



**PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP
INFLUENCER YANG MELAKUKAN PROMOSI SITUS JUDI
ONLINE SAAT *LIVE STREAMING* DI MEDIA SOSIAL**

TESIS

**Disusun Dalam Rangka Memenuhi Persyaratan
Program Magister Hukum**

OLEH:

**IBNU ABDUL KHALID
2220112032**

PROGRAM MAGISTER ILMU HUKUM

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS ANDALAS

PADANG

2025

HALAMAN PENGESAHAN

VALIDITY SHEET

No.Reg: 44/MIH/I/2025

PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP INFLUENCER YANG MELAKUKAN PROMOSI SITUS JUDI ONLINE SAAT LIVE STREAMING DI MEDIA SOSIAL

CRIMINAL RESPONSIBILITY OF INFLUENCERS FOR PROMOTING ONLINE GAMBLING PLATFORMS DURING LIVE SOCIAL MEDIA STREAMS

Disusun Oleh:

Author:

Ibnu Abdul Khalid

2220112032

Program Studi : Magister Hukum

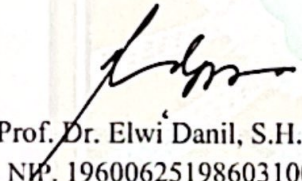
Study Program : Master of Law

Tesis Ini Telah Dipertahankan Dalam Sidang Ujian Komprehensif Pada Tanggal 28 Agustus 2025 Dan
Dinyatakan Lulus Oleh Tim Penguji Yang Terdiri Dari:

*This Thesis Has Been Defended In A Comprehensive Examination Session On August 28th, 2025 And Declared Passed
By The Examining Team Consisting Of:*

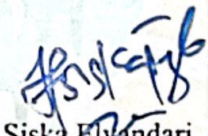
Pembimbing I

Supervisor I


Prof. Dr. Elwi Danil, S.H., M.H
NIP. 196006251986031003

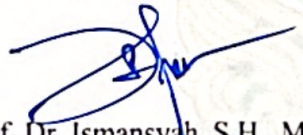
Pembimbing II

Supervisor II


Dr. Siska Elvandari, S.H., M.H
NIP. 198009112006042002

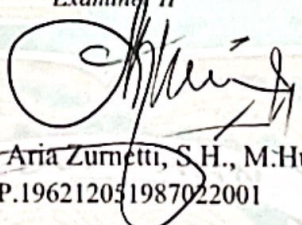
Penguji I

Examiner I


Prof. Dr. Ismansyah, S.H., M.H
NIP. 195910101987021002

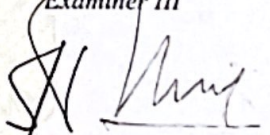
Penguji II

Examiner II


Prof. Dr. Aria Zurnetti, S.H., M.Hum
NIP. 196212051987022001

Penguji III

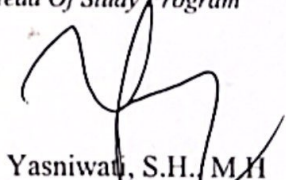
Examiner III


Dr. Yoserwan, S.H., M.H., LL.M
NIP. 196212311989011002

Dekan
Dean


Prof. Dr. Ferdi, S.H., M.H.
NIP. 196807231993021001

Ketua Program Studi
Head Of Study Program


Dr. Yasniwati, S.H., M.H
NIP. 197211132005012001

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ibnu Abdul Khalid

Nomor Induk Mahasiswa : 2220112032

Program Studi : Magister Hukum

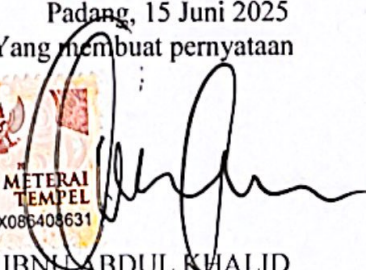
Dengan ini menyatakan bahwa Tesis yang saya tulis dengan judul
“Pertanggungjawaban Pidana Terhadap *Influencer* Yang Melakukan Promosi Situs Judi Online Saat *Live Streaming* Di Media Sosial” adalah :

1. Dalam Tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Magister Hukum di Program Magister Hukum Fakultas Hukum Universitas Andalas.
2. Dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis menjadi acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian saya menyatakan bahwa tesis ini bebas dari unsur-unsur plagiasi dan apabila dokumen ini kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Padang, 15 Juni 2025
Yang membuat pernyataan




IBNU ABDUL KHALID
NIM. 2220112032

PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP *INFLUENCER* YANG MELAKUKAN PROMOSI SITUS JUDI *ONLINE* SAAT *LIVE STREAMING* DI MEDIA SOSIAL

(Ibnu Abdul Khalid, 2220112032, Hukum Pidana, Fakultas Hukum Universitas Andalas, 117 Halaman, Tahun 2025)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia telah menciptakan lanskap digital yang dinamis dan kompleks. Di balik manfaatnya, muncul berbagai pelanggaran hukum, termasuk promosi judi online yang dilakukan oleh *influencer* melalui fitur live streaming di media sosial. Praktik donasi dengan jumlah fantastis yang dilakukan situs judi online kepada para *influencer* adalah modus baru dari para situs judi online untuk mempromosikan situsnya. Dari kasus yang terjadi respon *influencer* yang memuji-muji situs tersebut mengindikasikan adanya keterlibatan *influencer* dalam promosi terselubung situs judi *online* tersebut. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana pertanggungjawaban pidana terhadap *influencer* yang melakukan promosi situs judi online saat *live streaming* di media sosial? (2) bagaimana penegakan hukum terhadap *influencer* yang melakukan promosi situs judi online saat *live streaming* di media sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk pertanggungjawaban pidana terhadap *influencer* yang terlibat dalam praktik tersebut serta menelaah efektivitas penegakan hukum dalam menghadapinya. Metode yang digunakan bersifat yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *influencer* dapat dikenai pertanggungjawaban pidana apabila terpenuhi unsur *actus reus* dan *mens rea*, sesuai ketentuan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) UU ITE dan Pasal 303 KUHP jo Pasal 303 bis. Penegakan hukum dilakukan melalui edukasi digital dan pengawasan platform, serta penindakan represif berbasis bukti hukum yang kuat. Diperlukan rekonstruksi nilai sosial dan penguatan sistem hukum agar supremasi hukum dapat ditegakkan secara efektif di era digital. Namun, dalam penagakannya masih menemui kendala signifikan yang mencakup aspek substansi hukum, profesionalisme aparat, keterbatasan infrastruktur teknologi, rendahnya literasi hukum masyarakat, dan budaya digital yang permisif terhadap pelanggaran. Diharapkan kepada *influencer* agar meningkatkan kesadaran untuk tidak terlibat apapun dalam perjudian, karena hal itu dilarang oleh undang-undang dan dapat dikenakan sanksi pidana sesuai peraturan yang berlaku, selain itu agar lebih menyaring konten-konten yang baik dan informasi-informasi yang layak ditampilkan.

Kata Kunci: Pertanggungjawaban Pidana, *Influencer*, Promosi, Situs Judi Online, *Live streaming*, Media Sosial.

CRIMINAL LIABILITY OF INFLUENCERS WHO PROMOTE ONLINE GAMBLING SITES DURING LIVE STREAMING ON SOCIAL MEDIA

(Ibnu Abdul Khalid, 2220112032, Criminal Law, Faculty of Law, Andalas University, 117 Pages, 2025)

ABSTRACT

The development of information technology in Indonesia has created a dynamic and complex digital landscape. Behind its benefits, various legal violations have emerged, including the promotion of online gambling carried out by influencers through live streaming features on social media. The practice of online gambling sites donating large sums to influencers is a new method used to promote their platforms. In several cases, influencers' responses that praised such sites indicate their involvement in covert promotional activities for online gambling. The research questions in this study are: (1) What is the criminal liability of influencers who promote online gambling sites during live streaming on social media? (2) How is law enforcement carried out against influencers who engage in such promotions? This research aims to analyze the form of criminal liability imposed on influencers involved in this practice and to examine the effectiveness of law enforcement in addressing the issue. The method used is normative juridical with a statutory and case study approach. The research findings show that influencers can be held criminally liable if the elements of actus reus and mens rea are fulfilled, in accordance with Article 27 paragraph (2) in conjunction with Article 45 paragraph (2) of the Electronic Information and Transactions Law (ITE Law), and Article 303 of the Indonesian Penal Code (KUHP). Law enforcement is carried out through digital education and platform supervision, as well as repressive actions based on strong legal evidence. There is a need to reconstruct social values and strengthen the legal system so that the rule of law can be effectively upheld in the digital era. However, enforcement still faces significant obstacles, including issues in legal substance, professionalism of law enforcers, technological infrastructure limitations, low public legal literacy, and a permissive digital culture toward violations. Influencers are expected to raise awareness to avoid involvement in any form of gambling, as it is prohibited by law and subject to criminal sanctions under applicable regulations. They are also encouraged to filter appropriate content and information for public dissemination.

Keywords: Criminal Liability, Influencer, Promotion, Online Gambling Site, Live Streaming, Social Media.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini. Shalawat beserta salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari zaman kebodohan sampai kepada zaman yang penuh dengan pengetahuan sebagaimana yang kita rasakan pada saat sekarang.

Dalam penyusunan tesis ini penulis mengangkat judul "PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP *INFLUENCER* YANG MELAKUKAN PROMOSI SITUS JUDI *ONLINE* SAAT *LIVE STREAMING* DI MEDIA SOSIAL". Tesis ini diselesaikan dan diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan wajib bagi mahasiswa Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Andalas untuk memperoleh gelar Magister Hukum (M.H). Selanjutnya, dalam penyusunan tesis ini penulis banyak mendapat masukan berupa saran, arahan, bimbingan, serta motivasi yang sangat berarti dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta, ayahanda Zaiful Bahri dan ibunda Elnita yang telah memberikan semangat dan motivasi serta seluruh doa terbaiknya untuk keberhasilan penulis. Selanjutnya secara khusus penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada Prof. Dr. Elwi Danil, S.H., MH. selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Dr. Siska Elvandari, S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar telah meluangkan waktu di antara kesibukannya untuk berdiskusi, membimbing, dan memberi arahan dalam penulisan tesis ini. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Ismansyah, S.H., M.H., Prof. Dr. Aria Zurnetti, S.H., M. Hum dan Bapak Dr. Yoserwan, S.H., M.H, LL.M. selaku Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu dan memberikan kritik serta saran kepada

penulis dalam menyelesaikan tesis ini, oleh karena itu ucapan terima kasih dengan penuh hormat dan ketulusan hati penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Efa Yonnedi, S.E. MPPM, Akt, CA, CRGP selaku Rektor Universitas Andalas.
2. Bapak Dr. Ferdi, S.H., M.H. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Andalas.
3. Ibu Dr. Nani Mulyati S.H., MCL selaku Wakil Dekan I dan Bapak Dr. Hengki Andora, S.H., LL.M. selaku Wakil Dekan II Fakultas Hukum Universitas Andalas.
4. Ibu Dr. Yasniwati, S.H., M.H. selaku Ketua Program Magister Ilmu Hukum dan Bapak Dr. Anton Rosari, S.H., M.H. selaku Sekretaris Program Magister Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Andalas.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Andalas yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama perkuliahan.
6. Seluruh Tenaga Kependidikan Biro Akademik, Biro Kemahasiswaan, dan Biro Umum Fakultas Hukum Universitas Andalas.
7. Calon pendamping hidup, Syifa Nur Syahbani, S.T., yang dengan doa, kesabaran, dan kasih sayang yang tulus senantiasa menjadi sumber ketenangan dan kekuatan. Yang selalu memberi semangat dan motivasi sehingga saya dapat melalui setiap tahap penyusunan tesis ini.
8. Ibu Dr. Rahmi Jasim, S.H., M.H. selaku Direktur RJ Law Firm yang telah memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis.
9. Rekan-rekan di Kantor RJ Law Firm, Muhammad Iqbal, S.H., Ó M.Kn selaku pencetus judul tesis ini, Dhiyaul Okasha Rafifa S.H., M.H, Muhammad Alfian

Kusnaldi, S.H, Jihan Vanesha Jaidi, S.H, terima kasih untuk segala bantuan dan semangat yang diberikan.

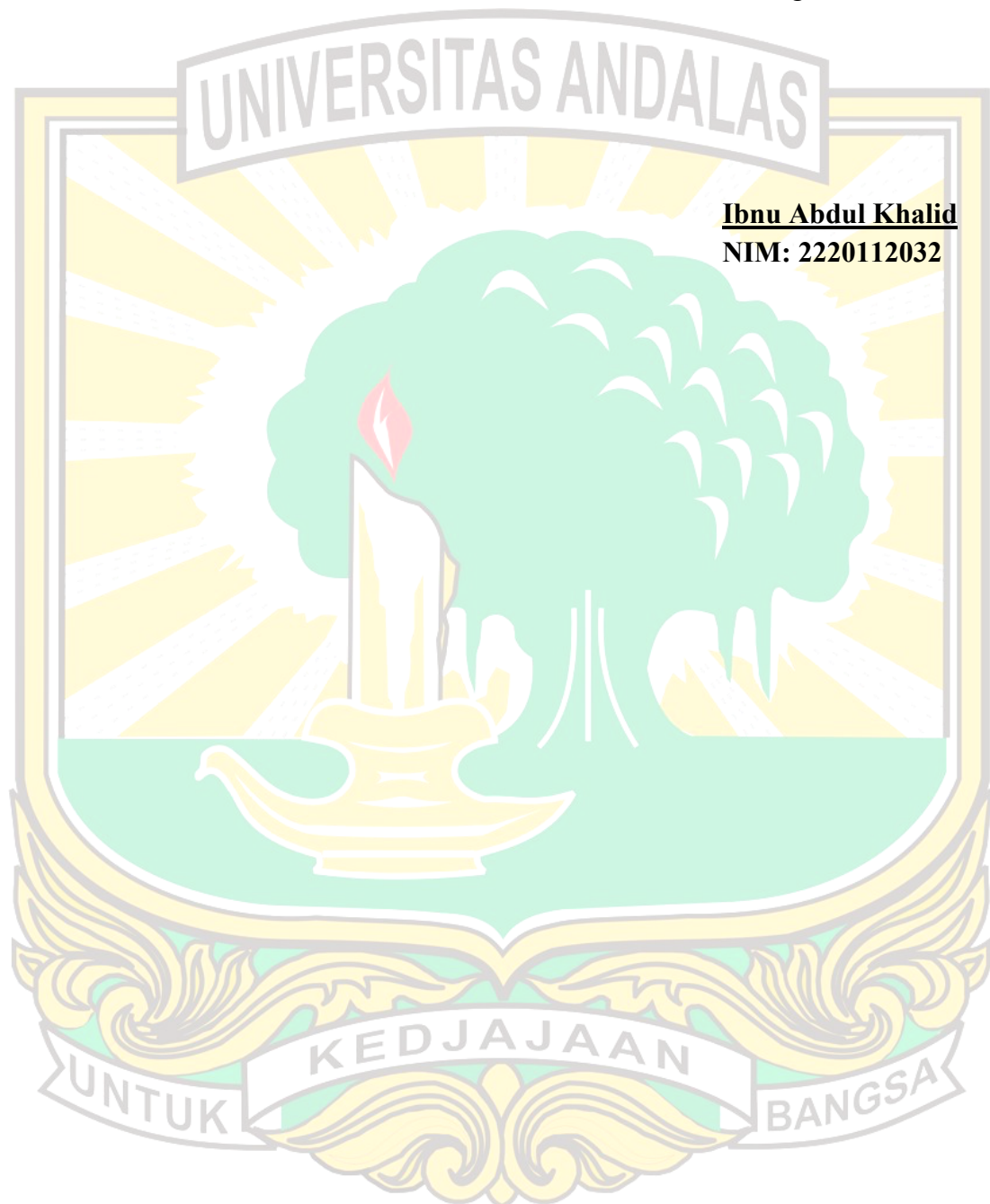
10. Keluarga besar White Romance, khususnya Bapak Okta Firman beserta keluarga, Bapak Brim Hartin beserta keluarga, serta saudara Fajri N beserta keluarga, Sandy Pratama Ashar, dan Muhammad Farhan Suhu, yang telah memberikan dukungan, perhatian, dan bantuan berharga kepada penulis dalam proses penyelesaian tesis ini.
11. Egit Pratama Mulyono, A.Md.T., selaku juru kunci rumah, yang dengan penuh keikhlasan selalu bersedia membantu penulis dalam berbagai kebutuhan selama proses penyelesaian tesis ini.
12. Bapak Andre Bustamar, S.P., M.P., yang dengan kebaikan hati telah berkenan menyediakan tempat tinggal bagi penulis selama menempuh studi dan menyelesaikan tesis ini.
13. Bapak Grey (Irey), Ibu Mochi (Imo), Ilung, Ben-ben, Cimol, Kue, Panjul (alm), dan Nasib (alm), kucing-kucing kesayangan yang senantiasa menjadi penghibur dan sumber semangat di tengah penat, sehingga turut memberi warna tersendiri dalam proses penyelesaian tesis ini.
14. Teman-teman seperjuangan di Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Andalas angkatan Reguler Genap 2022 tanpa terkecuali.
15. Semua pihak yang turut membantu hingga selesainya Tesis ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terimakasih atas do'a, motivasi, bantuan, dan dukungannya.

