

ANALISIS PEMBUKTIAN UNTUK PERTANGGUNGJAWABAN
HUKUM PENERIMA ENDORSEMENT DALAM JUDI ONLINE
*ANALYSIS OF EVIDENCE REGARDING THE LEGAL LIABILITY OF
ENDORSEMENT RECIPIENTS IN ONLINE GAMBLING*

Visia Nurmalita Trully, Alip Rahman dan Anom Sutrisno

Universitas Swadaya Gunung Jati

Korespondensi Penulis : visia.122010243@ugj.ac.id, alip.rahman@ugj.ac.id,
anom_sutrisno@ugj.ac.id

Citation Structure Recommendation :

Trully, Visia Nurmalita, Alip Rahman, Anom Sutrisno. *Analisis Pembuktian Untuk
Pertanggungjawaban Hukum Penerima Endorsement dalam Judi Online*. Rewang Rencang :
Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.7. No.7 (2026).

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis pembuktian unsur “mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya” konten judi online oleh penerima *endorsement* berdasarkan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik serta menganalisis pertanggungjawaban pidananya. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan konseptual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuktian harus didasarkan pada terpenuhinya unsur delik, unsur kesengajaan dan alat bukti elektronik yang sah. Pertanggungjawaban pidana penerima *endorsement* dianalisis berdasarkan ketentuan UU ITE, pengaturan tindak pidana perjudian dalam KUHP, serta konsep penyertaan (*deelneming*), sehingga pelaku yang terbukti berperan aktif dalam promosi judi online dapat dipidana sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Kata Kunci: Alat Bukti, Judi Online, Pembuktian, Penerima *Endorsement*, Pertanggungjawaban Pidana

ABSTRACT

This study aims to analyze the evidence of the element of "distributing and/or making accessible" online gambling content by endorsement recipients based on Article 27 paragraph (2) of the Electronic Information and Transactions Law and analyze their criminal liability. This study uses a normative juridical method with a statutory and conceptual approach. The results of the study indicate that the evidence must be based on the fulfillment of the elements of the crime, the element of intent, and valid electronic evidence. The criminal liability of endorsement recipients is analyzed based on the provisions of the ITE Law, the regulation of gambling crimes in the Criminal Code, and the concept of participation (deelneming), so that perpetrators who are proven to play an active role in promoting online gambling can be punished according to the provisions of statutory regulations.

Keywords: Evidence, Online Gambling, Proof, Endorsement Recipient, Criminal Liability

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan platform media sosial telah mengubah secara signifikan cara orang berkomunikasi dan melakukan promosi secara digital kalangan masyarakat. Salah satu yang muncul adalah praktik *endorsement* di berbagai platform seperti contohnya adalah platform *Instagram*, *TikTok* dan lainnya. Namun, di luar fungsinya sebagai platform promosi yang legal, *endorsement* juga sering digunakan untuk memasarkan kegiatan yang melanggar hukum, seperti perjudian *online*. Melalui postingan, tautan, maupun narasi promosi penerima *endorsement* dapat membantu memperluas jangkauan akses publik terhadap situs perjudian *online*.

Fenomena perjudian di media sosial di Indonesia menunjukkan perubahan yang semakin serius, terutama dengan perubahan strategi pemasaran ke platform media sosial. Cara promosi ini seringkali dilakukan melalui sistem dukungan, dimana akun-akun tertentu menambahkan tautan akses, informasi tentang keuntungan, serta ajakan untuk bermain yang dikemas sebagai konten hiburan.¹ Dalam konteks penegakan hukum, pola promosi judi *online* melalui media sosial dipandang dapat memperluas akses masyarakat terhadap situs perjudian, sehingga berpotensi memenuhi unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2018 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang mengatur larangan bagi setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak untuk mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.²

Secara yuridis normatif, larangan penyebaran dan promosi perjudian *online* melalui media elektronik didasarkan pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2018 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang melarang setiap orang secara sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik bermuatan perjudian.

¹ Muhammad Ramadhan Ridwanyah, Fatihatun Naja, Siti Aisah dan David Nugraha Saputra, *Pertanggungjawaban Pidana Influencer atas Endorse Judi Online: Kajian Kejahatan Siber di Indonesia*, Jurnal Hukum Lex Generalis, Vol.6, No.7 (Juli 2025).

² Immanuel Parulian Sitohang, L. Elly AM Pandiangan, Nanin Koeswidi, *Efektivitas Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online (Studi: Kelurahan Sudimara Jaya Ciledug)*, Jurnal Hukum to-ra, Vol.10, (Februari 2024), p.46.

Ketentuan ini menjadi dasar hukum utama penanggulangan judi *online* di Indonesia karena secara tegas mengklasifikasikan konten perjudian sebagai perbuatan terlarang tanpa membedakan sarana elektronik yang digunakan.³ Frasa “setiap orang” dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menunjukkan bahwa subjek hukum bersifat luas dan tidak hanya ditujukan kepada pelaku utama, sehingga setiap pihak yang turut berperan dalam membuat konten perjudian dapat diakses publik, termasuk melalui promosi di media sosial, dapat dimintai pertanggungjawaban pidana.⁴

Dalam konteks penegakan hukum, aktivitas promosi judi *online* melalui *endorsement* di media sosial tidak hanya berfungsi sebagai sarana pemasaran, tetapi juga dapat menjadi media penyebaran informasi elektronik yang memperluas akses masyarakat terhadap situs perjudian. Tindakan seperti mencantumkan tautan, membagikan unggahan promosi, maupun menyisipkan informasi mengenai situs judi *online* dapat dikaitkan dengan unsur perbuatan sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, khususnya mengenai perbuatan mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang bermuatan perjudian. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerima *endorsement* tidak hanya berperan sebagai pihak promosi, tetapi juga berpotensi memiliki keterkaitan hukum dalam penyebaran konten perjudian di ruang digital.

Permasalahan hukum dalam penelitian ini terletak pada penafsiran unsur “mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya” dalam konteks promosi judi *online* melalui media sosial sebagaimana diatur di dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

³ Ulya Shafa Firdausi, Dian Rosita, Salma Amelliar, *Reconstruction of Legal Policy on Online Gambling within the Indonesian Legal System: Perspectives of ITE Law and Islamic Criminal Law*, Journal Evidence Of Law, Vol.4, No.3 (Desember 2025), p.1803.

⁴ Hermansyah, Mustamam, Panca Sarjana Putra, *Peran Cyber Crime Ditreskrimsus Kepolisian Daerah Sumatera Utara dalam Penegakan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online*, Jurnal Meta Hukum, Vol.2, No.3 (November 2023), p.119.

