalur, yaitu jalur penal (hukum pidana) dan jalur nonpenal (di luar hukum pidana). Jalur penal lebih menitikberatkan pada sifat represif berupa penindakan dan penjatuhan sanksi pidana setelah kejahatan terjadi, sedangkan jalur nonpenal lebih menitikberatkan pada sifat preventif berupa pencegahan sebelum kejahatan terjadi. Dalam praktiknya, kedua jalur ini harus berjalan secara sinergis dan terintegrasi untuk mencapai efektivitas penegakan hukum.

b. Kebijakan Penegakan Hukum: Upaya Preventif dan Represif

Upaya preventif merupakan langkah-langkah pencegahan yang dilakukan sebelum terjadinya tindak pidana. Dalam konteks pencegahan promosi judi online oleh influencer, upaya preventif dapat dilakukan melalui beberapa strategi. Pertama, edukasi dan literasi digital kepada masyarakat, khususnya kepada para kreator konten dan influencer mengenai larangan dan konsekuensi hukum dari promosi judi online. Kedua, pengawasan dan pemantauan aktif terhadap konten-konten *live streaming* di berbagai platform media sosial. Ketiga, kerja sama dengan platform media sosial untuk menerapkan mekanisme deteksi dan penghapusan konten yang mengandung promosi judi online secara otomatis.

²⁷ Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2010.

²⁸ Satjipto Rahardjo, *Penegakan Hukum: Suatu Tinjauan Sosiologis*, Genta Publishing, Yogyakarta, 2009.

Keempat, pemberian sanksi administratif berupa peringatan, pemblokiran akun, atau pencabutan izin bagi influencer yang terbukti melakukan promosi judi online.²⁹

Sementara itu, upaya represif merupakan langkah-langkah penindakan yang dilakukan setelah terjadinya tindak pidana. Upaya represif terhadap influencer yang melakukan promosi judi online dilakukan melalui proses penegakan hukum pidana yang meliputi tahap penyelidikan, penyidikan, penuntutan, dan pemeriksaan di pengadilan. Pada tahap penyidikan, penyidik dari Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri atau Unit Siber Polda melakukan pengumpulan bukti digital berupa rekaman *live streaming*, tangkapan layar percakapan, riwayat transaksi keuangan, dan bukti-bukti lain yang dapat membuktikan adanya kerja sama antara influencer dengan pengelola situs judi online. Pembuktian dalam kasus ini memerlukan keahlian khusus dalam bidang forensik digital dan analisis konten media sosial.³⁰

c. Kendala dalam Penegakan Hukum terhadap Kejahatan Siber

Penegakan hukum terhadap influencer yang melakukan promosi judi online menghadapi berbagai kendala signifikan. Pertama, kendala substantif berupa kesulitan dalam menentukan unsur-unsur tindak pidana, khususnya dalam membuktikan adanya kesengajaan (*dolus*) dari influencer. Banyak influencer yang berdalih bahwa mereka tidak mengetahui bahwa donatur berasal dari situs judi online dan hanya memberikan apresiasi sebagai bentuk terima kasih atas dukungan yang diberikan. Kedua, kendala struktural berupa keterbatasan sumber daya manusia dan infrastruktur teknologi dalam menangani kejahatan siber yang semakin canggih. Ketiga, kendala kultural berupa rendahnya kesadaran hukum masyarakat dan budaya digital yang cenderung permisif terhadap pelanggaran hukum di ruang siber.³¹

²⁹ Andi Sofyan dan Abdul Asis, *Hukum Acara Pidana: Suatu Pengantar*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2014.

³⁰ Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime): Suatu Pengantar*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2013.

³¹ Agus Raharjo, *Cyber Crime: Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2022.

Selain itu, penegakan hukum juga menghadapi kendala teknis berupa sifat kejahatan siber yang lintas batas yurisdiksi (*transnational crimes*), anonimitas pelaku, dan cepatnya perkembangan teknologi yang tidak diimbangi dengan pembaruan regulasi. Karakteristik ruang siber yang *borderless* membuat penindakan hukum menjadi lebih sulit karena server situs judi *online* seringkali berada di luar negeri, sementara influencer melakukan promosi di Indonesia. Hal ini memerlukan kerja sama internasional dan mekanisme bantuan hukum timbal balik (*mutual legal assistance*) yang prosesnya memakan waktu lama dan kompleks.

Berdasarkan analisis di atas, penegakan hukum terhadap influencer yang melakukan promosi situs judi online saat *live streaming* di media sosial memerlukan pendekatan yang komprehensif dan terintegrasi.³² Diperlukan sinergi antara upaya preventif dan represif, penguatan kapasitas aparat penegak hukum dalam menangani kejahatan siber, peningkatan kerja sama dengan platform media sosial, serta penguatan kesadaran hukum masyarakat. Hanya dengan pendekatan holistik tersebut, penegakan hukum dapat berjalan efektif dan mencapai tujuan untuk melindungi masyarakat dari dampak negatif perjudian online.