Penulis berharap ini dapat menjadi masukan dan manfaat bagi penulis dan pembaca. Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh

karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan tesis ini.

Alhamdulillahirabbil'alamiin.

Padang, 5 Mei 2025



Ibnu Abdul Khalid
NIM: 2220112032

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Keaslian Penelitian	10
F. Kerangka Teoritis dan Konseptual.....	14
G. Metode Penelitian	29
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	34
A. Istilah, Pengertian dan Unsur-Unsur Pertanggungjawaban Pidana	34
1. Pengertian Pertanggungjawaban Pidana	34
2. Unsur-Unsur Pertanggungjawaban Pidana	38
B. Pengertian, Peran dan Efektifitas <i>Influencer</i> dalam Strategi Promosi Produk Melalui Media Sosial.....	49
1. Pengertian <i>Influencer</i>	49
2. Peran dan Efektivitas <i>Influencer</i> dalam Strategi Promosi Produk Melalui Media Sosial	51
C. Pengertian dan Jenis-Jenis Promosi	53
1. Pengertian Promosi	53
2. Jenis-Jenis Promosi	54
D. Pengertian, Perbedaan Judi <i>Online</i> dengan Judi <i>Offline</i> , dan Pengaturan Perjudian <i>Online</i>	56
1. Pengertian Perjudian <i>Online</i>	56
2. Perbedaan Judi <i>Online</i> dan Judi <i>Offline</i> /Konvensional	57
3. Pengaturan Tindak Pidana Perjudian <i>Online</i>	59
E. Pengertian dan Bentuk-Bentuk Platform <i>Live Streaming</i>	62
1. Pengertian <i>Live Streaming</i>	62

2. Bentuk-Bentuk Platform <i>Live streaming</i>	64
F. Pengertian, Fungsi, dan Manfaat Media Sosial	67
1. Pengertian Media Sosial	67
2. Fungsi/Tujuan dan Manfaat Media Sosial	69
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	71
A. Pertanggungjawaban Pidana Terhadap <i>Influencer</i> yang Melakukan Promosi Situs Judi <i>Online</i> Saat <i>Live streaming</i> di Media Sosial.....	71
B. Penegakan Hukum Terhadap <i>Influencer</i> Yang Melakukan Promosi Situs Judi <i>Online</i> Saat <i>Live streaming</i> Di Media Sosial	96
BAB IV PENUTUP	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia telah menciptakan konektivitas yang luar biasa, memungkinkan masyarakat untuk saling terhubung tanpa batas geografis maupun fisik. Transformasi ini memicu perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sosial, ekonomi, dan budaya, yang tidak hanya berkembang dengan sangat cepat tetapi juga menjadi semakin kompleks dalam penerapannya. Akan tetapi, seiring dengan kontribusi positif teknologi yang mendorong kemajuan ekonomi, peningkatan kesejahteraan, dan akselerasi peradaban, teknologi informasi juga memiliki sisi gelap yang tidak bisa diabaikan.

Dalam posisinya sebagai pisau bermata dua, teknologi ini tidak hanya menjadi pemicu perubahan yang progresif tetapi juga menjadi alat yang sangat efektif untuk mendukung terjadinya berbagai pelanggaran hukum (*onrechtmatige daad*). Kejahatan dunia maya, penyebaran informasi palsu, dan pelanggaran privasi adalah beberapa contoh implikasi negatif yang muncul seiring dengan penetrasi teknologi yang semakin mendalam ke dalam kehidupan bermasyarakat. meskipun teknologi informasi telah membuka peluang besar bagi pengembangan manusia dan masyarakat, namun teknologi informasi juga memerlukan pengelolaan dan regulasi yang hati-hati agar dampak negatifnya dapat diminimalkan.

Pada dasarnya, di Indonesia pemanfaatan terhadap teknologi informasi yang berkembang ini merupakan hak rakyat yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945. Hal ini dituangkan

dalam persyaratan Pasal 28 F UUD 1945, yang menjabarkan peraturan-peraturan yang:

“Setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia.”

Pasal 28 F menggambarkan bahwa kebebasan berekspresi dan berpendapat, bersama dengan hak untuk mengakses informasi melalui teknologi informasi dan komunikasi, bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, mendorong pendidikan nasional, dan menjamin keamanan, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan operator sistem elektronik.

Dalam konteks masyarakat, nasional, dan negara, pelaksanaan hak dan kebebasan melalui teknologi informasi dilakukan sesuai dengan batasan hukum, yang bertujuan semata-mata untuk memastikan pengakuan dan penghormatan terhadap hak dan kebebasan orang lain sambil memenuhi tuntutan yang sah sejalan dengan etika, standar, prinsip agama, keamanan, dan ketertiban umum.¹

Kemampuan mengakses sistem elektronik berdampak signifikan terhadap pesatnya pertumbuhan ekonomi Indonesia. Perbandingan dapat diamati antara prosedur perdagangan konvensional dan praktik perdagangan kontemporer seperti yang ada saat ini. Secara historis, entitas komersial tradisional mempromosikan produk mereka melalui iklan di majalah, surat kabar, dan papan reklame. Namun, dengan munculnya media elektronik,

¹ Penjelasan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

konsumen kurang memperhatikan iklan di media tradisional. Mereka sekarang lebih terlibat dengan iklan yang disajikan di platform elektronik seperti televisi, radio, dan internet. Perluasan media elektronik memaksa entitas komersial untuk secara konsisten mempertimbangkan permintaan konsumen akan produk mereka. Munculnya platform seperti Instagram, TikTok, dan YouTube memudahkan komunikasi pengguna tanpa perlu interaksi tatap muka. Kemudahan ini memungkinkan perusahaan untuk mengidentifikasi kemungkinan untuk mempromosikan produk mereka dengan menggunakan individu dengan pengikut media sosial yang substansial untuk pengesahan produk. Pendekatan promosi yang disebutkan di atas disebut sebagai promosi atau pengesahan berbayar.

Individu dengan banyak pengikut di media sosial biasanya menjalani kehidupan yang berbeda secara signifikan dari rata-rata orang, yang memikat orang lain untuk memantau aktivitas sehari-hari mereka secara online. Orang-orang seperti itu sering dianggap sebagai tokoh berpengaruh yang mampu mempengaruhi pengikutnya.

Seiring berjalannya waktu, media sosial mengalami perkembangan dengan adanya fitur *live streaming* telah menjadi salah satu alat yang sangat berpengaruh dalam dunia digital, terutama bagi para *influencer*. Melalui platform *live streaming*, *influencer* dapat berinteraksi secara langsung dengan pengikut mereka, membangun hubungan yang lebih personal dan otentik. Hal ini memberikan kesempatan untuk lebih mendekatkan diri kepada audiens, memperkuat kepercayaan, dan memperluas jangkauan pengaruh mereka. Adanya fitur *live streaming* memungkinkan *influencer* untuk menunjukkan sisi asli mereka, berkomunikasi secara langsung dengan pengikut, serta

mengoptimalkan potensi monetisasi melalui sponsor atau kolaborasi yang lebih interaktif.

Industri *live streaming* di Indonesia sedang mengalami pertumbuhan yang pesat. Jumlah *streamer*, penonton, dan pendapatan dalam industri ini terus meningkat. Platform-platform seperti Twitch, YouTube, Nimo TV dan Tiktok menjadi wadah bagi para *influencer* untuk unjuk gigi, membangun komunitas, dan bahkan meraup penghasilan. Namun, di balik gemerlap dunia *live streaming* ini, potensi bahaya mengintai seperti penyalahgunaan konten dan sebagainya.

Dalam dunia *live streaming* para *influencer* mendapatkan keuntungan berupa gift, saweria, dan donasi dari penonton maupun dari pihak yang ingin mempromosikan produknya melalui *Influencer*. Maraknya praktik donasi dari akun-akun judi *online* melalui platform seperti *Saweria* dan *Sociabuzz*.² *Saweria* adalah sebuah layanan yang membantu para kreator untuk mendapatkan dukungan finansial dari para penggemar mereka dengan berbagai mode pembayaran seperti Gopay, Ovo, Dana, Linkaja, dan Qris. *Saweria* bukan merupakan platform untuk *live streaming*, melainkan sebuah platform yang memungkinkan para kreator untuk mendapatkan dukungan finansial dari para penggemar mereka.³ Sedangkan *SoziaBuzz* adalah platform yang memfasilitasi transaksi antara pemberi dengan penerima, termasuk dukungan

² *Viral Streamer Mobile Legends Disawer Situs Judi Online*, Warganet Gempar, liputan6.com/read/2023/10/06/viral-streamer-mobile-legends-disawer-situs-judi-online warganetge mpar. diakses pada 6 Desember 2023, pukul 19.00 WIB

³ *Apa Itu Saweria, Cara Menggunakan dan Bagaimana Skema Donasinya*, deli.suara.com/read/2023/10/10/apa-itu-saweria-cara-menggunakan-dan-bagaimana-skema-donasinya, diakses 6 September 2024, Pukul 19.00 WIB

finansial untuk para kreator *SoziaBuzz* juga memiliki fitur-fitur seperti pasang *overlay*, terima dukungan, dan suara notifikasi dukungan.⁴

Donasi situs judi *online* kepada *streamer* menjadi sorotan yang tidak bisa diabaikan. Karena setiap donasi bisa menuliskan kata-kata atau kalimat yang mengajak penonton untuk bermain disitus mereka. *Streamer* yang menerima donasi dari situs judi *online* juga ikut mempromosikan dan mengajak penontonnya untuk bermain di situs judi *online* tersebut. Tindakan ini dapat memberikan dampak negatif bagi dirinya dan para penonton apalagi terlebih untuk *streamer game* yang mayoritas adalah anak-anak remaja anak-anak remaja masih labil dan mudah terpengaruh.

Judi *online* adalah salah satu dampak dari kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini. Pada awalnya, teknologi hanya memungkinkan adanya permainan atau game *online* yang bisa diakses melalui *smartphone* terhubung internet. Namun, seiring berjalannya waktu, fenomena ini telah berkembang menjadi bentuk perjudian yang menguntungkan bagi para pemain, yang dikenal sebagai judi *online*. Perjudian adalah kegiatan taruhan yang melibatkan penggunaan uang, di mana pemenang berhak mendapatkan seluruh jumlah taruhan yang ditempatkan. Keberuntungan memegang peranan penting dalam perjudian, dan mereka yang mengalami kekalahan harus menerima kerugian finansial yang telah mereka pertaruhkan.⁵

Konsekuensi merugikan dari kemajuan teknologi yang pesat adalah streamer atau influencer tidak dapat mengelola donasi atau hadiah yang mereka terima secara selektif, termasuk saat banyak streamer menerima kontribusi dari

⁴ <https://sociabuzz.com/tribelive>, diakses 6 September 2024, Pukul 19.00 WIB

⁵ Wahfidz Addiyansyah, 2023, *Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor*, Vol.1, no. 1.

platform perjudian online. Namun, pada kenyataannya, banyak influencer dan penyedia konten yang kurang memahami aturan yang berlaku di Indonesia. Banyak influencer mendukung hal-hal yang terlarang dan berbahaya untuk penggunaan umum. Influencer di Indonesia seringkali tidak menyadari ilegalitas mempromosikan situs web dan aplikasi perjudian online. Dalam hukum positif Indonesia, prinsip ignorantia juris non excusat diakui, menandakan bahwa semua individu dianggap mengetahui hukum tersebut. Prinsip ini menegaskan bahwa suatu peraturan, setelah disahkan oleh badan yang berwenang, menyiratkan bahwa semua individu menyadarinya.⁶ Dengan demikian, tidak ada pembenaran bagi pelanggar hukum untuk menolak dilakukannya tindakan tersebut atas dasar ketidaktahuan mengenai ilegalitasnya.

Namun telah terjadi beberapa kasus di Indonesia yang mana *influencer* menerima dari akun situs judi *online* yaitu para *streamer* game Mobile Legends Bang Bang (MLBB) yang diduga promosikan Judi *Online* berkedok saweran atau donasi. Setelah sebelumnya sejumlah artis yang diperiksa kepolisian karena diduga promosikan judi *online*, kali ini giliran streamer atau YouTuber game Mobile Legends yang diduga melakukan hal serupa. Ketika melakukan streaming game tersebut di platform YouTube, para streamer tersebut membuka donasi atau menerima saweran dari situs judi *online* dan konten disaksikan anak-anak yang merupakan kebanyakan pemain game. Dalam video yang beredar di dunia maya dan dibagikan oleh akun Twitter atau X @krpko, banyak potongan video streamer yang disawer oleh admin judi *online*. Bahkan, jumlah saweran yang diberikan bisa mencapai puluhan juta rupiah. Setelah

⁶ Barda Nawawi Arif, 2007, *Penegakan Hukum Pidana dalam Konteks Hukum dan Pembangunan Nasional*, UII, Yogyakarta, hal. 90.

menerima saweran tersebut, sang streamer biasanya meneriakkan kata-kata seperti "gacor" hingga "depo" yang sudah melekat dengan judi *online*. Beberapa nama *pro player* dan *streamer Mobile Legends* pun terseret, sebut saja Marsha Ozawa, Luminaire, RRQ Xinnn, Antimage, R7, dan Donkey.⁷

Adapun kasus lain yaitu Gunawan Sador, seorang kreator konten TikTok asal Sukabumi, dikenal melalui siaran langsung yang menampilkan dirinya dan warga sekitar berjoget setelah menerima "gift" dari penonton dan setiap siapapun yang memberi gift para anggota Gunawan Sador akan menyebutkan namanya. Namun pada sesi *live streaming*-nya Gunawan Sador mendapat gift dari akun atau situs judi *online*, Pada Oktober 2024, ia ditangkap oleh Polres Sukabumi karena diduga mempromosikan judi *online* melalui aktivitas *live streaming*-nya.⁸

Penyidik mencurigai Gunawan Sador melanggar Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016, yang mengubah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE). Selain ketentuan statuta *ite* Gunawan Sador, Pasal 303 Ayat (1) KUHP juga berlaku. Undang-undang khusus yang dilakukan Gunawan Sador dalam Pasal 27 tersebut dituangkan dalam Ayat (2) karena terpenuhinya unsur "pungutan judi." Hukuman pidana yang ditetapkan Undang-Undang ITE bagi pelanggar Pasal 27 dijabarkan dalam Pasal 45 ayat (3), yang menyatakan bahwa setiap orang yang memenuhi kriteria yang digariskan dalam Pasal 27 ayat (3), yang menyatakan bahwa

⁷<https://www.kompas.tv/lifestyle/449958/tanggapan-para-streamer-mobile-legends-yang-disawer-dari-judi-online-sudah-akui-kesalahan?page=all> diakses 15 Oktober 2024, Pukul 20.30 WIB

⁸https://online.merdeka.com/peristiwa/perjalanan-kasus-gunawan-sador-joget-joget-berujung-tersangka-sempat-ditahan-kini-jadi-duta-anti-judi-online-234442mvk.html?utm_source=chatgpt.com diakses 10 Desember 2024, Pukul 20.00 WIB

setiap orang yang memenuhi kriteria yang digariskan dalam Pasal 27 ayat (1), (2), (3), atau (4), dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun dan / atau denda tidak lebih dari Rp. 1.000.000.000 (satu miliar rupiah).