Secara normatif, ketentuan tersebut telah mengatur larangan penyebaran muatan perjudian melalui media elektronik, namun belum memberikan batasan yang secara spesifik mengenai bentuk perbuatan *endorsement* di media sosial sebagai bagian dari perbuatan tersebut. Kondisi ini menimbulkan ruang interpretasi terhadap tindakan seperti pencantuman tautan, unggahan promosi, maupun narasi ajakan yang berpotensi memperluas akses masyarakat terhadap situs perjudian. Selain itu, karakteristik media digital yang memungkinkan penggunaan identitas anonim dan sistem akses yang kompleks turut memengaruhi proses pembuktian. Hal tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk memperjelas batas penerapan unsur delik serta pertanggungjawaban pidana terhadap pihak yang berperan sebagai penerima *endorsement*.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kajian hukum untuk menganalisis bagaimana pembuktian unsur “mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya” dalam promosi judi *online* melalui *endorsement* berdasarkan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Hal ini penting karena aktivitas *endorsement* yang dilakukan melalui unggahan, pencantuman tautan, maupun bentuk promosi digital lainnya dapat menjadi sarana yang memperluas akses masyarakat terhadap konten perjudian. Selain itu, penelitian ini juga diperlukan untuk menelaah pertanggungjawaban pidana penerima *endorsement* sebagai pihak yang turut berperan dalam penyebaran informasi bermuatan perjudian melalui media sosial.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pelaku *endorsement* yang mempromosikan situs judi *online* dapat dikenakan ketentuan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) UU Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik karena perbuatannya memenuhi unsur mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian.⁵ Penelitian lain juga menemukan bahwa influencer mempunyai pengaruh yang besar dalam meningkatkan jangkauan promosi perjudian melalui media sosial sehingga keberadaannya menjadi perhatian utama

⁵ Moh. Anas Ainur Ridho, Irwan Yulianto dan Ide Prima Hadiyanto, *Sanksi Pidana yang Melakukan Endorse Judi Online Menurut Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Ite) Tahun 2024*, Jurnal Ilmiah AKSES, Vol.2, No.1 (Mei 2024), p.8–18.

dalam diskursus publik.⁶ Adapun penelitian lain menemukan bahwa influencer yang mempromosikan perjudian *online* dapat dimintai pertanggungjawaban pidana berdasarkan Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) UU ITE, dengan UU ITE diposisikan sebagai *lex specialis*. Penelitian tersebut juga mendapati bahwa unsur kesengajaan dapat dibuktikan melalui adanya hubungan kerja sama promosi, penerimaan pembayaran (*fee endorsement*), serta kesadaran pelaku dalam menyebarkan konten perjudian. Oleh karena itu, dalih bahwa influencer tidak mengetahui konten yang dipromosikan merupakan perjudian tidak selalu dapat menghapus pertanggungjawaban pidananya apabila fakta-fakta pembuktian menunjukkan sebaliknya.⁷

Dari sekian riset yang ada, belum terdapat penelitian yang menganalisis secara khusus mengkaji konstruksi pembuktian unsur "mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya" sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, termasuk parameter pembuktian menggunakan alat bukti elektronik, jejak digital (*digital evidence*), serta keterkaitannya dengan pertanggungjawaban pidana penerima *endorsement*. Dengan demikian, penelitian ini memiliki perbedaan karena menempatkan hukum pembuktian pidana sebagai fokus utama sebelum menganalisis pertanggungjawaban pidana penerima *endorsement* dalam promosi judi *online*.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pembuktian unsur “mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya” konten judi *online* oleh penerima *endorsement* berdasarkan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik?
2. Bagaimanakah pertanggungjawaban pidana penerima *endorsement* dalam promosi judi *online* melalui media sosial berdasarkan ketentuan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik?

⁶ Zahran Kamal Muharam, dkk., *Penggunaan Influencer dalam Promosi Judi Online dan Sentimen Publik*, Indonesian Journal of Digital Public Relations (IJDPR), Vol.3, No.1 (Oktober 2024), p.54–63.

⁷ Yunanta Raihan, Dudik Sidarta dan Vallencia Nandy, *Pertanggungjawaban Pidana Influencer atas Promosi Perjudian Online Melalui Media Sosial*, Jurnal ISO: Jurnal Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora, Vol.6, No.1 (Februari 2026), p.12.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembuktian unsur "mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya" konten perjudian *online* oleh penerima *endorsement* berdasarkan ketentuan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta menganalisis bentuk pertanggungjawaban pidana penerima *endorsement* dalam promosi perjudian *online* melalui media sosial berdasarkan hukum pidana positif di Indonesia.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan konseptual (*conceptual approach*).⁸ Bahan hukum yang digunakan meliputi bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan dan putusan pengadilan, bahan hukum sekunder berupa buku, jurnal ilmiah, dan hasil penelitian, serta bahan hukum tersier berupa kamus dan ensiklopedia hukum. Pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*), sedangkan analisis dilakukan secara deskriptif menggunakan penalaran deduktif untuk mengkaji pembuktian unsur tindak pidana dan pertanggungjawaban pidana penerima *endorsement* dalam promosi judi *online* berdasarkan ketentuan hukum positif di Indonesia.⁹

B. PEMBAHASAN

1. Pembuktian Unsur “Mendistribusikan dan/atau Membuat Dapat Diaksesnya” Konten Judi *Online* oleh Penerima *Endorsement* Berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE

Pembuktian adalah ketentuan-ketentuan yang berisi penggarisan dan pedoman tentang cara-cara yang dibenarkan undang-undang untuk membuktikan kesalahan yang didakwakan kepada terdakwa. Pembuktian juga merupakan ketentuan yang mengatur alat-alat bukti yang dibenarkan undang-undang yang boleh dipergunakan hakim di dalam membuktikan kesalahan terdakwa.¹⁰

⁸ Wiwik Sri Widiarty, *Buku Ajar Metode Penelitian Hukum*, Publika Global Media, Yogyakarta, 2024.

⁹ Waluyadi dan Leliya, *Cara Praktis Menulis Skripsi dan Tesis Ilmu Hukum*, Deepublish, Sleman, 2022.

¹⁰ M. Yahya Harahap, *Pembahasan Permasalahan dan Penerapan KUHAP : Pemeriksaan Sidang Pengadilan, Banding, Kasasi dan Peninjauan Kembali*, Sinar Grafika, Jakarta, 2008, p.279.