Efektivitas penegakan hukum terhadap influencer yang mempromosikan situs judi online dapat dianalisis menggunakan teori Lawrence M. Friedman yang menyatakan bahwa efektivitas hukum dipengaruhi oleh tiga elemen utama: struktur, substansi, dan budaya hukum. Struktur mencakup aparat penegak hukum dan sarana pendukungnya, yang dalam konteks kejahatan siber masih menghadapi keterbatasan sumber daya manusia dan teknologi. Substansi berkaitan dengan norma hukum yang berlaku, di mana regulasi yang ada belum sepenuhnya adaptif terhadap perkembangan teknologi digital dan pola kejahatan siber. Sementara itu, budaya hukum mencerminkan kesadaran dan sikap masyarakat terhadap hukum, yang dalam kasus ini masih rendah, ditandai dengan sikap permisif terhadap promosi judi online di media sosial.³³

³² Josua Sitompul, *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, PT Tatanusa, Jakarta, 2012.

³³ Lawrence M. Friedman, *The Legal System: A Social Science Perspective*, Russell Sage Foundation, New York, 1975.

Ketidakselarasan antara ketiga elemen tersebut menyebabkan penegakan hukum tidak berjalan optimal. Struktur yang lemah menghambat proses investigasi dan pembuktian, substansi yang kurang responsif terhadap dinamika teknologi menimbulkan celah hukum, dan budaya hukum yang permisif memperburuk tingkat kepatuhan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektivitas, diperlukan penguatan ketiga elemen secara simultan: pembaruan regulasi yang adaptif, peningkatan kapasitas aparat melalui pelatihan forensik digital, serta edukasi hukum yang masif kepada masyarakat dan influencer. Sinergi ini akan menciptakan sistem hukum yang lebih responsif dan mampu menjawab tantangan kejahatan siber lintas batas.³⁴ Selain itu, kerja sama internasional juga menjadi faktor pendukung dalam memperkuat struktur dan substansi hukum agar mampu mengatasi karakteristik borderless dari ruang siber.

C. PENUTUP

Pertanggungjawaban pidana terhadap influencer yang mempromosikan situs judi online saat *live streaming* di media sosial dapat diterapkan berdasarkan Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan/atau Pasal 303 juncto Pasal 303 bis KUHP juncto Pasal 55 atau Pasal 56 KUHP mengenai penyertaan. Influencer dapat dimintai pertanggungjawaban pidana apabila terpenuhi unsur *actus reus* berupa perbuatan mendistribusikan atau mentransmisikan informasi elektronik yang bermuatan perjudian, serta unsur *mens rea* berupa kesengajaan dalam mempromosikan situs judi online. Kesengajaan ini dapat dibuktikan melalui pola berulang menerima donasi dari akun situs judi online, respons yang terkesan terencana, penyebutan nama situs secara eksplisit, dan adanya komunikasi atau kesepakatan dengan pengelola situs. Bentuk pertanggungjawaban dapat berupa pelaku utama, turut melakukan, menyuruh melakukan, atau membantu melakukan, bergantung pada intensitas dan peran influencer dalam promosi tersebut. Penegakan hukum dilakukan melalui pendekatan preventif dan represif.

³⁴ Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2000.

Ibnu Abdul Khalid, Elwi Danil dan Siska Elvandari
Pertanggungjawaban Pidana terhadap Influencer yang Melakukan Promosi Situs Judi Online Saat Live Streaming di Media Sosial

Preventif meliputi edukasi dan literasi digital, pengawasan konten, kerja sama dengan platform media sosial, serta sanksi administratif. Represif dilakukan melalui penyelidikan, penyidikan, penuntutan, dan pemeriksaan di pengadilan dengan bukti digital seperti rekaman *live streaming*, tangkapan layar percakapan, dan riwayat transaksi keuangan. Namun, penegakan hukum menghadapi kendala substantif dalam pembuktian kesengajaan, kendala struktural berupa keterbatasan SDM dan teknologi, kendala kultural berupa rendahnya kesadaran hukum, serta kendala teknis terkait sifat kejahatan siber yang lintas yurisdiksi dan anonimitas pelaku.

Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan langkah strategis yang terintegrasi. Pemerintah perlu melakukan pembaruan dan harmonisasi regulasi yang mengatur secara spesifik pertanggungjawaban pidana influencer dalam promosi konten ilegal, termasuk standar pembuktian dan mekanisme penegakan hukum yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Aparat penegak hukum harus meningkatkan kapasitas melalui pelatihan forensik digital, analisis konten media sosial, dan investigasi kejahatan siber. Selain itu, penguatan kerja sama antara pemerintah, platform media sosial, dan masyarakat diperlukan untuk pengawasan dan pelaporan konten promosi judi online melalui sistem pelaporan yang terintegrasi. Program edukasi dan kampanye kesadaran hukum kepada influencer dan masyarakat juga harus diintensifkan agar tercipta budaya digital yang sehat. Terakhir, kerja sama internasional melalui bantuan hukum timbal balik dan pertukaran informasi intelijen perlu diperkuat untuk menindak kejahatan siber lintas negara, termasuk pengelola situs judi online yang beroperasi di luar negeri.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri. 2024. *Statistik Kasus Perjudian Online dan Modus Operandi Tahun 2023-2024*. (Jakarta: DIT TIPIDSIBER).
- Friedman, Lawrence M.. 1975. *The Legal System: A Social Science Perspective*. (New York: Russell Sage Foundation).
- Hamzah, Andi. 2010. *Asas-Asas Hukum Pidana*. (Jakarta: Rineka Cipta).
- Hiariej, Eddy O.S.. 2014. *Prinsip-Prinsip Hukum Pidana*. (Yogyakarta: Cahaya Atma Pustaka).
- Huda, Chairul. 2006. *Dari Tiada Pidana Tanpa Kesalahan Menuju Kepada Tiada Pertanggungjawaban Pidana Tanpa Kesalahan*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group).
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. 2024. *Data Statistik Pengguna Internet dan Media Sosial Indonesia*. (Jakarta: Komdigi).
- Komisi Pemberantasan Korupsi. 2024. *Laporan Tahunan Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia*. (Jakarta: KPK).
- Lamintang, P. A. F.. 1997. *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*. (Bandung: PT Citra Aditya Bakti).
- Maskun. 2013. *Kejahatan Siber (Cyber Crime): Suatu Pengantar*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group).
- Moeljatno. 2022. *Asas-Asas Hukum Pidana*. (Jakarta: Rineka Cipta).
- Prodjodikoro, Wirjono. 2003. *Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia*. (Bandung: Refika Aditama).
- Purwoleksono, Didik Endro. 2010. *Hukum Pidana*. (Surabaya: Airlangga University Press).
- Rahardjo, Satjipto. 2000. *Ilmu Hukum*. (Bandung: Citra Aditya Bakti).
- Rahardjo, Satjipto. 2009. *Penegakan Hukum: Suatu Tinjauan Sosiologis*. (Yogyakarta: Genta Publishing).
- Raharjo, Agus. 2022. *Cyber Crime: Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*. (Bandung: PT Citra Aditya Bakti).
- Saleh, Roeslan. 1983. *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana: Dua Pengertian Dasar dalam Hukum Pidana*. (Jakarta: Aksara Baru).
- Sitompul, Josua. 2012. *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*. (Jakarta: PT Tatanusa).
- Soekanto, Soerjono. 2010. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada).
- Sofyan, Andi, dan Abdul Asis. 2014. *Hukum Acara Pidana: Suatu Pengantar*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group).

Publikasi

- Fernando, Wilson dan Hery Firmansyah. *Efektivitas Pasal 27 Ayat (2) UU ITE dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Online*. Jurnal Tana Mana. Vol.6. No.1 (Juni 2025).
- Irawan, Dedi. *Modus Operandi Promosi Judi Online Melalui Live Streaming*. Jurnal Kriminologi Indonesia. Vol.4. No.1 (2023).

Ibnu Abdul Khalid, Elwi Danil dan Siska Elvandari
Pertanggungjawaban Pidana terhadap Influencer yang Melakukan Promosi Situs Judi Online Saat Live Streaming di Media Sosial

- Laksana, Andri Winjaya dan Nita Anggreiny. *Fenomena Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Analisis Faktor Sosial Ekonomi*. Jurnal Hukum dan Kemasyarakatan. Vol.5. No.2 (2023).
- Manaroinson, Fricillia Geybi. *Pertanggung Jawaban Pidana Pelaku Promosi Judi Online*. Lex Crimen. Vol.12. No.4 (November 2024).
- Oktavianiasih, Kadek. *Penegakan Hukum terhadap Konten Promosi Judi Online yang Dilakukan oleh Influencer di Media Sosial*. Hukum Inovatif: Jurnal Ilmu Hukum Sosial dan Humaniora. Vol.2. No.3 (Mei 2025).
- Pratama, Rizky dan Siti Nurjanah. *Peran Influencer dalam Promosi Judi Online: Studi Kasus Media Sosial*. Jurnal Komunikasi Digital. Vol.8. No.3 (2023).
- Sofian, Ahmad dan Leden Marpaung. *Analisis Yuridis Tindak Pidana Promosi Perjudian Online Melalui Media Sosial*. Jurnal Hukum dan Pembangunan. Vol.52. No.4 (Desember 2022).
- Suseno, Sigid. *Pertanggungjawaban Pidana Influencer dalam Promosi Konten Ilegal di Platform Digital*. Jurnal Hukum Teknologi Indonesia. Vol.2. No.1 (2023).

Karya Ilmiah

- Rahman, Pradika Rifai. 2023. *Upaya Penegakan Hukum terhadap Influencer yang Mempromosikan Situs Judi Online Melalui Media Sosial (Studi di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta)*. Skripsi, UIN Sunan Kalijaga.

Website

- Kompas.TV. *Revealed! This Is How Online Gambling Promoters 'Live' on Social Media Work | SERIAL JUDOL*. diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=1loJx3fMHh4>. diakses pada 10 Januari 2026.

Sumber Hukum

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952.