Meskipun Gunawan Sadbor sempat diperiksa dan ditetapkan sebagai tersangka, aparat penegak hukum lebih memilih pendekatan *restorative justice* dengan menjadikannya duta anti-judi online. Hal ini menegaskan pendekatan penegakan hukum yang dominan saat ini lebih ke pada preventif dibandingkan pendekatan represif. Dalam praktiknya, belum ada influencer yang telah divonis pidana karena melakukan promosi judi online saat live streaming, termasuk kasus Gunawan Sadbor yang hanya berujung pada tindakan preventif. Hal ini menandakan adanya tantangan khusus dalam penerapan pidana secara nyata di lapangan.

Untuk memastikan dan mengidentifikasi seseorang yang melakukan tindak pidana, sangat penting untuk menjatuhkan kesalahan pidana, karena tindak pidana (*actus reus*) saja tidak cukup untuk menetapkan kesalahan. Kesalahan pidana adalah pembebanan tanggung jawab pada individu atas tindakan yang telah mereka lakukan secara pribadi, dengan kesadaran akan potensi dampak dari tindakan tersebut. Asas yang diartikulasikan sebelumnya, "*actus non facit reum nisi mens sit rea*", meliputi unsur *actus reus* (tindak pidana) diikuti dengan unsur *mens rea* (tanggung jawab pidana). Tanggung jawab pidana terdiri dari unsur-unsur pelaku, termasuk interpretasi luas atas kesalahan, baik disengaja maupun lalai, kapasitas untuk bertanggung jawab, dan tidak adanya dasar untuk pembebasan. Penulis bermaksud untuk menyelidiki dan mengajukan judul " Tanggung Jawab Pidana terhadap

Influencer yang Mempromosikan Situs Perjudian Online Selama Live Streaming di Media Sosial.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut maka penelitian ini akan mengacu pada permasalahan dalam bentuk pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pertanggungjawaban pidana terhadap *influencer* yang melakukan promosi situs judi *online* saat *live streaming* di media sosial?
2. Bagaimanakah penegakan hukum terhadap *influencer* yang melakukan promosi situs judi *online* saat *live streaming* di media sosial?

C. Tujuan Penelitian

Dalam pelaksanaan suatu kegiatan penelitian pasti terdapat suatu tujuan yang hendak jelas ingin dicapai. Adapun tujuan penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pertanggungjawaban pidana terhadap orang yang melakukan promosi judi *online* saat *live streaming* di akun media sosialnya.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis penegakan hukum terhadap orang yang melakukan promosi judi *online* saat *live streaming* di akun media sosialnya.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan nantinya dapat memberi manfaat yang baik bagi penulis, maupun orang lain. Maka, manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk meningkatkan pengetahuan dan ketajaman keilmuan, serta menumbuhkan kemampuan penelitian para penulis, khususnya di kalangan mahasiswa, dosen, dan masyarakat yang tertarik dengan isu-isu hukum yang diteliti.
- b. b. Memanfaatkan pengetahuan yang diperoleh penulis secara efektif selama perkuliahan untuk melakukan penelitian secara mahir.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi masyarakat, diharapkan dapat memberikan manfaat terkait pemahaman mengenai pertanggungjawaban pidana terhadap orang yang melakukan promosi judi *online* saat *live streaming* di akun media sosialnya.
- b. Bagi pemerintah dan aparat penegak hukum, diharapkan dapat memberikan manfaat dan masukan terkait pertanggungjawaban pidana terhadap orang yang melakukan promosi judi *online* saat *live streaming* di akun media sosialnya.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian hukum dengan judul “pertanggungjawaban pidana terhadap orang yang melakukan promosi judi *online* saat *live streaming* di akun media sosialnya” merupakan hasil karya penulis. Karya ini bukan duplikasi atau plagiasi dari berbagai penelitian lain. Berikut penulis sertakan dua penulisan hukum sebagai pembanding untuk menunjukkan perbedaan dengan penelitian hukum ini, antara lain :

1. Edi Suryanto, (2021) dengan judul Tesis “Penegakan Hukum Terhadap Pasal 27 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016”, dengan rumusan masalah yaitu:⁹ 1) Bagaimana faktor hukum yang mempengaruhi penegakan dalam penerrapan Pasal 27 ayat (3) UURI Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektriik sebagaimana diubah dengan UURI Nomor 19 Tahun 2016, 2) Bagaimana faktor penegak hukum memengaruhi penegakan hukum dalam penerapan Pasal 27 Ayat (3) UURI Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan UURI Nomor 19 Tahun 2016?.

Hasil penelitian yang didapatkan adalah Unsur *lex certa* atau kejelasan frasa dalam rumusan Pasal 27 ayat (3) masih belum terpenuhi. Penjelasan “mentransmisikan” (ke satu pihak) tidak sejalan dengan Pasal 310 dan 311 KUHP (harus diketahui umum). Hal ini menghambat terwujudnya penegakan hukum yang ideal terhadap Pasal 27 ayat (3) UU ITE karena belum memenuhi prinsip asas legalitas. Peranan dari Polisi dalam melakukan penyidikan, Jaksa dalam melakukan penuntutan, dan Hakim yang bertugas untuk mengadili masih belum maksimal dikarenakan masih terdapat kendala-kendala seperti kualitas, kuantitas, dan koordinasi yang menghambat terwujudnya penegakan hukum yang ideal terhadap Pasal 27 ayat (3).

⁹ Edi Suryanto, 2021, *Penegakan Hukum Terhadap Pasal 27 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016*, Tesis, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, Makassar, hal. 30.

2. Philemon Ginting, 2008, dengan judul Tesis “Kebijakan Penanggulangan Tindak Pidana Teknologi Informasi Melalui Hukum Pidana”, dengan rumusan masalah yaitu:¹⁰ 1) Bagaimana kebijakan formulasi hukum pidana terhadap tindak pidana teknologi pada saat ini? 2) Bagaimana kebijakan aplikatif yang dilakukan oleh aparat penegak hukum dalam upaya penanggulangan tindak pidana teknologi informasi? 3) Bagaimana sebaiknya kebijakan formulasi dan kebijakan aplikatif hukum pidana dalam penanggulangan tindak pidana teknologi informasi di masa yang akan datang?.

Hasil penelitian yang didapatkan adalah Sebelum penerapan UU ITE, terdapat berbagai ketentuan hukum tentang Pencegahan tindak pidana Teknologi Informasi; namun, rumusan kebijakannya berbeda, terutama terkait kebijakan kriminalisasi, yang tidak memiliki definisi yang eksplisit dan jelas untuk Tindak Pidana Teknologi Informasi. Perumusan kebijakan dalam UU ITE memerlukan harmonisasi dan sinkronisasi baik secara internal maupun eksternal, terutama dengan instrumen hukum internasional yang berkaitan dengan Teknologi Informasi. Inisiatif penegakan hukum tidak hanya mencakup peningkatan kapasitas, fasilitas, dan infrastruktur petugas, tetapi juga peningkatan kesadaran hukum publik, yang difasilitasi melalui kerja sama dengan penyedia layanan internet. Perumusan kebijakan masa depan mengenai Kejahatan Teknologi Informasi harus sejalan dengan sistem hukum pidana saat ini dan didukung oleh komitmen yang ditingkatkan terhadap strategi dan

¹⁰ Philemon Ginting, 2008, Tesis, *Kebijakan Penanggulangan Tindak Pidana Teknologi Informasi Melalui Hukum Pidana*, Fakultas Hukum Universitas Diponegoro, Semarang, hal. 28.

prioritas nasional, khususnya di kalangan aparat penegak hukum dalam memberantas Kejahatan Teknologi Informasi.

3. Julianus Mangampa, Tesis, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar Tahun 2020 dengan judul “Analisis Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Ujaran Kebencian Melalui Media Elektronik di Wilayah Hukum Polrestabes Makassar”, dengan rumusan masalah yaitu¹¹ 1) Bagaimanakah penegakan hukum terhadap tindak pidana ujaran kebencian melalui media elektronik di wilayah hukum Polrestabes Makassar? 2) Bagaimanakah seyogianya penegakan hukum terhadap tindak pidana ujaran kebencian melalui media elektronik?

Temuan tersebut menunjukkan bahwa tindakan penegakan hukum terkait tindak pidana ujaran kebencian, seperti yang digambarkan dalam Pasal 45A ayat (2) dalam kaitan dengan Pasal 28 ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016, yang mengamandemen UU No. 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, mengakibatkan hanya kasus-kasus tertentu yang diteruskan ke pengadilan oleh penyidik Polresta Makassar. Sebaliknya, kasus-kasus di mana pihak-pihak yang terlibat mencapai kesepakatan bersama ditangani melalui kerangka keadilan restoratif oleh penyidik. Penegakan hukum atas pelanggaran ujaran kebencian harus dilakukan melalui metode non-litigasi dengan menggunakan pendekatan keadilan restoratif, serta melalui proses pengadilan di pengadilan.

Tesis di atas sejajar dengan penelitian penulis dalam pemeriksaannya terhadap kegiatan kriminal yang terkait dengan Teknologi Informasi dan

¹¹ Julianus Mangampa, 2020, *Analisis Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Ujaran Kebencian Melalui Media Elektronik di Wilayah Hukum Polrestabes Makassar*, Tesis, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, Makassar, hal. 32

kerangka hukum yang digunakan. Perbedaan antara tesis dan penelitian penulis sangat jelas, dengan setiap studi menekankan titik fokus yang berbeda. Edi Suryanto berkonsentrasi pada penafsiran Pasal 27 ayat (3) UU ITE. Penelitian penulis adalah pada ketentuan perjudian yang diuraikan dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Filemon Ginting berkonsentrasi pada penggambaran kebijakan pembentukan undang-undang pidana yang berkaitan dengan Kejahatan Teknologi Informasi. Perbedaan penelitian yang diteliti adalah perhatiannya pada penetapan kebijakan hukum pidana yang berkaitan dengan kejahatan Teknologi Informasi, di samping pertanggungjawaban pidana terhadap pemberi pengaruh yang melanggar Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Julianus Mangampa berkonsentrasi pada penegakan hukum yang berkaitan dengan tindak pidana ujaran kebencian yang dilakukan melalui media elektronik sesuai dengan UU ITE. Pusat penelitian penulis tentang kejahatan mempromosikan produk perjudian online melalui media sosial, menggunakan Undang-Undang ITE sebagai landasan hukumnya.

Isu-isu yang dibahas dalam penelitian tersebut jelas berbeda dengan isu-isu yang akan diteliti dalam penelitian ini. Tesis ini unik dan tidak mengandung plagiarisme, berpegang pada norma-norma ilmiah, oleh karena itu memastikan kebenaran penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan menerima kritik yang membangun mengenai masalah penelitian.

F. Kerangka Teoritis dan Konseptual

1. Kerangka Teoritis

Berdasarkan penelitian yang akan dibahas adapun teori yang digunakan sebagai pisau analisis untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah yang ada yaitu :

a. Teori Pertanggungjawaban Pidana

Untuk memastikan dan mengidentifikasi seseorang yang melakukan tindak pidana, sangat penting untuk menjatuhkan kesalahan pidana, karena hanya melakukan tindak pidana (*actus reus*) tidak cukup untuk menetapkan kesalahan. Kesalahan pidana adalah pembebanan tanggung jawab pada individu atas tindakan yang telah mereka lakukan secara pribadi, dengan kesadaran akan potensi dampak dari tindakan tersebut. Menurut asas yang telah dijelaskan sebelumnya, "*actus non facit reum nisi mens sit rea*," yang meliputi unsur *actus reus* (tindak pidana) diikuti dengan unsur *mens rea* (tanggung jawab pidana), tanggung jawab pidana mencakup unsur-unsur yang berkaitan dengan pelaku, termasuk kesalahan dalam arti luas, baik disengaja maupun lalai.¹²

Tanggung jawab pidana terkait erat dengan kesalahan dalam hukum pidana dan kapasitas untuk bertanggung jawab. Tanggung jawab dapat digambarkan sebagai kondisi intrinsik dari individu yang normal dan sehat. Moeljatno menegaskan bahwa untuk memiliki kapasitas tanggung jawab, seorang individu membutuhkan :¹³

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

Faktor awalnya adalah nalar (faktor intelektual), yang membedakan antara perbuatan yang diperbolehkan dan yang dilarang dalam hukum

¹² Zainal Abidin Farid, 2014, *Hukum Pidana I*, PT. Sinar Grafika, Jakarta . hal. 57.

¹³ Moeljatno, 2008, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Rineka Cipta, cet. Ke-8, Jakarta hal. 178-179.

pidana. Aspek kedua berkaitan dengan emosi atau kemauan, yaitu kemampuan untuk mengubah perilaku sesuai dengan perbedaan antara tindakan yang diperbolehkan dan yang tidak diperbolehkan menurut hukum pidana.¹⁴

Tanggung jawab pidana merupakan komponen penting dalam pengadilan pidana, karena pelanggar harus dimintai pertanggungjawaban atas perilakunya. Pasal 44 KUHP (selanjutnya disebut KUHPidana) menjabarkan dasar-dasar pembatalan pertanggungjawaban pidana, termasuk ketidakmampuan untuk memikul tanggung jawab. Ini menyiratkan bahwa pelaku kegiatan kriminal yang tidak dapat membenarkan perilakunya dibebaskan dari hukuman. Dalam hukum pidana, ini disebut sebagai prinsip "Keine Strafe ohne Schuld", yang menandakan bahwa tidak ada kejahatan tanpa kesalahan. Prinsip ini, meskipun tidak tertulis, digunakan oleh banyak negara, termasuk Inggris, Amerika Serikat, dan Indonesia.¹⁵

Rasa bersalah adalah kondisi psikologis tertentu dari penjahat dan korelasi antara kondisi mental ini dan tindakan mereka. Kesalahan secara konsisten selaras dengan kondisi internal seseorang, perilaku, dan dampak dari perilaku tersebut.¹⁶ Menurut Andi Hamzah, kesalahan dalam arti luas meliputi :¹⁷

1. Sengaja (*dolus*)
2. Kelalaian (*culpa*)

¹⁴ *Ibid.*,

¹⁵ *Ibid*, hal. 35

¹⁶ Tadjuddin, 2020, *Pleeidoi*, Tadjuddin Rachman Law Firm, Makassar, hal. 29

¹⁷ Andi Hamzah, 2014, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Rineka Cipta, Jakarta, hal. 101.