Pengaturan mengenai perjudian dalam UU ITE pada hakikatnya merupakan pengaturan yang bersifat khusus terhadap tindak pidana perjudian yang dilakukan melalui media elektronik. Sementara itu, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana tetap mengatur tindak pidana perjudian sebagai perbuatan yang dilarang.¹¹ Perbedaannya terletak pada objek perbuatan yang dalam UU ITE berorientasi pada penyebarluasan informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Oleh karena itu, terhadap promosi perjudian melalui media sosial berlaku asas *lex specialis derogat legi generali*, sehingga ketentuan dalam UU ITE menjadi dasar utama dalam menilai terpenuhinya unsur tindak pidana, sedangkan KUHP memberikan landasan umum mengenai larangan perjudian dan pertanggungjawaban pidana.

Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menentukan bahwa:

"Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian".¹²

Berdasarkan rumusan tersebut, terdapat beberapa unsur yang harus dibuktikan secara kumulatif, yaitu: (1) setiap orang; (2) dengan sengaja; (3) tanpa hak; (4) mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya; serta (5) informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Tidak terpenuhinya salah satu unsur tersebut mengakibatkan perbuatan tidak dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Oleh karena itu, analisis terhadap setiap unsur menjadi penting untuk menentukan ada atau tidaknya pertanggungjawaban pidana penerima *endorsement* dalam promosi judi online melalui media sosial.

Pembuktian terhadap unsur “mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya” informasi elektronik yang bermuatan perjudian merupakan aspek

¹¹ Indonesia, *Undang-Undang tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, UU No.1 Tahun 2023, LN Tahun 2023 No.1, TLN No.6842.

¹² Indonesia, *Undang-Undang tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, UU No.1 Tahun 2024, LN Tahun 2024 No.1, TLN No.6905.

yang paling menentukan dalam menetapkan pertanggungjawaban pidana penerima *endorsement* dalam promosi judi *online*. Hal tersebut disebabkan karena tidak setiap orang yang mengunggah suatu konten pada media sosial secara otomatis memenuhi unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pertanggungjawaban pidana hanya dapat dibebankan apabila seluruh unsur delik yang dirumuskan dalam ketentuan tersebut terbukti secara sah berdasarkan alat bukti yang ditentukan dalam hukum acara pidana. Dengan demikian, pembuktian tidak hanya berorientasi pada keberadaan konten yang bermuatan perjudian, melainkan juga harus mampu menunjukkan adanya hubungan antara perbuatan pelaku dengan penyebaran informasi elektronik tersebut sehingga dapat diakses oleh masyarakat.

Pasal 27 ayat (2) UU ITE mengatur bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dipidana sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam undang-undang tersebut. Rumusan norma tersebut menunjukkan bahwa pembentuk undang-undang tidak menjadikan keberadaan perjudian sebagai satu-satunya objek pembuktian, melainkan menempatkan tindakan mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik sebagai inti dari perbuatan pidana (*actus reus*). Oleh karena itu, fokus pembuktian terhadap penerima *endorsement* harus diarahkan pada apakah tindakan yang dilakukan melalui media sosial telah memenuhi karakteristik sebagai distribusi atau penyediaan akses terhadap informasi elektronik yang bermuatan perjudian.

Secara gramatikal, istilah “mendistribusikan” menunjukkan adanya tindakan menyebarluaskan atau membagikan informasi kepada pihak lain melalui suatu sistem elektronik. Dalam konteks media sosial, tindakan tersebut dapat berupa mengunggah foto, video, *story*, *reels*, maupun bentuk konten digital lainnya yang memuat nama situs judi *online*, logo platform perjudian, tautan (*hyperlink*), kode promosi, nomor kontak, *quick response code* (QR Code), ataupun bentuk informasi lain yang mengarahkan masyarakat untuk mengakses layanan perjudian.

Berbeda dengan konsep distribusi dalam media konvensional yang terbatas pada penyebaran fisik, distribusi dalam ruang digital terjadi ketika suatu informasi ditempatkan pada sistem elektronik sehingga dapat diterima oleh pengguna lain tanpa harus terjadi perpindahan fisik suatu objek.

Sementara itu, frasa “membuat dapat diaksesnya” memiliki cakupan yang lebih luas dibandingkan dengan tindakan mendistribusikan. Unsur ini tidak mensyaratkan adanya penyebaran informasi kepada setiap orang secara langsung, tetapi cukup dengan adanya tindakan yang menyebabkan informasi elektronik menjadi tersedia dan dapat diakses oleh pengguna sistem elektronik. Dalam praktik media sosial, unsur tersebut dapat terpenuhi ketika penerima *endorsement* mengunggah konten promosi yang dapat dilihat oleh pengikutnya, menyisipkan tautan menuju situs perjudian pada profil akun, mencantumkan alamat situs perjudian dalam kolom komentar, maupun membagikan tautan melalui fitur pesan elektronik. Dengan demikian, sekalipun pelaku tidak mengirimkan tautan perjudian secara personal kepada pengguna tertentu, tindakan menyediakan akses terhadap informasi elektronik yang bermuatan perjudian tetap dapat dikualifikasikan sebagai perbuatan membuat dapat diaksesnya informasi elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE.

Karakteristik media sosial semakin memperkuat pemenuhan unsur tersebut. Algoritma platform digital bekerja dengan memperluas jangkauan suatu konten berdasarkan tingkat interaksi pengguna, sehingga satu unggahan yang mempromosikan situs perjudian tidak hanya dapat diakses oleh pengikut akun, tetapi juga berpotensi muncul dalam rekomendasi kepada pengguna lain melalui fitur *explore*, *for you page*, maupun sistem rekomendasi berbasis algoritma. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa penerima *endorsement* tidak sekadar menyampaikan informasi kepada pihak tertentu, melainkan turut menciptakan kemungkinan semakin luasnya akses masyarakat terhadap informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Oleh karena itu, dari perspektif hukum pidana siber, tindakan mengunggah konten promosi tidak dapat dipandang sebagai aktivitas komunikasi biasa, melainkan sebagai perbuatan hukum yang memiliki konsekuensi terhadap penyebaran informasi elektronik.