3. Dapat dipertanggungjawabkan.

Moeljatno menyebutkan bahwa untuk adanya kesalahan, terdakwa harus:

1. Melakukan perbuatan pidana (melawan hukum)
2. Di atas umur tertentu mampu bertanggung jawab
3. Mempunyai suatu bentuk kesalahan yang berupa kesengajaan atau kealpaan
4. Tidak adanya alasan pemaaf.

b. Teori Penegakan Hukum

Penegakan hukum berupaya menegakkan standar hukum dan prinsip-prinsip dasar yang terkait dengan standar tersebut. Penegakan hukum dapat digambarkan sebagai upaya untuk mengaktualisasikan prinsip-prinsip keadilan, kepastian hukum, dan kemasyarakatan. Penegakan hukum pidana pada dasarnya mencakup tiga variabel yang saling terkait: faktor legislatif, peralatan penegakan, dan faktor kesadaran hukum. Unsur-unsur perundang-undangan dalam hal ini berkaitan dengan perundang-undangan pidana, baik hukum pidana substantif maupun hukum pidana prosedural.¹⁸

Isu utama dalam penegakan hukum berkaitan dengan unsur-unsur yang mempengaruhinya, yang berkonotasi netral; jadi, dampaknya bisa positif atau negatif. Faktor-faktornya adalah sebagai berikut:¹⁹

1. Faktor hukumnya sendiri, yaitu perundang-undangan.

¹⁸ Muladi dan Barda Nawawi Arief, 2010, *Teori dan Kebijakan Pidana*, Alumni Bandung, hal. 6

¹⁹ Soerjono Soekanto, 2019, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Rajawali Pers, Jakarta, hal. 8

2. Faktor penegakan hukum, yaitu pihak-pihak yang membentuk maupun menerapkan hukum.
3. Faktor sarana atau fasilitas yang mendukung penegakan hukum.
4. Faktor Masyarakat, yakni lingkungan di mana hukum tersebut berlaku dan diterapkan.
5. Faktor Kebudayaan, yakni sebagai hasil karya, cipta, dan rasa yang didasarkan pada karsa manusia dalam pergaulan hidup.

Kelima faktor tersebut saling terkait; dengan demikian, esensi penegakan hukum menjadi indikator kemanjurannya.

Moeljatno mendefinisikan hukum pidana sebagai kerangka hukum yang merupakan komponen dari sistem hukum yang komprehensif dalam suatu bangsa, yang mencakup aspek dan peraturan tertentu :²⁰

- a. Menentukan perbuatan-perbuatan yang tidak boleh dilakukan dengan disertai ancaman atau sanksi berupa pidana tertentu bagi barangsiapa yang melanggar larangan tersebut.
- b. Menentukan dan dalam hal apa kepada mereka yang melanggar larangan larangan itu dapat dikenakan atau dijatuhi pidana sebagaimana yang telah diancamkan.
- c. Menentukan dengan cara bagaimana pengenaan pidana itu dapat dilaksanakan apabila orang yang disangkakan telah melanggar larangan tersebut.

Undang-undang berfungsi sebagai sistem aturan yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu; dengan demikian, efektivitas

²⁰ Moeljatno, *Op.cit*, hal. 23.

penegakan hukum mengharuskan pengoperasian semua komponennya.

Menurut Lawrence M. Friedman, setiap sistem hukum terdiri dari tiga sub-sistem, yaitu:²¹

1. Sistem substansi hukum (*legal substance*), meliputi materi hukum yang di antaranya dituangkan dalam peraturan perundang-undangan.
2. Sistem struktur hukum (*legal structur*), menyangkut kelembagaan (Institusi) pelaksana hukum, kewenangan lembaga dan personil (aparatus penegak hukum).
3. Subsistem budaya hukum (*legal culture*), menyangkut perilaku (hukum) masyarakat.

Ketiga variabel yang berdampak pada efektifitas penegakan hukum dalam suatu masyarakat (negara) secara sinergis berkolaborasi untuk memenuhi tujuan penegakan hukum, yaitu Keadilan.

Josep Goldstein membedakan penegakan hukum pidana menjadi 3 bagian, yaitu :²²

1. *Total Enforcement.*

Luasnya penegakan hukum pidana sebagaimana didefinisikan oleh hukum pidana substantif. Pelaksanaan hukum pidana yang lengkap tidak dapat dicapai karena kendala-kendala yang diberlakukan oleh Undang-Undang Acara Pidana, yang meliputi peraturan penangkapan, pemenjaraan, penggeledahan, penyitaan, dan pemeriksaan pendahuluan. Lebih jauh, hukum pidana substantif

²¹ Lawrence M Friedman, 2001, Hukum Amerika : *Sebuah Pengantar, Terjemahan dari American Law An Introduction, 2nd Edition*, Alih Bahasa : Wisnu Basuki, Tatanusa. Jakarta, hal. 6.

²² Shanty Dellyana, 1988, *Konsep Penegakan Hukum*, Yogyakarta, Liberty, hal. 39.

dapat memberikan kendala, seperti mewajibkan pengaduan sebagai prasyarat untuk penuntutan tindak pidana (klacht delicten). Ruang lingkup terbatas ini ditetapkan sebagai wilayah non-penegakan hukum.

2. *Full Enforcement.*

Luasnya penegakan hukum pidana telah berkurang, mengakibatkan daerah-daerah yang kurang penegakannya. Oleh karena itu, harapannya adalah penegakan hukum yang maksimal terhadap undang-undang ini.

3. *Actual Enforcement.*

Realitas batasan seperti waktu, personel, alat investigasi, dan pendanaan membuat ekspektasi menjadi tidak realistis, memerlukan kebijaksanaan, yang disebut sebagai Penegakan Aktual.

2. Kerangka Konseptual

Landasan konseptual atau definisi operasional adalah kerangka kerja yang menggambarkan hubungan antara definisi atau gagasan spesifik yang sedang diselidiki. Definisi yang dipertimbangkan adalah sebagai berikut:

a. Pengertian Pertanggungjawaban Pidana

Tanggung jawab pidana dalam terminologi asing mengacu pada teorekenbaardheid atau tanggung jawab pidana, yang berkaitan dengan putusan apakah terdakwa atau tersangka bersalah atas tindak pidana.

Pasal 34 rancangan undang-undang pidana yang baru menetapkan bahwa kesalahan pidana merupakan pengenaan celaan obyektif atas tindak pidana sesuai dengan peraturan hukum yang relevan. Secara

subyektif kepada pencipta yang memenuhi kriteria hukum untuk pertanggungjawaban pidana atas perilakunya. Bersamaan dengan itu, prasyarat untuk adanya pertanggungjawaban pidana atau pengenaan kejahatan memerlukan unsur kesalahan yang ditunjukkan sebagai niat atau kelalaian.²³ Pasal 27 konsep KUHP 1982/1983 mengatakan pertanggungjawaban pidana adalah diteruskannya celaan yang objektif ada pada tindakan berdasarkan hukum yang berlaku, secara subjektif kepada pembuat yang memenuhi syarat-syarat undang-undang yang dapat dikenai pidana karena perbuatannya itu.²⁴

b. Pengertian *Influencer*

Influencer adalah individu yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi keputusan orang lain karena otoritas, pengetahuan, posisi, atau hubungan mereka dengan *audiens*. Mereka biasanya memiliki pengikut yang signifikan di platform media sosial dan dapat mempengaruhi opini atau perilaku pengikutnya. Secara umum, *influencer* merupakan orang yang memiliki pengaruh yang sangat besar di media sosial. *Influencer* memiliki pengaruh yang besar karena sudah memiliki kepercayaan dari pengikut *online*-nya dan pendapat *influencer* terkait suatu produk dapat mempunyai pengaruh luar biasa untuk reputasi *online*, termasuk bagi produk serta brand. *Influencer* secara operasional ialah pengarus pada cara dalam berperilaku *online*. Era modernisasi sekarang ini kebanyakan orang melakukan beragam cara untuk meningkatkan reputasinya di internet dengan memanfaatkan

²³ Hamzah Hatrik, 1996, *Asas Pertanggungjawaban Korporasi Dalam Hukum Pidana Indonesia*, Raja Grafindo, Jakarta, hal 11

²⁴ Djoko Prakoso, 1987, *Pembaharuan Hukum Pidana Di Indonesia*, Liberty, Yogyakarta, Hal

teknologi dan informasi seperti video, blog, dan situs jejaring sosial lainnya.²⁵

Influencer dapat dijadikan sorotan atau contoh untuk ditiru bagi khalayak umum. Berdasarkan hal tersebut, para pelaku usaha memanfaatkan media promosi oleh *influencer* untuk menunjang bisnisnya. Secara sederhana, *influencer* merupakan seseorang yang dapat mempengaruhi pengguna media sosial baik seorang artis, youtuber, blogger, vlogger, ataupun orang yang berpengaruh lainnya terutama yang aktif pada media sosial. *Streaming* adalah proses transfer data atau informasi dari satu pengguna ke pengguna lain, baik secara langsung atau melalui aplikasi tertentu, yang sifatnya tidak perlu melakukan pengunduhan dan akan secara langsung ditampilkan untuk data yang sudah berhasil dipindahkan.²⁶

c. Pengertian Promosi

Promosi berperan dalam menghasilkan penyampaian informasi yang baik kepada konsumen akan manfaat dan kelebihan suatu produk atau jasa sehingga dapat mempengaruhi benak konsumen tersebut. Adapun beberapa pengertian menurut para ahli yaitu :

- Rangkuti

Promosi adalah suatu unsur dalam bauran pemasaran perusahaan yang didayagunakan untuk memberitahukan, membujuk, dan mengingatkan tentang produk perusahaan.²⁷

²⁵ Detta Rahmawan et al., 2017, “Peran Vlogger Sebagai Online Influencer dalam Industri Media Digital di Indonesia”, Promedia Vol. 3 No.2, hal. 22.

²⁶<https://online.baktikominfo.id/id/detail-berita/pengertian-streaming-serta-jenis-dan-penerapannya>, diakses pada tanggal 23 Desember 2024 pukul 21.00 Wib.

²⁷ Rangkuti, Freddy., 2009., *Strategi Promosi Yang Kreatif Dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication.*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. Hal 49

- Tjiptono

Promosi adalah salah satu penentu keberhasilan suatu program pemasaran untuk memberikan informasi mengenai adanya suatu produk.²⁸

- Kotler dan Amstrong

Promosi adalah aktivitas yang mengkomunikasikan keunggulan produk dan membujuk pelanggan untuk membeli suatu produk.²⁹

Dari pengertian promosi diatas maka penulis menarik pengertian bahwa promosi merupakan komunikasi yang dilakukan antara penjual dan pembeli yang bertujuan untuk mengenalkan produk kita dengan menyampaikan informasi, berkomunikasi, dan meyakinkan masyarakat terhadap suatu barang.

d. Pengertian Situs

Situs atau *website* adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet dengan menggunakan domain atau alamat tertentu. Menurut Laudon & Traver, situs web adalah sebuah platform digital yang digunakan untuk menyajikan informasi, layanan, atau produk kepada pengguna secara online.

Situs *web* adalah sekumpulan halaman ruang *web* yang dibuat untuk tujuan tertentu dan saling berhubungan dan pada umumnya tersedia melalui titik kedatangan menggunakan program URL situs.

Keuntungan dari situs secara keseluruhan adalah penyebaran data yang

²⁸ Tjiptono, Fandy., 2008., *Strategi Pemasaran.*, Edisi Ketiga., Andi., Yogyakarta. Hal 179

²⁹ Kotler, Philip & Garry Amstrong., 2012., *Prinsip-Prinsip Pemasaran.*, Edisi ke 13 Jilid 1. Penerbit Erlangga., Jakarta hal 77

lebih luas. *Web* dan situs mengambil bagian penting selama waktu yang dihabiskan untuk data perdagangan, baik secara lokal maupun universal. Situs *web* dibuat dengan berbagai fungsi dan berbagai kebutuhan sesuai kepentingan. Alasan utama dalam pembuatan situs *web* adalah menyebarkan informasi, oleh karena itu sebuah situs *web* harus memiliki pilihan untuk menyampaikan informasi yang ada di situs *web* kepada pengunjung situs.³⁰

e. Pengertian Perjudian Online

Perjudian atau permainan judi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (selanjutnya disingkat KBBI) adalah suatu permainan dengan memakai uang sebagai taruhan.³¹ Perjudian merupakan sebuah permainan dimana pemain bertaruh untuk mendapatkan keuntungan, baik itu dalam skala kecil maupun sampai keuntungan berskala besar. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum permainan dimulai. Sebagai bentuk permainan yang bersifat untung-untungan bagi pemain, dan juga meliputi segala macam taruhan dimana yang bertaruh tidak terlibat secara langsung dalam perlombaan tersebut, termasuk juga segala macam pertaruhan lainnya.

Pengertian perjudian dalam Bahasa Belanda dapat dilihat pada kamus istilah hukum Fockema Andreae yang menyebutkan perjudian sebagai *Hazardspel* (*Kansspel*), dengan artian bahwa perjudian adalah

³⁰ Megawaty, dan Huda, N. 2021. *Analisis Kinerja Website Dinas Komunikasi dan Informatika Menggunakan Metode Piece*. Jurnal, Sispokom, No.10, Hal.157.

³¹ Poerwadarminta, 1995, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, hal. 419

permainan untung-untungan yang dapat dihukum berdasarkan peraturan yang ada.³² M. Sudrajat Bassar menjelaskan bahwa :

Perjudian merupakan suatu permainan dimana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang, pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada sipemenang, pertaruhan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.³³

Kemudian Kartini Kartono menyatakan bahwa :

Perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa- peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian- kejadian yang tidak atau belum diketahui hasilnya.³⁴

Pengaturan hukum mengenai perjudian secara umum diatur dalam Pasal 303 KUHPidana jo Pasal 303 bis yang memuat aturan tentang perjudian atau permainan judi adalah perbuatan yang dilarang. Kemudian pengaturan lebih khusus mengenai perjudian yang dilakukan dengan sistem elektronik termuat dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disingkat UU ITE). Kemudian terkait ancaman pidana bagi pelanggar Pasal 27 Ayat (2) UU ITE disebutkan dalam Pasal 45 ayat (3) UU ITE.

³² Mr. N.E. algra dan Mr. RR.ONLINE. Gokkel, 1983, *Kamus Istilah Hukum Fockema Andreae*, diterjemahkan oleh Saleh Adiwinata et al, Bina Cipta, Jakarta, hal. 186.

³³ M. Sudradjat Bassar, 1986, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu*, Remadja Karya, Bandung, hal. 179.

³⁴ Kartini Kartono, 2007, *Patologi Sosial Jilid I*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, hal. 56.

f. Pengertian *Live streaming*

Live streaming merupakan media yang dapat merekam dan menyiarkan baik suara maupun gambar secara real-time dari suatu program melalui internet, sehingga membuat penonton merasa hadir secara langsung.³⁵ *Live streaming* juga dapat dikatakan sebagai sebuah siaran langsung audio dan video melalui internet". *Live streaming* dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pemasaran, hiburan, dan Pendidikan.³⁶ *Live streaming* juga dapat dikatakan sebagai sebuah pertunjukan yang disiarkan bersamaan dengan kejadian aslinya.³⁷ Adapun *live streaming* adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk menyiarkan video secara langsung melalui internet tanpa perlu mengunduhnya terlebih dahulu. Konten ini bisa berupa siaran langsung acara, permainan video, seminar, konser, atau bahkan aktivitas sehari-hari.

g. Pengertian Media Sosial

Media sosial terdiri dari dua kata, yaitu media dan sosial. Media adalah alat, sarana komunikasi, perantara, atau penghubung. Sosial artinya berkenaan dengan masyarakat atau suka memperhatikan kepentingan umum (suka menolong, menderma, dsb).³⁸ Dari sisi bahasa tersebut, media sosial dimaknai sebagai sarana berkomunikasi dan berbagi.