Meskipun demikian, pembuktian terhadap unsur tersebut tidak dapat didasarkan hanya pada keberadaan unggahan di media sosial. Dalam sistem peradilan pidana di Indonesia, proses pembuktian harus didasarkan pada alat bukti yang sah sesuai dengan ketentuan dalam hukum acara pidana. Seiring dengan perkembangan sistem peradilan pidana di Indonesia, ketentuan mengenai pembuktian juga mengalami perubahan. Hal ini terlihat dari lahirnya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2025 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana, yang membawa pembaruan dalam pengaturan alat bukti.¹³ Jika sebelumnya alat bukti cenderung dibatasi secara konvensional, dalam KUHP yang baru cakupannya diperluas untuk menyesuaikan dengan dinamika hukum dan kemajuan teknologi. Adapun mengenai jenis alat bukti yang sah diatur dalam Pasal 235 ayat (1) yang menyatakan bahwa alat bukti yang sah meliputi:

- a. Keterangan Saksi
- b. Keterangan Ahli
- c. Surat
- d. Keterangan Terdakwa
- e. Barang Bukti
- f. Bukti Elektronik
- g. Pengamatan Hakim
- h. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk kepentingan pembuktian pada pemeriksaan di sidang pengadilan sepanjang diperoleh secara tidak melawan hukum

Dalam perkara yang melibatkan penerima *endorsement*, alat bukti elektronik memiliki posisi yang sangat sentral. Pasal 5 ayat (1) UU ITE menegaskan bahwa informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik beserta hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah. Bentuk alat bukti elektronik yang dapat digunakan untuk membuktikan unsur “mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya” antara lain tangkapan layar (*screenshot*) unggahan media sosial, salinan video promosi, metadata unggahan, riwayat aktivitas akun, *Uniform Resource Locator* (URL), rekaman server, identitas akun yang digunakan, hingga hasil pemeriksaan digital forensik terhadap perangkat elektronik milik terdakwa.

¹³ Indonesia, *Undang-Undang tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana*, UU No.20 Tahun 2025, LN Tahun 2025 No.197, TLN No.7129.

Masing-masing alat bukti tersebut memiliki fungsi yang berbeda. Tangkapan layar membuktikan keberadaan konten, metadata menunjukkan waktu dan identitas unggahan, sedangkan pemeriksaan digital forensik dapat menghubungkan akun media sosial dengan perangkat elektronik yang digunakan oleh pelaku. Dengan demikian, pembuktian tidak hanya didasarkan pada isi konten, tetapi juga pada keterkaitan teknis antara akun digital dan orang yang mengoperasikannya.

Selain alat bukti elektronik, pembuktian dapat diperkuat melalui alat bukti surat berupa kontrak kerja sama *endorsement*, percakapan elektronik antara penerima *endorsement* dengan penyelenggara judi *online*, bukti transfer pembayaran, maupun dokumen elektronik lain yang menunjukkan adanya hubungan hukum antara kedua belah pihak. Apabila ditemukan adanya pembayaran sebagai imbalan atas promosi yang dilakukan, fakta tersebut menjadi indikator penting bahwa unggahan dilakukan secara sadar dalam rangka memenuhi kesepakatan komersial. Meskipun penerimaan pembayaran bukan merupakan unsur delik dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, keberadaan bukti tersebut memiliki relevansi untuk membuktikan adanya keterkaitan antara pelaku dengan penyelenggara perjudian sekaligus memperkuat pembuktian mengenai unsur kesengajaan.

Keterangan saksi juga memiliki fungsi penting dalam membangun rangkaian pembuktian. Saksi dapat berasal dari penyidik yang melakukan penelusuran akun media sosial, ahli digital forensik yang memeriksa perangkat elektronik, maupun pengguna media sosial yang melihat secara langsung unggahan promosi perjudian tersebut. Dalam perkara tertentu, keterangan ahli teknologi informasi diperlukan untuk menjelaskan mekanisme penyebaran konten digital, autentikasi data elektronik, serta integritas barang bukti elektronik sehingga hakim memperoleh keyakinan mengenai validitas alat bukti yang diajukan di persidangan.

Menurut hemat penulis, pembuktian unsur “mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya” tidak seharusnya berhenti pada pembuktian bahwa terdakwa pernah mengunggah suatu konten. Penegak hukum harus membuktikan adanya suatu hubungan kausal di antara tindakan terdakwa dengan terbukanya akses masyarakat terhadap informasi elektronik yang bermuatan perjudian.

Dengan demikian, unsur tersebut baru dapat dianggap terpenuhi apabila terdapat rangkaian fakta hukum yang menunjukkan bahwa penerima *endorsement* secara aktif menggunakan akun media sosial yang berada dalam penguasaannya untuk menyebarluaskan atau menyediakan akses terhadap informasi perjudian sehingga dapat diterima oleh pengguna lain melalui sistem elektronik. Pendekatan demikian sejalan dengan prinsip kepastian hukum dan asas *geen straf zonder schuld*, yang menghendaki bahwa pemidanaan hanya dapat dilakukan apabila kesalahan dan seluruh unsur tindak pidana terbukti secara sah berdasarkan alat bukti yang memenuhi standar pembuktian menurut hukum acara pidana.

Selain pembuktian terhadap unsur perbuatan, penegak hukum juga harus membuktikan adanya unsur "dengan sengaja" sebagaimana dirumuskan dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Unsur kesengajaan (*opzet*) merupakan unsur subjektif yang berkaitan dengan keadaan batin pelaku pada saat melakukan perbuatan. Dalam doktrin hukum pidana, kesengajaan tidak dapat dipersamakan dengan sekadar mengetahui suatu peristiwa, melainkan harus menunjukkan adanya kehendak (*willens*) dan pengetahuan (*wetens*) terhadap akibat yang ditimbulkan oleh perbuatan tersebut. Oleh karena itu, pembuktian terhadap penerima *endorsement* tidak cukup hanya menunjukkan bahwa akun media sosial miliknya pernah mengunggah promosi judi *online*, tetapi juga harus dapat membuktikan bahwa unggahan tersebut dilakukan secara sadar dengan mengetahui bahwa informasi yang disebarluaskan merupakan konten bermuatan perjudian.

Pandangan itu sejalan dengan pendapat Moeljatno yang menyatakan bahwa kesengajaan merupakan hubungan batin antara pelaku dengan perbuatan maupun akibat yang dikehendaknya.¹⁴ Roeslan Saleh juga menjelaskan kesalahan dalam hukum pidana tidak hanya ditentukan oleh adanya perbuatan yang melawan hukum, tetapi juga adanya sikap batin yang dapat dipertanggungjawabkan kepada pelaku.¹⁵ Dengan demikian, sekalipun penerima *endorsement* terbukti mengunggah konten perjudian, pemidanaan tidak dapat dilakukan apabila penuntut umum tidak mampu membuktikan bahwa pelaku mengetahui atau setidaknya menyadari bahwa konten tersebut merupakan promosi perjudian *online*.

¹⁴ Moeljanto, *Asas-Asas Hukum Pidana*, 8th ed., Rineka Cipta, Jakarta, 2008.

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

Dalam praktik pembuktian, unsur kesengajaan tidak dibuktikan melalui pengakuan pelaku semata, melainkan melalui rangkaian fakta yang saling berkaitan. Hakim pada umumnya menarik kesimpulan mengenai adanya kesengajaan berdasarkan keadaan objektif yang terungkap di persidangan. Apabila penerima *endorsement* menerima materi promosi yang secara jelas memuat logo situs judi *online*, tautan menuju laman perjudian, ajakan untuk bermain, informasi mengenai bonus pendaftaran, hingga metode transaksi perjudian, maka sulit untuk menyatakan bahwa pelaku sama sekali tidak mengetahui sifat melawan hukum dari konten tersebut. Terlebih lagi apabila pelaku telah beberapa kali menerima kerja sama promosi dari penyelenggara yang sama atau memperoleh keuntungan ekonomi dari aktivitas tersebut.

Pembuktian unsur kesengajaan juga dapat diperoleh melalui komunikasi elektronik antara penyelenggara perjudian dengan penerima *endorsement*. Percakapan melalui aplikasi pesan instan, surat elektronik, maupun *direct message* media sosial dapat menunjukkan adanya negosiasi mengenai tarif promosi, waktu publikasi, bentuk konten yang harus diunggah, serta target penyebaran informasi. Rangkaian komunikasi tersebut memiliki nilai pembuktian yang penting karena memperlihatkan adanya hubungan kerja sama yang dilakukan secara sadar. Apabila dalam percakapan tersebut terdapat instruksi untuk mencantumkan tautan perjudian atau mengarahkan pengikut menuju situs tertentu, maka fakta tersebut menjadi indikator kuat bahwa pelaku mengetahui tujuan dari unggahan yang dibuatnya.

Keberadaan bukti transaksi pembayaran juga memiliki arti penting dalam pembuktian. Walaupun penerimaan imbalan bukan merupakan unsur delik dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, pembayaran *fee endorsement* dapat menjadi petunjuk mengenai motif dan tujuan pelaku melakukan promosi. Bukti transfer, mutasi rekening, dompet digital, maupun aset kripto yang diterima sebagai imbalan dapat menunjukkan adanya hubungan ekonomi antara penerima *endorsement* dengan pihak penyelenggara perjudian. Dalam perspektif pembuktian pidana, fakta tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan harus dikaitkan dengan alat bukti lain sehingga membentuk suatu rangkaian yang utuh mengenai keterlibatan pelaku dalam penyebarluasan konten perjudian.

Pembuktian unsur "mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya" juga harus dikaitkan dengan kualitas alat bukti elektronik yang diajukan di persidangan. Tidak semua tangkapan layar (*screenshot*) memiliki kekuatan pembuktian yang sama. Tangkapan layar yang tidak dapat diverifikasi asalnya, tidak disertai metadata, atau telah mengalami perubahan berpotensi dipersoalkan keasliannya. Oleh karena itu, proses penyitaan, pengamanan dan pemeriksaan barang bukti elektronik harus mengikuti prinsip menjaga integritas data (*data integrity*) agar informasi elektronik yang diajukan tetap bersifat autentik, utuh, dan dapat dipertanggungjawabkan. Pemeriksaan digital forensik menjadi instrumen yang penting untuk memastikan bahwa data elektronik tersebut tidak mengalami manipulasi sejak pertama kali diperoleh hingga diajukan sebagai alat bukti di persidangan.¹⁶

Menurut analisis penulis, konstruksi pembuktian terhadap penerima *endorsement* dalam perkara promosi judi *online* seharusnya dibangun melalui pendekatan yang komprehensif dengan menghubungkan unsur perbuatan, unsur kesengajaan dan alat bukti elektronik sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Pembuktian tidak boleh hanya bertumpu pada viralnya suatu unggahan atau besarnya jumlah pengikut akun media sosial, melainkan harus menunjukkan adanya rangkaian fakta yang membuktikan bahwa terdakwa secara sadar menggunakan sistem elektronik untuk menyebarkan atau menyediakan akses terhadap informasi elektronik yang bermuatan perjudian.

Penelitian ini berpandangan bahwa pembuktian unsur "mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya" tidak dapat dilepaskan dari analisis terhadap validitas alat bukti elektronik, hubungan kausal antara tindakan pelaku dengan terbukanya akses masyarakat terhadap informasi perjudian, serta pembuktian mengenai pengetahuan dan kehendak pelaku. Pendekatan demikian memberikan batasan yang lebih objektif mengenai kapan seorang penerima *endorsement* dapat dimintai pertanggungjawaban pidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE dan kapan ia tidak dapat dipidana karena tidak terpenuhinya unsur-unsur delik yang dipersyaratkan oleh undang-undang.

¹⁶ Muhammad Ramadhan Ridwanyah, Fatihatun Naja, Siti Aisah, David Nugraha Saputra, *Pertanggungjawaban Pidana Influencer Atas Endorse Judi Online: Kajian Kejahatan Siber di Indonesia*, Jurnal Hukum Lex Generalis, Vol.6, No.7 (Juli 2025), p.4.

2. Pertanggungjawaban Pidana Penerima *Endorsment* dalam Promosi Judi Online Melalui Media Sosial Berdasarkan Ketentuan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

Pertanggungjawaban pidana terhadap penerima *endorsement* dalam promosi judi online pada dasarnya tidak dapat dilepaskan dari prinsip dasar hukum pidana yang menempatkan kesalahan (*geen straf zonder schuld*) sebagai syarat utama pemidanaan.¹⁷ Asas tersebut mengandung makna bahwa seseorang hanya dapat dipidana apabila selain terbukti melakukan perbuatan yang memenuhi rumusan delik, juga dapat dibuktikan adanya kesalahan yang dapat dipertanggungjawabkan kepadanya.¹⁸ Dengan demikian, penerima *endorsement* tidak serta-merta dapat diposisikan sebagai pelaku tindak pidana hanya karena akun media sosial miliknya digunakan untuk mengunggah konten perjudian. Pertanggungjawaban pidana baru dapat dibebankan apabila terpenuhi unsur perbuatan pidana, kemampuan bertanggung jawab, adanya kesalahan, serta tidak terdapat alasan pembeda maupun alasan pemaaf yang menghapus sifat melawan hukum atau kesalahan pelaku.