³⁵ Chen, C. C., & Lin, ONLINE. C. (2018). *What drives live-stream usage intention? The perspectives of flow, entertainment, social interaction, and endorsement. Telematics and Informatics*, 35(1), 293–303. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.12.003>

³⁶ Philip Kotler, K. K. (2012). *Marketing Management (14th ed.)*. Pearson Education.

³⁷ Sarah, & Sobari, N, 2022, *the Effect of Live streaming on Purchase Intention of E-Commerce Customers. The 6th International Conference on Family Business and Entrepreneurship*, hal 283.

³⁸ KBBI Daring: Pencarian dalam <http://kbbi.kemdibud.go.id>, Diunduh pada tanggal 25 Februari 2025.

Media sosial adalah sebuah media *online* dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling sering digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.³⁹ Media sosial ialah fitur berbasis website yang dapat membentuk jaringan serta memungkinkan orang untuk berinteraksi dalam sebuah komunitas. Pada media sosial kita dapat melakukan berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi, dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan visual maupun audiovisual. Contohnya seperti twittwer, facebook, blog, forsquare, dan lainnya.⁴⁰

h. Pengertian Kejahatan Dunia Maya (*Cybercrime*)

Kejahatan merupakan suatu perbuatan yang buruk, berasal dari kata jahat yang memiliki arti sangat tidak baik, sangat buruk, sangat jelek. Secara yuridis kejahatan ditafsirkan sebagai suatu perbuatan melanggar hukum atau yang dilarang oleh undang-undang. Kejahatan merupakan suatu perbuatan suatu tindakan yang secara umum memiliki arti perbuatan yang tidak sesuai dengan hukum positif yang berlaku di suatu negara. Adapun ilmu yang mempelajari tentang kejahatan dikenal dengan nama kriminologi.⁴¹

Sue Titus Reid menyebutkan bahwa :

Kejahatan merupakan suatu perbuatan yang disengaja (*intentional act*) maupun kelalaian (*oomission*), dimana perbuatan tersebut melanggar hukum pidana tertulis seperti undang-undang maupun hukum pidana adat yang dilakukan oleh

³⁹ Media Sosial – Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia bebas dalam http://id.m.wikipedia.org/wiki/Media_sosial, Diunduh Pada tanggal 25 Februari 2025.

⁴⁰ Danis Puntodi, 2011, *Menciptakan Penjualan Melalui Media Sosial*, PT Elex Komputindo, Jakarta, hal.1

⁴¹ M.Ali Zaidan, 2016, *Kebijakan Kriminal*, Sinar Grafika, Jakarta, hal. 11.

seorang yang tidak memiliki alasan pembeda dan alasan pembenar serta diancam dengan sanksi oleh negara sebagai kejahatan maupun pelanggaran.⁴²

Cybercrime merupakan suatu perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer sebagai sarana maupun sebagai objek, baik untuk memperoleh keuntungan ataupun tidak, dengan merugikan pihak lain.⁴³ *Cybercrime* yang dimaksud disini tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknologi dan komunikasi di dalam pengoperasiannya melainkan pula dengan adanya rekayasa komputer yang merugikan pihak lain.

Berdasarkan uraian di atas, perjudian *online* dapat digolongkan sebagai *cybercrime* karena perjudian yang dilakukan secara *online* termasuk dalam *illegal contents* di dunia maya. Hal tersebut dikarenakan perjudian yang dilakukan secara *online* merupakan suatu hal yang tidak etis, dan dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum.

Perjudian *online* dikatakan sebagai *illegal contents* karena banyak dampak negatif yang ditimbulkan oleh hadirnya perjudian *online* di dunia maya. Salah satu contohnya adalah perjudian yang dilakukan dengan sistem *online* dapat diakses oleh semua kalangan tanpa melihat usia, bahkan anak-anak yang masih berada di bawah umur dapat mengakses situs perjudian *online* tersebut. Disisi lain, dapat pula berdampak pada bentuk tindak pidana yang lain seperti pencurian maupun pemerasan yang dilakukan karena tidak memiliki uang untuk

⁴² *Ibid.*

⁴³ *Ibid.*, hal. 47.

bermain judi *online* sehingga hal tersebut sangat meresahkan masyarakat dan mengganggu ketertiban umum.

Perlu diketahui bahwa tidak semua kejahatan yang dilakukan dengan sistem komputerisasi termasuk dalam *cyber crime*. Bisa saja komputer hanya dijadikan sebagai sasaran atau komputer sebagai ketidaksengajaan atas suatu kejahatan, atau komputer sebagai sarana untuk melakukan tindak kejahatan.

G. Metode Penelitian

1. Pendekatan Masalah

Pendekatan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah yuridis normatif. Pendekatan yuridis normatif adalah penelitian hukum yang menggunakan metode atau cara meneliti bahan pustaka, asas-asas hukum, sistematika hukum, sejarah hukum, dan perbandingan hukum.⁴⁴ Penelitian yuridis normatif juga mengacu pada norma hukum yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan dan putusan/penetapan pengadilan. Dengan pendekatan ini, peneliti akan mendapatkan informasi dari isu yang sedang dicoba untuk dicari jawabannya dengan melakukan studi pustaka dan mempelajari buku- buku, Peraturan perundang-undangan, dan naskah akademis lainnya yang berkaitan dengan yang akan penulis teliti yakni mengenai pertanggungjawaban pidana terhadap *influencer* yang melakukan promosi situs judi *online* saat *live streaming* di media sosial.

2. Sifat Penelitian

⁴⁴ Soerjono Soekanto, 1973, *Pengantar Sosiologi Hukum*, Bhratara, Jakarta, hal. 5

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini, maka penelitian yang dilakukan bersifat deskriptif analitis. Penelitian deskriptif analitis artinya hasil penelitian ini berusaha memberikan gambaran secara menyeluruh, mendalam tentang suatu keadaan atau gejala yang diteliti.⁴⁵ Dalam penelitian ini peneliti ingin menggambarkan secara tepat tentang pertanggungjawaban pidana terhadap *influencer* yang melakukan promosi situs judi *online* saat *live streaming* di media sosial.

3. Jenis dan Sumber Data

Pada penelitian hukum normatif, data yang digunakan adalah data sekunder, yaitu bahan pustaka berupa peraturan perundang-undangan, buku, karya ilmiah, artikel dan dokumen yang berkaitan dengan penelitian.⁴⁶ Adapun data sekunder dalam penelitian ini didapatkan melalui sumbernya yaitu:

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang mengikat berupa regulasi. Adapun bahan hukum primer yang mengikat berhubungan langsung dengan penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
2. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP);
3. Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHPA);
4. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE);

⁴⁵ Soerjono Soekanto, 1986, *Pengantar Penulisan Hukum*, UI Press, Jakarta, hal.10.

⁴⁶ Salim HS dan Erlies Septiana Nurbani, 2017, *Penerapan Teori Hukum pada Penelitian Tesis dan Disertasi*, Rajawali Pers, Jakarta, hal. 25

5. Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran;
6. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen;
7. Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2009 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PTSE);
8. Peraturan Menteri komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder, merupakan bahan yang membahas dan memberi penjelasan mengenai bahan hukum primer.⁴⁷ Bahan hukum sekunder dalam penelitian ini yaitu buku-buku yang ditulis para sarjana, literatur-literatur, hasil penelitian yang dipublikasikan, jurnal-jurnal hukum, dan lain-lain.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier, yaitu bahan hukum yang bersifat menunjang bahan hukum primer dan sekunder.⁴⁸ Adapun bahan hukum tersier dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Kamus Hukum;
- 2) Ensiklopedia;
- 3) Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

4. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Mukti Fajar, teknik pengumpulan data dalam penelitian hukum normatif atau kepustakaan dilakukan dengan cara studi pustaka

⁴⁷ *Ibid.*

⁴⁸ *Ibid*, hal 104

terhadap bahan-bahan hukum, yakni bidang kepustakaan, Peraturan Perundang-undangan yang berkaitan langsung terhadap putusan.⁴⁹

Penelusuran bahan hukum bisa dengan menggunakan studi dokumen dengan pengumpulan data yang dilakukan melalui data tertulis dengan menganalisis data tersebut. Dalam studi dokumen atau bahan pustaka penulis menggunakan buku, peraturan perundang-undangan, dan sumber tertulis lain yang berhubungan dengan penelitian penulis.

5. Pengolahan dan Analisis Data

a. Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan dengan cara menelaah, membaca, bahan-bahan pustaka yang erat kaitannya dengan penelitian, serta mencatat data yang diperoleh dan kemudian dijadikan dasar dalam menganalisis.⁵⁰

b. Analisis Data

Analisis data sebagai tindak lanjut proses setelah dilakukannya pengolahan data, untuk dapat memecahkan dan menguraikan masalah yang akan diteliti berdasarkan bahan hukum yang diperoleh, maka diperlukan adanya teknik analisa bahan hukum.⁵¹ Setelah mendapatkan data kemudian dikumpulkan dengan baik secara primer dan sekunder, maka dilakukan analisis secara kualitatif, yakni menghubungkan permasalahan yang dikemukakan dengan teori yang relevan sehingga data yang tersusun sistematis dalam bentuk kalimat sesuai gambaran

⁴⁹ Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, 2010, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris, Pustaka Pelajar*, Yogyakarta, hal. 34

⁵⁰ Amiruddin dan Zainal Asikin, *Op. cit*, hal. 150

⁵¹ Peter Mahmud Marzuki, 2016, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta, hal. 221

dari apa yang telah diteliti, menemukan yang penting dan telah dibahas untuk mendapatkan suatu kesimpulan.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Istilah, Pengertian dan Unsur-Unsur Pertanggungjawaban Pidana

1. Pengertian Pertanggungjawaban Pidana

Pertanggungjawaban merupakan salah satu istilah dalam hukum pidana. Istilah ini dalam bahasa Belanda disebut *toerekenbaarheid*, sementara dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *criminal responsibility* atau *criminal liability*. Roeslan Saleh menggunakan istilah “pertanggungjawaban pidana”, sedangkan Moeljatno menyebutnya sebagai “pertanggungjawaban dalam hukum pidana”. Adapun sebagian besar ahli hukum lainnya lebih cenderung memakai istilah “pertanggungjawaban pidana”.⁵²

Pada hakikatnya pertanggungjawaban pidana ialah suatu sistem yang dibangun oleh hukum pidana untuk bereaksi terhadap pelanggaran atas kesepakatan menolak suatu perbuatan tertentu.⁵³ Sistem pertanggungjawaban pidana dalam hukum pidana positif menganut asas kesalahan sebagai salah satu asas di samping asas legalitas. Dalam arti sempit, kesalahan dapat berbentuk kesengajaan (*opzet*) atau kelalaian (*culpa*). Membicarakan kesalahan berarti membicarakan pertanggungjawaban. Dengan demikian pertanggungjawaban pidana merupakan dasar fundamental hukum pidana sehingga kesalahan menurut Idema, merupakan jantungnya hukum pidana.⁵⁴ Hal ini menunjukkan

⁵² Sampur Dongan Simamora & Mega Fitri Hertini, 2015, *Hukum Pidana Dalam Bagan*, FH Untan Press, Pontianak, hal.166

⁵³ Chairul Huda, 2006, *Dari Tiada Pidana Tanpa Kesalahan Menuju Kepada Tiada Pertanggungjawaban Pidana Tanpa Kesalahan*, Kencana, Cet.Kedua, Jakarta, hal.70.

⁵⁴ Sudarto, 1991, *Hukum Pidana I*, Yayasan Prof. Sudarto, Semarang, hal. 14.

bahwa dasar dipertanggungjawabkannya perbuatan seseorang, diletakkan di dalam konsep/dasar pemikiran kepada terbukti tidaknya unsur-unsur tindak pidana. Artinya, jika terbukti unsur-unsur tindak pidana maka terbukti pula kesalahannya dan dengan sendirinya dipidana. Pengertian ini berarti pertanggungjawaban pidana dilekatkan kepada unsur-unsur tindak pidana.⁵⁵

Menurut Roeslan Saleh, pertanggungjawaban pidana merupakan sebagai diteruskannya celaan yang objektif yang ada pada perbuatan pidana dan secara subjektif memenuhi syarat untuk dapat dipidana karena perbuatannya tersebut.⁵⁶ Apa yang dimaksud dengan celaan objektif adalah perbuatan yang dilakukan oleh seseorang tersebut merupakan perbuatan yang dilarang. Perbuatan dilarang yang dimaksud disini adalah perbuatan yang memang bertentangan atau dilarang oleh hukum, baik hukum formil maupun hukum materiil. Sedangkan yang dimaksud dengan celaan subjektif merujuk kepada si pembuat perbuatan terlarang tersebut atau dapat dikatakan celaan yang subjektif adalah orang yang melakukan perbuatan yang dilarang atau bertentangan dengan hukum. Apabila perbuatan yang dilakukan suatu perbuatan yang dicela atau suatu perbuatan yang dilarang, namun apabila di dalam diri seseorang tersebut ada kesalahan yang menyebabkan tidak dapat bertanggungjawab maka pertanggungjawaban pidana tersebut tidak mungkin ada.

Menurut Chairul Huda, bahwa dasar adanya tindak pidana adalah asas legalitas, sedangkan dapat dipidananya pembuat adalah atas dasar

⁵⁵ E.Y. Kanter dan S.R. Sianturi, 2002, *Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia dan Penerapannya*, Stora Grafika, Jakarta, hal. 161.

⁵⁶ Roeslan Saleh dalam Hanafi Amrani dan Mahrus Ali, 2015, *Sistem Pertanggungjawaban pidana Perkembangan dan Penerapan*, PT Rajawali Press, Jakarta, hal. 21.

kesalahan, hal ini berarti bahwa seseorang akan mempunyai pertanggungjawaban pidana bila seseorang telah melakukan perbuatan yang salah dan bertentangan dengan hukum. Hakikatnya pertanggungjawaban pidana adalah suatu bentuk mekanisme yang diciptakan untuk bereaksi atas pelanggaran suatu perbuatan tertentu yang telah disepakati.⁵⁷ Dasar ini adalah mengenai dipertanggungjawabkannya seseorang atas perbuatan yang telah dilakukannya. Artinya seseorang baru dapat diminta pertanggungjawabannya apabila seseorang tersebut melakukan kesalahan atau melakukan perbuatan yang melanggar peraturan perundang-undangan. Untuk menentukan adanya perbuatan pidana tidak boleh menggunakan kata kias, serta aturan-aturan hukum pidana tersebut tidak berlaku surut.

Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Indonesia, kemampuan bertanggungjawab adalah seseorang yang dapat dipidana tidak cukup apabila orang tersebut telah melakukan perbuatan yang bertentangan dengan hukum atau bersifat melawan hukum, akan tetapi dalam penjatuhan pidana orang tersebut juga harus memenuhi syarat, jika orang yang melakukan perbuatan itu mempunyai kesalahan atau bersalah. Dengan kata lain, orang tersebut dapat dipertanggungjawabkan atas perbuatannya atau jika dilihat dari sudut perbuatannya, perbuatannya itu dapat dipertanggungjawabkan, disini berlaku asas tiada pidana tanpa kesalahan (*Nulla Poena Sine Culpa*).⁵⁸

⁵⁷ Chairul Huda, *Op.cit*, hal. 68.