Dalam doktrin hukum pidana, pertanggungjawaban pidana merupakan konsekuensi yuridis yang lahir dari adanya perbuatan pidana yang dilakukan oleh seseorang yang memiliki kemampuan bertanggung jawab. Moeljatno menjelaskan bahwa seseorang hanya dapat dipidana apabila tindak pidana yang dilakukan dapat dipertanggungjawabkan kepada dirinya sebagai suatu kesalahan.¹⁹ Pendapat tersebut menunjukkan bahwa pembuktian terhadap penerima *endorsement* tidak cukup berhenti pada terbuktinya perbuatan mengunggah konten perjudian, tetapi juga harus membuktikan adanya hubungan antara perbuatan tersebut dengan kesalahan pelaku. Kesalahan tersebut diwujudkan dalam bentuk kesengajaan (*dolus*) atau kealpaan (*culpa*) apabila undang-undang mengaturnya. Dalam konteks Pasal 27 ayat (2) UU ITE, bentuk kesalahan yang dipersyaratkan adalah kesengajaan, sehingga pembuktian terhadap aspek subjektif menjadi elemen yang tidak dapat diabaikan.

¹⁷ Waluyadi, *Hukum Pidana Indonesia*, Djambatan, Jakarta, 2003.

¹⁸ Moeljatno, *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban dalam Hukum Pidana*, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, 1969, p.13-24.

¹⁹ Moeljanto, *Asas-Asas Hukum Pidana*.

Penerima *endorsement* pada dasarnya merupakan pihak yang menerima imbalan untuk mempromosikan suatu produk atau jasa melalui media sosial. Aktivitas tersebut merupakan bentuk hubungan keperdataan yang sah sepanjang objek yang dipromosikan tidak bertentangan dengan hukum. Akan tetapi, ketika objek promosi berupa situs perjudian *online*, hubungan hukum tersebut berubah menjadi relevan dalam perspektif hukum pidana karena tindakan promosi tersebut berpotensi memperluas akses masyarakat terhadap aktivitas perjudian yang dilarang oleh peraturan perundang-undangan. Dalam keadaan demikian, status penerima *endorsement* tidak lagi hanya dipandang sebagai pelaku promosi komersial, melainkan sebagai subjek hukum yang dapat dimintai pertanggungjawaban pidana apabila memenuhi seluruh unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam UU ITE.

Dasar pertanggungjawaban pidana terhadap penerima *endorsement* terutama bersumber dari Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) UU ITE. Pasal tersebut secara tegas melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.²⁰ Rumusan norma tersebut menunjukkan bahwa pembentuk undang-undang tidak membatasi subjek hukum hanya kepada penyelenggara atau pemilik situs perjudian. Setiap orang yang secara sadar melakukan tindakan penyebaran informasi elektronik bermuatan perjudian dapat dimintai pertanggungjawaban pidana sepanjang seluruh unsur delik terbukti secara sah. Oleh karena itu, penerima *endorsement* yang secara aktif mempromosikan situs perjudian melalui unggahan media sosial dapat dikualifikasikan sebagai pelaku tindak pidana apabila perbuatannya memenuhi unsur-unsur yang ditentukan dalam undang-undang.

Dari perspektif hukum pidana, perbuatan penerima *endorsement* memiliki hubungan kausal dengan meluasnya akses masyarakat terhadap situs perjudian *online*. Konten promosi yang diunggah melalui media sosial tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga memiliki fungsi persuasif untuk menarik pengguna baru agar mengakses dan menggunakan layanan perjudian.

²⁰ Ignasius Yosanda Nono, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi dan I Putu Gede Seputra, *Penegakan Hukum terhadap Selebgram yang Mempromosikan Judi Online*, Jurnal Analogi Hukum, Vol.3, No.2 (September 2021), p.238.

Semakin besar jumlah pengikut (*followers*) yang dimiliki oleh penerima *endorsement*, semakin besar pula potensi penyebaran informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Dengan demikian, kontribusi penerima *endorsement* tidak dapat dipandang sebagai perbuatan yang bersifat pasif, melainkan sebagai bagian dari rangkaian aktivitas yang mendukung penyelenggaraan perjudian secara digital.

Persoalan lain yang perlu dianalisis adalah kedudukan penerima *endorsement* dalam sistem penyertaan (*deelneming*). Dalam praktiknya, penyelenggara perjudian *online* sering kali tidak melakukan promosi secara langsung, melainkan menggunakan jasa pihak ketiga untuk memperluas jangkauan pemasaran. Keadaan tersebut menunjukkan adanya pembagian peran antara penyelenggara perjudian sebagai pihak yang menyediakan sistem perjudian dengan penerima *endorsement* sebagai pihak yang menyebarluaskan informasi mengenai keberadaan sistem tersebut. Walaupun UU ITE telah mengatur secara khusus mengenai larangan mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian, konsep penyertaan dalam hukum pidana tetap relevan untuk menjelaskan bentuk keterlibatan masing-masing pihak dalam terjadinya tindak pidana.

Apabila penerima *endorsement* mengetahui bahwa konten yang dipromosikan merupakan perjudian *online*, menerima imbalan atas promosi tersebut, serta secara aktif mengunggah konten pada akun media sosial yang berada dalam penguasaannya, maka terdapat dasar yang kuat untuk menyatakan bahwa pelaku memiliki kontribusi nyata terhadap penyebaran informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Dalam keadaan demikian, pertanggungjawaban pidana tidak lagi didasarkan semata-mata pada hubungan kontraktual dengan penyelenggara perjudian, melainkan pada tindakan aktif pelaku yang secara sadar memanfaatkan sistem elektronik untuk memperluas akses masyarakat terhadap perjudian *online*.

Sebaliknya, apabila penerima *endorsement* dapat membuktikan bahwa dirinya sama sekali tidak mengetahui objek yang dipromosikan merupakan situs perjudian, tidak memperoleh informasi yang cukup mengenai substansi promosi, ataupun menjadi korban dari penyalahgunaan akun media sosial oleh pihak lain,

maka kondisi tersebut harus dipertimbangkan sebagai bagian dari penilaian mengenai ada atau tidaknya kesalahan. Hakim tidak boleh serta-merta menyimpulkan adanya pertanggungjawaban pidana hanya berdasarkan fakta bahwa akun media sosial terdakwa pernah memuat konten perjudian. Pendekatan demikian sejalan dengan asas praduga tidak bersalah yang mewajibkan penuntut umum membuktikan seluruh unsur tindak pidana, termasuk unsur kesalahan, di hadapan persidangan.

Dalam kaitannya dengan hubungan antara UU ITE dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, penerapan asas *lex specialis derogat legi generali* menjadi penting. Asas tersebut mengandung pengertian bahwa ketentuan yang bersifat khusus mengesampingkan ketentuan yang bersifat umum apabila mengatur materi yang sama. Perjudian pada dasarnya telah diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, namun promosi perjudian melalui media elektronik memiliki karakteristik khusus yang diatur secara spesifik dalam UU ITE. Oleh karena itu, terhadap penerima *endorsement* yang menyebarluaskan konten perjudian melalui media sosial, penerapan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) UU ITE lebih tepat digunakan karena secara khusus mengatur perbuatan mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Penerapan UU ITE juga memberikan kepastian hukum karena objek pembuktiannya berfokus pada aktivitas elektronik yang memang menjadi karakter utama tindak pidana tersebut.