⁵⁸ EY Kanter dan SR Sianturi, 2002, *Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia*, Storia Grafika, Jakarta, hal. 102

KUHP tidak memuat definisi atau rumusan mengenai pertanggungjawaban pidana, maka persoalan ini lebih banyak dikaji melalui pendekatan keilmuan. Adapun pendapat beberapa ahli memberikan pengertian pertanggungjawaban pidana adalah sebagai berikut:

a. Simons

Simons mengatakan kemampuan bertanggungjawab dapat diartikan suatu keadaan psikis sedemikian rupa, sehingga penerapan suatu upaya pembedaan, baik ditinjau secara umum maupun dari sudut orangnya dapat dibenarkan. Selanjutnya dikatakannya, seorang pelaku tindak pidana mampu bertanggungjawab apabila: Pertama, mampu mengetahui/menyadari bahwa perbuatannya bertentangan dengan hukum. Kedua, mampu menentukan kehendaknya sesuai dengan kesadaran tadi.⁵⁹

b. Van Hamel

memberikan pengertian pertanggungjawaban pidana adalah suatu keadaan normal psikis dan kemahiran yang membawa tiga macam kemampuan, yaitu pertama, mampu untuk dapat mengerti makna serta akibat sungguh-sungguh dari perbuatan-perbuatan sendiri. Kedua, mampu untuk menginsyafi bahwa perbuatan-perbuatan itu bertentangan dengan ketertiban masyarakat. Ketiga, mampu untuk menentukan kehendak atas perbuatan-perbuatan itu.⁶⁰

c. Pompe

⁵⁹ Teguh Prasetyo, 2010, *Hukum Pidana*, Raja Grafindo Persada, Depok, hal. 85

⁶⁰ Eddy O.S. Hiarij, 2014, *Prinsip-Prinsip Hukum Pidana*, Cahaya Atma Pustaka, Yogyakarta, hal. 121.

memberikan pertanggungjawaban pidana dalam batasan unsur-unsur yaitu kemampuan berpikir pada pelaku yang memungkinkan menguasai pikirannya dan menentukan kehendaknya, pelaku dapat mengerti makna dan akibat dari tingkah lakunya serta pelaku dapat menentukan kehendaknya sesuai dengan pendapatnya (tentang makna dan akibat tingkah lakunya).⁶¹

Berdasarkan penjelasan diatas pertanggungjawaban pidana adalah pertanggungjawaban yang dibebankan kepada pelaku pelanggaran tindak pidana berkaitan dengan dasar untuk menjatuhkan sanksi pidana. Seseorang akan memiliki sifat pertanggungjawaban pidana apabila suatu hal atau perbuatan yang dilakukan olehnya bersifat melawan hukum, namun seseorang dapat hilang sifat pertanggungjawaban apabila didalam dirinya ditemukan suatu unsur yang menyebabkan hilangnya kemampuan bertanggungjawab seseorang.⁶²

2. Unsur-Unsur Pertanggungjawaban Pidana

Pertanggungjawaban merupakan mekanisme untuk menentukan apakah seseorang dapat dikenai pidana atas suatu tindak pidana yang telah dilakukan. Dalam hal ini, seseorang dianggap memiliki pertanggungjawaban pidana apabila unsur-unsur tertentu terpenuhi, sehingga ia dapat dimintai pertanggungjawaban secara hukum. Adapun unsur-unsur pertanggungjawaban pidana adalah sebagai berikut:

a. Adanya Perbuatan

⁶¹ Teguh Prasetyo, *Op.cit*, hal. 86

⁶² Made Dwi Kurnia, dkk, 2020, *Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Warga Negara Asing Yang Melakukan Tindak Pidana Penganiayaan*, Jurnal Interpretasi Hukum, Vol. 1, No. 1, hal. 108

Menurut Roeslan Saleh, orang yang melakukan perbuatan pidana dan memang mempunyai kesalahan merupakan dasar adanya pertanggungjawaban pidana. Asas yang tidak tertulis mengatakan, “tidak dipidana jika tidak ada kesalahan” merupakan dasar daripada dipidanya si pembuat. Moeljatno mengatakan bahwa pengertian perbuatan pidana adalah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum larangan mana disertai ancaman (sanksi) yang berupa pidana tertentu bagi barangsiapa yang melanggar larangan tersebut. Pada kesempatan yang lain dia juga mengatakan dengan substansi yang sama bahwa perbuatan pidana adalah perbuatan yang dilarang dan diancam dengan pidana, barangsiapa melanggar larangan tersebut.⁶³

Marshall mengatakan bahwa perbuatan pidana adalah perbuatan atau omisi yang dilarang oleh hukum untuk melindungi masyarakat dan dapat dipidana berdasarkan prosedur hukum yang berlaku.⁶⁴ Perbuatan pidana hanya menunjuk kepada dilarang dan diancamnya perbuatan dengan suatu ancaman pidana seperti yang telah diatur dalam peraturan perundang-undangan pidana yang berlaku. Mengenai apakah orang yang melakukan perbuatan kemudian dijatuhi pidana, tergantung kepada apakah dalam melakukan perbuatan itu orang tersebut memiliki kesalahan.⁶⁵ Dengan demikian, membicarakan pertanggungjawaban pidana mau tidak mau harus didahului dengan penjelasan tentang perbuatan pidana. Sebab, seseorang tidak bisa diminta pertanggungjawaban pidana tanpa terlebih dahulu dia melakukan

⁶³ Moeljatno, *Op.cit*, hal. 12-13.

⁶⁴ Andi Hamzah, 1994, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Rineka Cipta, Jakarta, hal. 89

⁶⁵ Moeljatno, *Op.cit*, hal. 165

perbuatan pidana. Adalah dirasakan tidak adil jika tiba-tiba seseorang harus bertanggungjawab atas suatu tindakan, sedangkan dia sendiri tidak melakukan tindakan tersebut.⁶⁶

b. Kesalahan

Suatu kesalahan dianggap ada apabila seseorang dengan sengaja atau karena kealpaannya melakukan suatu perbuatan yang menimbulkan akibat yang dilarang oleh hukum pidana dan pada dasarnya seseorang tersebut mampu mempertanggungjawabkan perbuatan yang telah dilakukan. Unsur kesalahan yang disebut sebagai “*mens rea*” dapat berbentuk seperti kesengajaan (*Dolus*) dan kelalaian (*Culpa*).⁶⁷

1) Kesengajaan

MvT menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan kesengajaan adalah “*willens en watens*” artinya mengkehendaki dan menginsyafi atau mengetahui, dijelaskan bahwa seseorang yang melakukan suatu tindakan dengan sengaja harus mengkehendaki tindakan tersebut dan harus mengetahui akibat yang akan terjadi karena tindakannya.⁶⁸ Adapun bentuk kesengajaan (*dolus*) yaitu sebagai berikut:

a) Kesengajaan sebagai maksud (*opzet als oogmerk*)

Kesengajaan sebagai maksud merupakan suatu kehendak yang jelas untuk menimbulkan suatu akibat tertentu yang

⁶⁶ Roeslan Saleh, 1983, *Perbuatan Pidana dan Pertanggung Jawaban Pidana, Dua Pengertian Dasar Dalam Hukum Pidana*, Aksara Baru, Jakarta, hal. 20-23

⁶⁷ Ishaq, 2022, *Hukum Pidana*, Cetakan ke-2, Raja Grafindo Persada, Depok, hal.94

⁶⁸ Teguh Prasetyo, *Op.Cit*, hal.96

berasal dari tindakan yang dilakukan oleh pelaku, artinya pelaku menginginkan hasil dari suatu perbuatan yang dilakukan serta memahami konsekuensinya.⁶⁹ Kesengajaan sebagai maksud menimbulkan dua teori yaitu teori kehendak dan teori bayangan. Teori kehendak merupakan suatu teori yang menganggap bahwa suatu kesengajaan ini ada apabila tindakan serta akibat suatu delik dikehendaki oleh pelaku. Kemudian, pada teori bayangan menyatakan bahwa pada saat pelaku melakukan perbuatan ada bayangan yang jelas bahwa akibat dari perbuatan tersebut akan tercapai. Perbuatan si pelaku bertujuan untuk menimbulkan akibat yang dilarang.⁷⁰

- b) Kesengajaan dengan sadar kepastian (*opzet met zekerheidsbewustzijn* atau *noodzakelijkheidbewustzijn*).

Kesengajaan dengan sadar kepastian adalah suatu keadaan yang dimana pelaku melakukan suatu perbuatan yang tidak memiliki tujuan untuk mencapai suatu akibat tertentu, tetapi pelaku tersebut menyadari bahwa akibat tersebut akan terjadi sebagai konsekuensi dari perbuatan tersebut. Dalam hal ini, pelaku mengerti bahwa meskipun ia tidak ingin akibat tersebut terjadi tetapi ia harus menerima bahwa akibat tersebut akan terjadi untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

⁶⁹ <https://konspirasikeadilan.id/artikel/unsur-kesengajaan-dalam-hukum-pidana0463>, Diakses pada tanggal 5 Mei 2025 pukul 16.00 WIB.

⁷⁰ Hukum *Online*, <https://www.hukumonline.com/klinik/a/perbedaan-sengaja-dan-tidak-sengaja-dalam-hukum-pidana-lt5ee8aa6f2a1d3/>, Diakses pada tanggal 5 Mei 2025 pada pukul 17.00 WIB.

- c) Kesengajaan dengan sadar kemungkinan (*dolus eventualis/voorwaardelijk opzet*)

Amir Ilyas berpendapat bahwa “kesengajaan dengan sadar kemungkinan adalah terwujudnya delik bukan tujuan dari pelaku, melainkan merupakan syarat yang mungkin timbul sebelum atau pada saat maupun sesudah tujuan pelaku tercapai, ada tindak pidana yang mungkin terjadi sebelum atau pada saat maupun sesudah tujuan pelaku kemungkinan tercapai”.⁷¹

2) Kelalaian/Kealpaan (*Culpa*)

Kelalaian (*Culpa*) adalah suatu bentuk kesalahan yang dimana terjadi akibat kurang kehati-hatian dari pelaku sehingga menimbulkan suatu peristiwa yang tidak diinginkan. Menurut Simons, “kelalaian atau kealpaan terjadi karena tidak ada kehati-hatian dan kurangnya perhatian terhadap akibat yang mungkin saja terjadi.”⁷² Kelalaian/kealpaan dibedakan menjadi 2 jenis yaitu sebagai berikut:

a) Kealpaan berat (*Culpa lata*)

Culpa lata merupakan suatu bentuk kealpaan berat dalam hukum pidana yang terjadi Ketika pelaku tindak pidana tidak berhati-hati, sehingga dapat menimbulkan kerugian. Dalam hal ini, akibat yang ditimbulkan oleh pelaku tindak pidana ini juga termasuk kematian, yang karena kurang kehati-

⁷¹ Amir Ilyas, 2012, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Rangkang Education, Yogyakarta, hal.83.

⁷² Tofik Yanuar Chandra, 2022, *Hukum Pidana*, PT Sangir Multi Usaha, Jakarta, hal.77

hatiannya menyebabkan kematian terhadap seseorang.⁷³ *Culpa lata* dibedakan menjadi 2 jenis yaitu *culpa lata* disadari adalah pelaku tindak pidana menyadari bahwa kemungkinan akibat dari tindakan yang dilakukannya dapat menimbulkan akibat lain yang tidak sesuai dengan yang diinginkan pelaku tetapi tetap melakukan tindakan tersebut, dan *culpa lata* yang tidak disadari adalah seseorang pelaku tindak pidana yang tidak memperkirakan akibat yang timbul dari perbuatannya serta tetap melakukan perbuatan pidana.⁷⁴

b) Kealpaan ringan (*Culpa levis*)

Culpa levis merupakan pelanggaran ringan yang dimana tindakan yang dilakukan karena kecerobohan karena pelaku tidak menyadari akibat dari tindakannya yang disebabkan oleh ketidaktahuan atau keadaan tertentu yang dapat menghalangi pemahaman.⁷⁵

c. Kemampuan Bertanggungjawab

Kemampuan bertanggungjawab dapat diartikan sebagai kondisi batin yang normal atau sehat dan mempunyai akal seseorang dalam membedakan hal yang baik dan yang buruk, atau dengan kata lain, mampu untuk menginsyafi sifat melawan hukumnya suatu perbuatan dan sesuai dengan keinsyafan itu mampu untuk menentukan

⁷³ Seva Maya Sari and Toguan Rambe, 2020, *Delik Culpa Dalam Kajian Fiqh Jinayah (Analisis Terhadap Pasal 359 KUHP Tentang Kealpaan Yang Mengakibatkan Matinya Orang)*, Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman 6, no. 2, hal. 254.

⁷⁴ Aprianto J Muhaling, 2019, *Kelalaian Yang Mengakibatkan Matinya Orang Menurut Perundang-Undangan Yang Berlaku*, Lex Crimen 8, no. 3, hal. 35.

⁷⁵ *Ibid*, hal.29.

kehendaknya.⁷⁶ Jadi, paling tidak ada dua faktor untuk menentukan adanya kemampuan bertanggungjawab, yaitu faktor akal dan faktor kehendak. Akal, yaitu dapat membedakan antara perbuatan yang diperbolehkan dan yang tidak diperbolehkan. Sedangkan kehendak, yaitu dapat menyesuaikan tingkah lakunya dengan keinsyafan atas sesuatu yang diperbolehkan dan yang tidak diperbolehkan.

Keadaan batin yang normal atau sehat ditentukan oleh faktor akal pembuat. Akalnya dapat membeda-bedakan perbuatan yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan. Kemampuan pembuat untuk membeda-bedakan perbuatan yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan, menyebabkan yang bersangkutan dapat dipertanggungjawabkan dalam hukum pidana, ketika melakukan tindak pidana. Dapat dipertanggungjawabkan karena akalnya yang sehat dapat membimbing kehendaknya untuk menyesuaikan dengan yang ditentukan oleh hukum. Padanya diharapkan untuk selalu berbuat sesuai dengan yang ditentukan hukum.⁷⁷

Dapat dipertanggungjawabkan pembuat dalam hal ini berarti pembuat memenuhi syarat untuk dipertanggungjawabkan. Mengingat asas ‘tiada pertanggungjawaban pidana tanpa kesalahan’ maka pembuat dapat dipertanggungjawabkan jika mempunyai kesalahan. Keadaan batin pembuat yang normal atau akalnya dapat membeda-bedakan perbuatan yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan, atau mampu bertanggungjawab, merupakan sesuatu yang berada di luar pengertian kesalahan. Mampu bertanggungjawab adalah

⁷⁶ Roeslan Saleh, *Op.cit*, hal.80.

⁷⁷ Chairul Huda, *Op.cit*, hal. 89

syarat kesalahan, sehingga bukan merupakan bagian dari kesalahan itu sendiri. Oleh karena itu, terhadap subjek hukum manusia mampu bertanggungjawab merupakan unsur pertanggungjawaban pidana, sekaligus sebagai syarat kesalahan.⁷⁸

Andi Zainal Abidin mengatakan bahwa kebanyakan undang-undang merumuskan syarat kesalahan secara negatif. KUHP di seluruh dunia pada umumnya tidak mengatur tentang kemampuan bertanggungjawab. Demikian halnya dengan ketentuan Pasal 44 KUHP yang berbunyi:

1. Barangsiapa melakukan perbuatan yang tidak dapat dipertanggungjawabkan padanya, disebabkan karena jiwanya cacat dalam tubuhnya (*gebrekkige ontwikkeling*) atau terganggu karena penyakit, tidak dipidana.
2. Jika ternyata bahwa perbuatan tidak dapat dipertanggungjawabkan padanya disebabkan karena jiwanya cacat dalam tubuhnya atau terganggu karena penyakit, maka Hakim dapat memerintahkan supaya orang itu dimasukkan ke dalam rumah sakit jiwa, paling lama satu tahun sebagai waktu percobaan.