Konsekuensi hukum atas terpenuhinya unsur tindak pidana tersebut adalah dikenakannya sanksi pidana sebagaimana diatur di dalam ketentuan Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.²¹ Ketentuan tersebut menentukan bahwasanya setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam ketentuan Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

²¹ Indonesia, *Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, UU No.11 Tahun 2008, LN Tahun 2008 No.58, TLN No.4843.

Ancaman pidana tersebut menunjukkan bahwa pembentuk undang-undang memandang penyebarluasan konten perjudian melalui media elektronik sebagai tindak pidana serius karena memiliki dampak yang luas terhadap masyarakat serta berpotensi meningkatkan aksesibilitas perjudian melalui ruang digital.

Penerapan sanksi pidana tersebut terhadap penerima *endorsement* tetap harus didasarkan pada pembuktian bahwa pelaku secara aktif memenuhi unsur tindak pidana sebagaimana dirumuskan dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Dengan demikian, tidak setiap individu yang memiliki hubungan dengan penyelenggara perjudian *online* dapat langsung dikenakan ancaman pidana tersebut. Hakim harus terlebih dahulu menilai apakah terdakwa benar-benar melakukan perbuatan mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian, dilakukan dengan sengaja, serta tidak terdapat alasan pembeda maupun alasan pemaaf. Apabila seluruh unsur tersebut terbukti berdasarkan sekurang-kurangnya dua alat bukti yang sah dan menimbulkan keyakinan hakim sebagaimana diatur dalam Pasal 235 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2025 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP), maka penerima *endorsement* dapat dijatuhi pidana penjara, pidana denda, ataupun kedua jenis pidana tersebut secara kumulatif sesuai dengan tingkat kesalahan, peran pelaku, serta keadaan yang memberatkan dan meringankan dalam perkara yang diperiksa.

Penerapan pertanggungjawaban pidana terhadap pihak yang mempromosikan judi online juga dapat dilihat dalam Putusan Pengadilan Negeri Medan Nomor 626/Pid.Sus/2024/PN Mdn.²² Dalam perkara tersebut, terdakwa terbukti memanfaatkan akun media sosial yang dikelolanya untuk mempromosikan situs judi online dengan mengunggah konten yang memuat nama situs, tautan, serta ajakan kepada masyarakat untuk mengakses dan memainkan permainan yang tersedia pada platform tersebut. Atas aktivitas tersebut, terdakwa memperoleh sejumlah imbalan dari pihak penyelenggara perjudian sebagai kompensasi atas jasa promosi yang dilakukannya.

²² Pengadilan Negeri Medan, Putusan Pengadilan Negeri Medan Nomor 626/Pid.Sus/2024/PN Mdn.

Majelis hakim dalam pertimbangannya menilai bahwa tindakan terdakwa telah memenuhi unsur "setiap orang", "dengan sengaja", "tanpa hak", serta unsur "mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian" sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Unsur kesengajaan dibuktikan melalui fakta bahwa terdakwa secara sadar menerima kerja sama promosi, mengunggah konten sesuai permintaan penyelenggara perjudian, serta memperoleh keuntungan ekonomi dari kegiatan tersebut. Selain itu, alat bukti berupa unggahan media sosial, hasil pemeriksaan telepon genggam, percakapan elektronik dan bukti transaksi pembayaran menunjukkan adanya hubungan yang erat antara terdakwa dengan penyelenggara situs perjudian.

Menurut analisis penulis, putusan tersebut menunjukkan bahwa pertanggungjawaban pidana penerima *endorsement* tidak didasarkan semata-mata pada statusnya sebagai influencer atau *content creator*, melainkan pada adanya tindakan aktif yang secara nyata memperluas akses masyarakat terhadap informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Hakim tidak hanya mempertimbangkan keberadaan unggahan pada media sosial, tetapi juga menilai adanya kesengajaan, hubungan kerja sama dengan penyelenggara perjudian, serta keuntungan ekonomi yang diterima terdakwa. Dengan demikian, putusan tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas promosi melalui media sosial dipandang sebagai bentuk partisipasi aktif dalam penyebaran konten perjudian apabila seluruh unsur delik dapat dibuktikan secara sah.

Putusan tersebut juga memberikan penegasan bahwa penerapan Pasal 27 ayat (2) UU ITE tidak terbatas kepada pemilik atau pengelola situs perjudian online, tetapi dapat diterapkan terhadap setiap orang yang secara sadar menggunakan sistem elektronik untuk mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Oleh karena itu, penerima *endorsement* yang menerima imbalan untuk mempromosikan situs judi online tidak dapat berlindung di balik alasan bahwa dirinya hanya menjalankan kontrak promosi, apabila berdasarkan pembuktian di persidangan terbukti mengetahui objek yang dipromosikan merupakan perjudian online dan secara aktif menyebarkanluaskannya kepada masyarakat.

Menurut analisis penulis, perkembangan praktik promosi digital menuntut adanya perluasan cara pandang terhadap konsep pertanggungjawaban pidana. Penerima *endorsement* tidak lagi dapat diposisikan hanya sebagai pihak yang menjalankan pekerjaan promosi tanpa memperhatikan legalitas objek yang dipasarkan. Sebagai pelaku yang memperoleh keuntungan ekonomi dari aktivitas digital, penerima *endorsement* memiliki tanggung jawab hukum untuk memastikan bahwa konten yang dipublikasikan tidak bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Kewajiban tersebut merupakan bentuk penerapan prinsip kehati-hatian (*due diligence*) dalam aktivitas ekonomi digital. Apabila kewajiban tersebut diabaikan dan pelaku tetap mempromosikan situs perjudian yang secara nyata melanggar hukum, maka alasan bahwa dirinya hanya menjalankan kontrak promosi tidak dapat dijadikan dasar untuk menghapus pertanggungjawaban pidana.