Pasal ini menentukan bahwa pelaku perbuatan pidana baru bisa dianggap tidak mampu bertanggungjawab atas perbuatannya, apabila dalam dirinya terjadi salah satu di antara dua hal, yaitu sebagai berikut:

1. Jiwa pelaku mengalami cacat mental sejak pertumbuhannya, hingga akal-nya menjadi kurang sempurna untuk membedakan antara yang baik dan buruk. Contohnya adalah orang idiot yang melakukan perbuatan pidana.
2. Jiwa pelaku mengalami gangguan kenormalan yang disebabkan oleh suatu penyakit, hingga akalnya menjadi kurang berfungsi

⁷⁸ *ibid*

secara sempurna atau kurang optimal untuk membedakan hal-hal yang baik dan buruk. Contohnya adalah orang gila atau orang yang berpenyakit epilepsi yang melakukan perbuatan pidana.

Dalam konsep KUHP kemampuan bertanggungjawab tidak hanya dua hal sebagaimana dalam KUHP, tetapi diperluas ruang lingkupnya.

Pasal 40 KUHP, menyatakan:

“setiap orang yang pada waktu melakukan tindak pidana menderita gangguan jiwa, penyakit jiwa atau retardasi mental, tidak dapat dipertanggungjawabkan dan dijatuhi pidana, tetapi dapat dikenakan tindakan.”

Pasal 41 menyatakan bahwa:

“setiap orang yang pada waktu melakukan tindak pidana kurang dapat dipertanggungjawabkan karena menderita gangguan jiwa, penyakit jiwa atau retardasi mental, pidananya dapat dikurangi atau dikenakan tindakan.”

Pasal 40 konsep KUHP di atas menentukan bahwa tidak dapat dipertanggungjawabkan seseorang dalam hukum pidana ditandai oleh adanya gangguan jiwa, penyakit jiwa, dan retardasi mental. Tiga hal yang sama juga menjadi pertanda orang kurang mampu bertanggungjawab, sebagaimana diatur dalam Pasal 41 Konsep KUHP.

Chairul Huda mengatakan bahwa tidak jelas betul batas antara tidak dan kurang dapat dipertanggungjawabkan itu. Kapan gangguan jiwa, penyakit jiwa, dan retardasi mental mengakibatkan pembuatnya tidak dapat atau kurang dapat dipertanggungjawabkan, tidak dengan mudah menentukannya. Padahal konsekuensinya sangat berlainan.

d. Sifat Melawan Hukum

Menurut doktrin hukum pidana, ajaran sifat melawan hukum dikenal dua jenis, yaitu sifat melawan hukum formil dan sifat melawan

hukum materiil. Sifat melawan hukum formil adalah suatu perbuatan dikatakan bersifat melawan hukum apabila perbuatan itu diancam pidana dan dirumuskan sebagai suatu delik dalam undang-undang.⁷⁹

Moeljatno mengatakan bahwa suatu perbuatan dikatakan bersifat melawan hukum apabila perbuatan tersebut telah mencocoki larangan undang-undang. Jadi menurut pemikiran ini suatu perbuatan tidak bisa dianggap bersifat melawan hukum apabila perbuatan tersebut tidak secara eksplisit dirumuskan dalam undang-undang sebagai perbuatan pidana sekalipun perbuatan tersebut sangat merugikan masyarakat.⁸⁰

Sifat melawan hukum formil dalam hukum pidana Indonesia direfleksikan dengan dianutnya asas legalitas yang diatur dalam ketentuan Pasal 1 ayat (1) KUHP, yang di dalam perkembangannya telah melahirkan berbagai kritik. Salah satu kritik tajam yang muncul berkenaan dengan berlakunya ketentuan Pasal 1 tersebut adalah bahwa ketentuan Pasal tersebut seringkali menjadi sarana “berlindung” bagi para pelaku perbuatan pidana dengan dalih “belum ada ketentuan tertulis yang mengatur”, mereka seringkali lepas dari jeratan hukum pidana, sekalipun perbuatan tersebut sangat merugikan rasa keadilan masyarakat.⁸¹ Ajaran sifat melawan hukum formil hakikatnya tidak seiring dengan nilai-nilai yang berkembang dalam masyarakat. Ajaran ini mengandung kelemahan yang cukup mendasar, sebab tidak setiap perbuatan yang memenuhi rumusan delik dalam undang-undang

⁷⁹ Sudarto, 1975, *Hukum Pidana Jilid I A-B*, Fakultas Hukum Universitas Diponegoro, Semarang, hal.62.

⁸⁰ Moeljatno, *Op.cit*, hal 142.

⁸¹ *Ibid*, hal. 143.

senantiasa bersifat melawan hukum, karena mungkin ada hal-hal yang menghilangkan sifat melawan hukumnya perbuatan itu.

Ajaran sifat melawan hukum materiil berpandangan bahwa sifat melawan hukumnya perbuatan itu tidak hanya didasarkan pada undang-undang saja atau hukum tertulis saja, tetapi harus juga didasarkan pada asas-asas hukum yang tidak tertulis. Menurut ajaran ini sifat melawan hukumnya perbuatan yang nyata-nyata diatur dalam undang-undang dapat hapus baik karena ketentuan undang-undang maupun aturan-aturan yang tidak tertulis.⁸² Oleh karena itu, melawan hukum berarti bertentangan dengan undang-undang maupun hukum tidak tertulis atau nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat yaitu tata susila, nilai kepatutan, nilai moral, dan nilai agama. Suatu perbuatan dikatakan bersifat melawan hukum apabila perbuatan tersebut bertentangan dengan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat.

e. Alasan Pembena dan Alasan Pemaaf

Doktrin hukum pidana mempunyai 2 (dua) macam dasar penghapus pidana di dalam KUHP yaitu alasan pemaaf dan alasan pembena. Alasan pembena dan alasan pemaaf ini dibedakan karena keduanya memiliki fungsi yang berbeda. Adanya perbedaan ini karena alasan pembena adalah suatu alasan “pembenaran” atas suatu tindak pidana yang melawan hukum sedangkan alasan pemaaf berujung pada “pemaafan” terhadap seseorang sekalipun telah melakukan pelanggaran hukum atas tindak pidana yang telah diperbuat.⁸³

⁸² *Ibid*, hal.144

⁸³ Hanafi Amrani dan Mahrus Ali, 2015, *Sistem Pertanggung Jawaban Pidana*, Rajawali Pers, Jakarta, hal. 45

Alasan penghapus kesalahan selalu tertuju pada “tekanan” dari luar yang ditujukan kepada kehendak bebas pelaku, sehingga “memaksanya” melakukan tindak pidana. Tekanan dari luar pelaku inilah yang dikatakan sebagai kondisi luar pelaku yang tidak normal. Kondisi tersebut menekan batin pembuat, sehingga kehendaknya tidak lagi bebas. Kehendak yang tidak bebas inilah yang kemudian berakibat pada dilakukannya tindak pidana dengan sengaja, tetapi hal itu tidak dapat dicelakan terhadapnya. Moeljatno memberikan pengertian alasan pembenar dan alasan pemaaf sebagai berikut:⁸⁴

- 1) Alasan Pembena, yaitu alasan yang menghapuskan sifat melawan hukumnya perbuatan, sehingga apa yang dilakukan oleh terdakwa lalu menjadi perbuatan yang patut dan benar;
- 2) Alasan pemaaf, yaitu alasan yang menghapuskan kesalahan terdakwa. Perbuatan yang dilakukan oleh terdakwa tetap bersifat melawan hukum, jadi tetap merupakan perbuatan pidana, tetapi dia tidak dipidana, karena tidak ada kesalahan.

B. Pengertian, Peran dan Efektifitas *Influencer* dalam Strategi Promosi Produk Melalui Media Sosial *Influencer*

1. Pengertian *Influencer*

Istilah "*influencer*" berasal dari kata "*influence*", yang dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai "mempengaruhi". Secara terminologis, *influencer* merujuk pada individu yang memiliki kemampuan untuk membentuk opini, sikap, atau perilaku orang lain melalui berbagai bentuk komunikasi. Dalam konteks media sosial, *influencer* merupakan figur

⁸⁴ Moeljatno, *Op.cit*, hal. 137

publik atau individu dengan jumlah pengikut yang signifikan, di mana setiap konten atau pendapat yang mereka unggah berpotensi memengaruhi keputusan maupun tindakan para pengikutnya.⁸⁵

Menurut pendapat Turner, *influencer* dapat dikategorikan sebagai *microcelebrity* yang berarti sebuah gaya baru dalam perilaku *online*, di mana seseorang berusaha untuk meningkatkan popularitasnya di internet dengan menggunakan berbagai macam teknologi seperti video, blog, atau situs jejaring sosial.⁸⁶ Sedangkan menurut Jin dan Phua, jumlah pengikut di media sosial instagram yang tinggi menyiratkan bahwa banyak orang tertarik pada akun tertentu, misalnya mereka berlangganan pembaruannya. Orang-orang juga mengandalkan isyarat ini untuk menilai popularitas seseorang pengguna yang dianggap lebih menarik, dapat dipercaya, mudah didekati dan memiliki karakteristik yang diinginkan secara sosial.

Karakteristik *influencer* media sosial sebagai channel sementara ini terbukti ampuh untuk memperkenalkan brand, bahkan membuat *followers* *influencer* melakukan aksi tertentu yang diharapkan dapat mempengaruhi perkembangan atau penjualan produk yang disampaikan.⁸⁷ Dengan demikian tampaknya masuk akal bahwa *influencer* dengan jumlah pengikut tinggi akan dianggap sebagai orang yang sangat berpengaruh. Konsumen melihat *influencer* sebagai sumber yang berharga atas informasi yang disampaikan. Bukan hanya sekedar memanfaatkan kepopuleritasannya

⁸⁵ Hariyati, Novi Tri dan Wirapraja, 2018, *Pengaruh Influencer Marketing Sebagai Strategi Pemasaran Digital Era Moderen (Sebuah Studi Literatur)*, Eksekutif, Vol. 15 No.1, hal 133-146.

⁸⁶ Muhammad Rizky Ananda, Dhafa Zulfikar Alfarissy Mawardi, dan Fatik Rahayu, 2023, *Konsekuensi dari Influencer Endorsement*, Journal on Education Volume 05, No. 02, pp. 4633-4643.

⁸⁷ Julius Ripandi, 2020, *Pengaruh Influencer Marketing Pada Produk Eiger Sebagai Strategi Pemasaran Era Modern Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Mahasiswa Di Kecamatan Medan Timur)*, Jurnal Stindo Profesional, Vol. VI No.2, hal 2443-0536.

saja. *Influencer* marketing merupakan cara promosi yang efektif karena konsumen masa kini lebih memperhatikan sosial media dan suka melihat konten-konten menarik dari orang-orang atau *influencer* yang di-follow.⁸⁸

Dari beberapa definisi dapat disimpulkan dengan adanya *influencer* marketing yang merupakan salah satu manfaat dalam kegiatan pemasaran, dapat disimpulkan bahwa tujuan strategi ini sangat membantu perusahaan dalam membangun kepercayaan terhadap konsumen, dan dengan adanya *influencer* tujuan pemasaran yang dilakukan perusahaan sangat dipermudah dalam urusan promosi atau bahkan proses pengiklanan produk yang dipasarkan di sosial media Instagram.

2. Peran dan Efektivitas *Influencer* dalam Strategi Promosi Produk Melalui Media Sosial

Adapun konsep pemasaran dari seorang *influencer* ialah dengan mendeskripsikan atau mengulas suatu produk atau *brand* buatan penjual dan menyebarkan kepada khalayak umum melalui internet atau dengan aplikasi media sosial. Kegiatan promosi yang dilakukan oleh *influencer* diawali dengan membuat postingan di media sosial pribadi milik *influencer* tersebut dan hal tersebut dilihat dari banyaknya pengikut (*followers*) yang melakukan keterikatan (*engagement*) pada unggahan. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya *like*, *share*, *retweet*, *comment*, serta klik pada unggahan tersebut. Setiap *influencer* harus memberikan komunikasi yang baik dengan para pengikutnya dan mempunyai reputasi yang pantas dengan produk yang dipromosikan.⁸⁹

⁸⁸ *Ibid.*

⁸⁹ Luthfiany, dan Putu Nina Madiawati, 2018, *Analisis Celebriy Endorser (Selebgram) Terhadap Minat Beli Skincare dengan Advertising Appeal sebagai Variabel Intervening*, E-Procceding of Management, Vol.5 No.1 Maret, hal. 48.

Penggunaan jasa *influencer* untuk mempromosikan suatu produk dapat memengaruhi sikap, serta pandangan para konsumen pada produk yang dipromosikannya. Instagram merupakan salah satu media sosial yang biasa dimanfaatkan oleh para pelaku bisnis untuk memperkenalkan produknya. Instagram adalah media sosial yang digunakan untuk membagikan foto kepada pengikut. Pelaku bisnis memanfaatkan *influencer* sebagai media promosi di instagram yang sering disebut sebagai *celebrity endorsement*.

Setiap orang dapat dikatakan sebagai seorang *influencer* apabila memiliki kredibilitas tiga dimensi yang meliputi:⁹⁰

- a. Daya Tarik (*attractiveness*), objek yang dinilai dari sikap yang simpatik, mempunyai ambisi, kecerdasan, dan karakteristik kepribadian lainnya.
- b. Kepercayaan (*trustworthiness*), merupakan objek yang dinilai berdasarkan sumber informasi yang jujur.
- c. Keahlian (*expertise*), suatu objek yang dinilai dari sikap simpatik, mempunyai ambisi, kecerdasan, dan karakteristik kepribadian lainnya.

Menurut Julius Ripandi Hutabarat pengaruh *Influencer* adalah cerminan dari hasil komunikasi dan interaksi dengan orang lain, yang digunakan dengan adanya pengaruh tersebut dapat terjadi perubahan sikap atau perilaku seseorang. Menurut Lee dikutip oleh Novi Tri Hariyanti, adapun indikator yang digunakan sebagai berikut, diantaranya:⁹¹

⁹⁰ *Ibid*, hal. 3.

⁹¹ Hariyati, Novi Tri dan Wirapraja, *Op.cit*.

- 1) Informasi adalah sekumpulan data yang telah diproses dan dikelola sehingga mudah dimengerti dan bermanfaat bagi penerimanya.
- 2) Dorongan merupakan motivasi yang mampu membangkitkan kita untuk bertindak, mencapai tujuan tertentu, dan membuat kita tetap tertarik dalam kegiatan tertentu.
- 3) Peran merupakan hal yang memiliki perubahan kedudukan (status) yang dimiliki seseorang, sedangkan status merupakan sekumpulan hak dan kewajiban yang dimiliki seseorang apabila seseorang melakukan hal-hal dan kewajiban-kewajiban sesuai dengan kedudukannya.
- 4) Status kedudukan seseorang dalam hubungan dengan masyarakat sekelilingnya.

C. Pengertian dan Jenis-Jenis Promosi

1. Pengertian Promosi

Promosi adalah upaya atau kegiatan untuk meningkatkan atau memajukan, seperti dalam meningkatkan perdagangan atau mengembangkan usaha.⁹² Kata promosi berasal dari Bahasa Inggris "*promote*" yang berarti mengembangkan atau meningkatkan. Dalam konteks penjualan, promosi berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan omzet penjualan⁹³. Beberapa ahli memiliki definisi yang berbeda-beda tentang promosi. Menurut Basu Swastha, promosi adalah aliran informasi atau persuasi satu arah yang dirancang untuk mengarahkan seseorang atau organisasi menuju tindakan yang menciptakan pertukaran dalam

⁹² Rivai Wirasmita, dkk, 2002, *Kamus Lengkap Ekonomi*, Pionir Jaya, Bandung, hal. 399.