Berdasarkan analisis tersebut, konstruksi pertanggungjawaban pidana penerima *endorsement* dalam promosi judi *online* harus didasarkan pada empat parameter utama, yaitu adanya perbuatan aktif berupa pendistribusian atau penyediaan akses terhadap konten perjudian, adanya kesengajaan yang dibuktikan melalui pengetahuan dan kehendak pelaku, adanya kemampuan bertanggung jawab, serta tidak ditemukannya alasan pembenar maupun alasan pemaaf.²³ Keempat parameter tersebut harus dibuktikan secara kumulatif dengan menggunakan alat bukti yang sah sebagaimana diatur dalam KUHP dan UU ITE. Pendekatan demikian tidak hanya memberikan perlindungan terhadap kepentingan penegakan hukum, tetapi juga menjamin terpenuhinya hak-hak tersangka atau terdakwa sesuai dengan prinsip *due process of law*. Oleh karena itu, pertanggungjawaban pidana penerima *endorsement* dalam promosi judi *online* tidak dapat didasarkan semata-mata pada statusnya sebagai influencer atau figur publik, melainkan harus didasarkan pada pembuktian yang objektif mengenai keterlibatan aktif, kesalahan dan hubungan kausal antara perbuatannya dengan penyebaran informasi elektronik yang bermuatan perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE.

²³ Sanusi dan Ibnu Artadi, *Hukum Tindak Pidana Khusus*, Media Edukasi Indonesia, Tangerang, 2024.

C. PENUTUP

1. Pembuktian unsur “mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya” konten judi *online* oleh penerima *endorsement* berdasarkan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik harus dilakukan dengan membuktikan secara kumulatif adanya perbuatan aktif menyebarluaskan atau menyediakan akses terhadap informasi elektronik yang bermuatan perjudian, disertai unsur kesengajaan dan didukung oleh alat bukti yang sah sesuai ketentuan KUHAP dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Alat bukti elektronik, seperti unggahan media sosial, metadata, hasil pemeriksaan digital forensik, serta bukti komunikasi dan transaksi elektronik, memiliki peran penting dalam membuktikan keterkaitan antara penerima *endorsement* dengan penyebaran konten perjudian. Oleh karena itu, pembuktian tidak cukup didasarkan pada keberadaan unggahan semata, tetapi juga harus menunjukkan adanya hubungan kausal antara tindakan pelaku dengan terbukanya akses masyarakat terhadap informasi elektronik yang bermuatan perjudian.
2. Penerima *endorsement* dalam promosi judi *online* melalui media sosial dapat dimintai pertanggungjawaban pidana apabila terbukti secara sah memenuhi seluruh unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pertanggungjawaban pidana tersebut didasarkan pada adanya perbuatan aktif, kesengajaan, kemampuan bertanggung jawab, serta tidak adanya alasan pembenar maupun alasan pemaaf. Dengan demikian, status sebagai penerima *endorsement* tidak secara otomatis menimbulkan pertanggungjawaban pidana, melainkan harus didasarkan pada pembuktian mengenai keterlibatan aktif dalam mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya konten perjudian melalui media elektronik. Apabila seluruh unsur delik terbukti berdasarkan sekurang-kurangnya dua alat bukti yang sah dan menimbulkan keyakinan hakim, pelaku dapat dikenai pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah) sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Harahap, M. Yahya. 2008. *Pembahasan Permasalahan dan Penerapan KUHAP: Pemeriksaan Sidang Pengadilan, Banding, Kasasi dan Peninjauan Kembali*. (Jakarta: Sinar Grafika).
- Moeljanto. 2008. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Ed. ke-8. (Jakarta: Rineka Cipta).
- Moeljatno. 1969. *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban dalam Hukum Pidana*. (Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada).
- Saleh, Roeslan. 2983. *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana Dua Pengertian Dasar dalam Hukum Pidana*. (Jakarta: Aksara Baru).
- Sanusi dan Ibnu Artadi. 2024. *Hukum Tindak Pidana Khusus*. (Tangerang: Media Edukasi Indonesia).
- Waluyadi dan Leliya. 2022. *Cara Praktis Menulis Skripsi dan Tesis Ilmu Hukum*. (Sleman: Deepublish).
- Waluyadi. 2003. *Hukum Pidana Indonesia*. (Jakarta: Djambatan).
- Widiarty, Wiwik Sri. *Buku Ajar Metode Penelitian Hukum*. 2024. (Yogyakarta: Publika Global Media).

Publikasi

- Firdausi, Ulya Shafa, Dian Rosita dan Salma Amelliar. *Reconstruction of Legal Policy on Online Gambling within the Indonesian Legal System: Perspectives of ITE Law and Islamic Criminal Law*. Journal Evidence Of Law. Vol.4. No.3 (Desember 2025).
- Hermansyah, Mustamam dan Panca Sarjana Putra. *Peran Cyber Crime Ditreskrimsus Kepolisian Daerah Sumatera Utara dalam Penegakan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online*. Jurnal Meta Hukum. Vol.2. No.3 (November 2023).
- Muharam, Zahran Kamal, dkk. *Penggunaan Influencer dalam Promosi Judi Online dan Sentimen Publik*. Indonesian Journal of Digital Public Relations (IJDPR). Vol.3. No.1 (Oktober 2024).
- Nono, Ignasius Yosanda, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi dan I Putu Gede Seputra. *Penegakan Hukum terhadap Selebgram yang Mempromosikan Judi Online*. Jurnal Analogi Hukum. Vol.3. No.2 (September 2021).
- Raihan, Yunanta, Dudik Sidarta dan Vallencia Nandy. *Pertanggungjawaban Pidana Influencer atas Promosi Perjudian Online Melalui Media Sosial*. Jurnal ISO: Jurnal Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora. Vol.6. No.1 (Februari 2026).
- Ridho, Moh. Anas Ainur, Irwan Yulianto dan Ide Prima Hadiyanto. *Sanksi Pidana yang Melakukan Endorse Judi Online Menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Tahun 2024*. Jurnal Ilmiah AKSES. Vol.2. No.1 (Mei 2024).
- Ridwanyah, Muhammad Ramadhan, Fatihatun Naja, Siti Aisah dan David Nugraha Saputra. *Pertanggungjawaban Pidana Influencer atas Endorse Judi Online: Kajian Kejahatan Siber di Indonesia*. Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.6. No.7 (Juli 2025).

Ridwanyah, Muhammad Ramadhan, Fatihatun Naja, Siti Aisah dan David Nugraha Saputra. *Pertanggungjawaban Pidana Influencer atas Endorse Judi Online: Kajian Kejahatan Siber di Indonesia*. Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.6. No.7 (Juli 2025).

Sitohang, Immanuel Parulian, L. Elly AM Pandiangan dan Nanin Koeswidi. *Efektivitas Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Perjudian Online (Studi: Kelurahan Sudimara Jaya Ciledug)*. Jurnal Hukum to-ra. Vol.10. (Februari 2024).

Sumber Hukum

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 1. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6842.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 1. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6905.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2025 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2025 Nomor 197. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 7129.

Putusan Pengadilan Negeri Medan Nomor 626/Pid.Sus/2024/PN Mdn.