⁹³ Freddy Rangkuti, 2009, *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*, Anggota IKAPI, Jakarta, hal. 49

pemasaran.⁹⁴ Sementara itu, Kotler menyatakan bahwa promosi mencakup semua alat dalam bauran pemasaran yang peran utamanya adalah komunikasi yang bersifat membujuk.⁹⁵

Fandy Tjiptono menyatakan bahwa promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran, yaitu aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi atau membujuk, dan/atau mengingatkan pasar sasaran tentang perusahaan dan produknya agar mereka bersedia menerima, membeli, dan loyal pada produk yang ditawarkan.⁹⁶ Gitosudarmo menambahkan bahwa promosi adalah kegiatan yang ditujukan untuk mempengaruhi konsumen agar mereka mengenal produk yang ditawarkan oleh perusahaan, merasa senang, dan akhirnya membeli produk tersebut. Secara keseluruhan, promosi dapat diartikan sebagai usaha atau alat komunikasi untuk memperkenalkan produk suatu perusahaan agar dikenal publik, menarik minat pembeli, dan meningkatkan penjualan perusahaan.⁹⁷

2. Jenis-Jenis Promosi

Dalam kegiatan pemasaran, kita mengenal macam-macam promosi atau disebut juga dengan *promotional mix*. *Promotional mix* adalah kombinasi strategi yang paling baik dari variabel-variabel periklanan, *personal selling*, dan alat-alat promosi yang lain yang semuanya direncanakan untuk mencapai tujuan program penjualan.⁹⁸ Adapun Jenis-

⁹⁴ Basu Swastha, 2007, *Pengantar Bisnis Modern*, Liberty, Yogyakarta, hal. 222

⁹⁵ Freddy Rangkut, 2013, *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, hal. 49.

⁹⁶ Fandy Tjiptono, 2008, *Strategi Pemasaran*, ANDI, Yogyakarta, hal. 219.

⁹⁷ *Ibid.*

⁹⁸ Basu Swastha, 2003, *Manajemen Pemasaran*, Liberty, Yogyakarta, hal. 249

jenis promosi menurut Kotler dan Armstrong variabel-variabel yang ada di *promotional mix* ada lima, yaitu:⁹⁹

a. Periklanan (*advertising*)

Segala biaya yang harus dikeluarkan sponsor untuk melakukan presentasi dan promosi non pribadi dalam bentuk gagasan, barang atau jasa.

b. Penjualan perorangan (*personal selling*)

Presentasi pribadi oleh para wiraniaga perusahaan dalam rangka mensukseskan penjualan dan membangun hubungan dengan pelanggan.

c. Promosi penjualan (*sales promotion*)

Insentif jangka pendek untuk mendorong pembelian atau penjualan suatu produk atau jasa.

d. Hubungan masyarakat (*public relation*)

Membangun hubungan baik dengan publik terkait untuk memperoleh dukungan, membangun “citra perusahaan” yang baik dan menangani atau menyingkirkan gossip, cerita dan peristiwa yang dapat merugikan.

e. Pemasaran langsung (*direct marketing*)

Komunikasi langsung dengan pelanggan yang di incar secara khusus untuk memperoleh tanggapan langsung. Dengan demikian maka promosi merupakan kegiatan perusahaan yang dilakukan dalam rangka memperkenalkan produk kepada konsumen sehingga dengan kegiatan tersebut konsumen tertarik untuk melakukan pembelian.

⁹⁹ Susatyo Herlambang, 2014, *Basic Marketing*, Gosyen Publishing, Yogyakarta, hal. 57.

Menurut Fandy Tjiptono, meskipun bentuk-bentuk promosi umumnya memiliki fungsi yang sama, namun dapat dibedakan berdasarkan tugas-tugas khusus yang mereka lakukan, sering disebut sebagai bauran promosi (*promotion mix, promotion blend, communication mix*). Bauran promosi ini mencakup *personal selling, mass selling* (termasuk periklanan dan publisitas), promosi penjualan, hubungan masyarakat (*public relations*), dan pemasaran langsung (*direct marketing*).¹⁰⁰

D. Pengertian, Perbedaan Judi Online dengan Judi Offline, dan Pengaturan Perjudian Online

1. Pengertian Perjudian Online

Pengertian Judi *online* secara umum adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian *online* serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Biasanya permainan judi *online* yang paling populer adalah poker virtual, slot, dan taruhan olahraga. Judi *online* merupakan jenis kegiatan yang membuat orang ketagihan, di mana pada awalnya seseorang mungkin hanya mencoba-coba. Namun, jika mereka meraih kemenangan, hal itu bisa memicu hasrat dan keinginan untuk mengulangnya dengan taruhan yang lebih besar. Mereka mungkin berpikir bahwa semakin banyak uang yang dipertaruhkan, semakin besar hasil kemenangannya. Judi *online* dapat diakses di mana saja dan kapan saja oleh pelaku judi, asalkan mereka memiliki waktu luang, dana yang cukup di rekening tabungan mereka, dan

¹⁰⁰ Fandy Tjiptono, *Op.cit*, hal. 222

akses ke komputer atau smartphone beserta koneksi internet untuk melakukan perjudian *online*.¹⁰¹

Menurut Onno W. Purbo, Judi *online* atau judi melalui internet (*internet gambling*) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau kasino melalui internet. *Online game* yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainan nya maupun pengumpulan uang melalui internet. Para penjudi akan diharuskan untuk melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan judi *online*. Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada admin *website* judi sebagai deposit awal. Setelah mengirim uang maka akan mendapatkan sejumlah koin untuk permainan judi, Jika menang maka uang hasil taruhan akan dikirimkan lewat transfer bank dan jika kalah maka koin akan berkurang.¹⁰²

2. Perbedaan Judi *Online* dan Judi Offline/Konvensional

Antara permainan judi *online* dan judi offline tentunya memiliki perbedaan yang begitu signifikan. Yang jelas untuk permainan versi *online* memiliki banyak sekali kelebihan. Di luar daripada itu, untuk sisi kemenangan dan keuntungan yang bisa diperoleh pemain judi *online* lebih mudah dibandingkan dengan judi offline. Dan berikut ini perbedaan antara judi *online* dan judi offline.¹⁰³

¹⁰¹ Billy Sachio dan Noor Saptiani, 2024, *Pertanggungjawaban Hukum Influencer Judi Online Terhadap Masyarakat Yang Rugi Ditinjau Dari Hukum Perdata*, Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora Volume. 1, No.3, hlm 176.

¹⁰² Onno W. Purbo, 2007, *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi*, Computer Network Research Group, Jurnal: ITB

¹⁰³ Handika Sastra Diputra, 2019, *Analisis Hukum Pidana Islam Terhadap Tindak Pidana Judi Online Di Desa Kedung Malang Kec. Kedung Kab. Jepara*, Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 32-34.

a. Akses Bebas

Perbedaan permainan judi *online* dan judi offline yaitu kebebasan dalam mengakses game yang akan dimainkannya. Selama bermain dan melakukan pemasangan taruhan judi secara *online*, para pemain judi bisa mengakses permainan kapanpun dan dimanapun tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Sedangkan judi *offline*, dimana untuk para pemainnya harus berkumpul terlebih dahulu di sebuah tempat perjudian jika ingin melakukan permainan.

b. Keuntungan Besar

Dalam permainan judi baik itu *online* atau offline, keuntungan masih menjadi hal yang identic dengan *game* yang menggunakan system taruhan. Namun untuk permainan taruhan *online* ini memiliki keuntungan lebih besar yang bisa didapatkan pemain judi. Hal tersebut terjadi karena pada dasarnya untuk cakupan permainan *online* jangkauannya lebih luas. Sementara taruhan judi offline jangkauannya hanya ruang lingkup dalam satu ruangan atau tempat antara pemain itu sendiri.

c. Variasi Permainan

Pada permainan judi versi *online*, variasi permainannya lebih banyak sehingga para pecinta judi memiliki banyak pilihan untuk melakukan pemasangan taruhan. Berbeda dengan judi offline yang tentu saja tidak bisa dilakukan dalam berbagai variasi, pasalnya untuk permainan judi offline ini permainannya terbatas.

d. Sistem Keamanan

Bermain judi *online* memiliki system keamanan yang lebih terjamin dibandingkan dengan judi offline. Selama bermain judi *online*, hal ini sudah jelas lebih aman dan nyaman karena bisa memainkan dimana saja dan bisa jauh dari razia pihak berwajib yang melarang kegiatan perjudian.

e. Bebas Memilih Jenis Permainan

Sistem *online* mudah dan banyak diminati pemain salah satunya karena menyajikan banyak jenis permainan sehingga dengan bebas pemain untuk memilih. Pemain pun bisa memilih semua permainan jika memang pemain menguasainya. Dengan begitu maka dengan cepat pemain bisa dapatkan banyak untung, karena memang dalam satu waktu akun pemain bisa gunakan untuk memainkan semua permainan yang disajikan.

3. Pengaturan Tindak Pidana Perjudian Online

Dalam sistem hukum Indonesia, ketentuan pidana yang mengatur mengenai praktik perjudian diatur dalam beberapa instrumen hukum, antara lain Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, Pasal 2 ayat (1), (2), dan (3) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, serta Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Secara khusus, ketentuan dalam Pasal 303 dan 303 bis KUHP mengatur tentang bentuk-bentuk tindak pidana perjudian yang dilakukan secara konvensional atau langsung, yaitu tanpa melibatkan media elektronik sebagai perantaranya. Pasal 303 KUHP menyebutkan bahwa:¹⁰⁴

¹⁰⁴ Pasal 303 KUHP

(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 pen-carian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
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;
3. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian

(2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut hak-nya untuk menjalankan pencarian itu.

(3) Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Sedangkan dalam Pasal 303 bis KUHP menyebutkan:¹⁰⁵

(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

1. barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303;
2. barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.

(2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Namun ketentuan perjudian yang diatur oleh Pasal 303 dan Pasal 303

bis KUHP telah diubah ke dalam Pasal 2 ayat (1), (2), (3) Undang-Undang

¹⁰⁵ Pasal 303 bis KUHP

No. 7 Tahun 1974 tentang Penerbitan Perjudian yang menyatakan bahwa:¹⁰⁶

(1) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-undang Hukum Pidana, dari hukuman penjara selama lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak banyaknya sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak banyaknya.

(2) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 bis ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya satu bulan atau denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah, menjadi hukuman penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah.

(3) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 bis ayat (2) Kitab Undang-undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya tiga bulan atau denda sebanyak-banyaknya tujuh ribu lima ratus rupiah menjadi hukuman penjara selama lamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah.

Telah disebutkan bahwa Pasal 303, Pasal 303 bis KUHP dan Pasal 2 ayat (1), (2), dan (3) UU No. 7 Tahun 1974 hanya menentukan pidana bagi pemain perjudian yang dalam hal ini juga termasuk pemain judi *online*. Sedangkan, pasal yang mengatur ketentuan pidana bagi para pelaku promosi judi *online* diatur dalam Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat (3) UU ITE, yang menyebutkan bahwa:

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,- (sepuluh miliar rupiah).”

Merujuk pada pengaturan tentang tindak pidana perjudian, dapat dilihat bahwa perjudian merupakan perbuatan yang dilarang oleh hukum yang berlaku di Indonesia. Karena, dalam Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun

¹⁰⁶ Pasal 2 Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penerbitan Perjudian

1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian, menyatakan: Pasal 1 ayat (1) “Pemberian izin penyelenggaraan segala bentuk dan jenis perjudian dilarang, baik perjudian yang diselenggarakan di kasino, di tempat tempat keramaian, maupun yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain.” Artinya, segala bentuk perjudian, baik perjudian yang dilakukan secara langsung, maupun perjudian yang dilakukan secara *online*, dan berbagai jenis perjudian lainnya, dilarang di Indonesia. Jika terdapat beberapa pihak/orang melakukan perjudian, maka pihak berwenang berhak menyelidiki secara menyeluruh praktik perjudian tersebut berdasarkan ketentuan yang berlaku.¹⁰⁷

E. Pengertian dan Bentuk-Bentuk Platform *Live Streaming*

1. Pengertian *Live Streaming*

Live streaming adalah siaran langsung yang disampaikan kepada banyak penonton (*viewers*) secara bersamaan dengan peristiwa aslinya melalui jaringan komunikasi, baik yang menggunakan kabel maupun nirkabel. Teknologi ini memungkinkan penyiaran video yang direkam dengan kamera secara *real-time*, sehingga dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja secara bersamaan. *Live streaming* juga memungkinkan orang untuk mengetahui situasi yang terjadi di suatu lokasi tanpa harus berada di tempat tersebut.¹⁰⁸ Fitur *live video streaming* awalnya diperkenalkan dalam aplikasi mobile yang menawarkan layanan siaran langsung melalui perangkat seluler. Konsep ini bertujuan untuk

¹⁰⁷ Siti Fatimah dan Taun, 2023, *Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia*, INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023, Page 3224-3231

¹⁰⁸ Rudy. Alfiansah, dkk, 2021, “*Live streaming Di Laboratorium Keperawatan Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Keterampilan Mahasiswa*, NEM, Pekalongan, hal. 5.

memberikan kebebasan kepada pengguna media sosial untuk melakukan siaran langsung melalui akun mereka. Seperti media sosial lainnya yang memiliki karakteristik konten buatan pengguna, fitur ini memungkinkan pengguna untuk memproduksi konten mereka sendiri dengan bebas.

Live streaming (live broadcasting atau livecasting) juga dapat didefinisikan sebagai perkembangan dari tren konten video di media sosial. Pada awalnya, *livecasting* dimanfaatkan oleh individu untuk berbagi aktivitas pribadi secara *online*, menggunakan perangkat yang cukup banyak serta bergantung pada kamera video dan komputer pribadi (PC). Namun, kini perangkat untuk melakukan *livecasting* semakin sederhana, cukup dengan menggunakan *smartphone*. Selain kemudahan yang ditawarkan, *live video streaming* juga menjadi platform yang efektif untuk menyampaikan video kepada *audiens* dalam jumlah besar.¹⁰⁹ Saat melakukan siaran langsung, para *broadcaster* (istilah untuk pengguna yang sedang *live*) bisa melakukan berbagai aktivitas. Aplikasi *mobile broadcasting* seperti Bigo Live dan Nono Live menyediakan fitur tambahan seperti *live chat*, yang memungkinkan *broadcaster* berinteraksi dengan penonton mereka. Interaksi ini tidak hanya terbatas pada pemberian komentar melalui *live chat*, tetapi penonton juga dapat memberikan hadiah virtual. Hadiah virtual ini kemudian bisa ditukarkan dengan uang. Namun, aplikasi *mobile broadcasting* ini sering digunakan untuk menyiarkan konten negatif. Sebagai contoh, aplikasi Bigo Live pernah diblokir oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika karena banyak konten tayangan

¹⁰⁹ Lestari, 2021, *Pengaruh Live streaming, Brand Awareness, Desain Web dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Pada E-Commerce Shopee Di Jakarta Pusat*, Skripsi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Wiyatamandala, Jakarta, hal. 16

di dalamnya yang bersifat negatif. Situasi ini terjadi karena para *broadcaster* ingin memperoleh hadiah virtual dari siaran mereka, sehingga mereka berupaya menarik banyak penonton, termasuk dengan menyiarkan konten yang negatif.

2. Bentuk-Bentuk Platform *Live streaming*

Fitur *live video streaming* kemudian mengalami perkembangan, tidak hanya terbatas pada aplikasi *mobile broadcasting*. Pada tahun 2015 dan 2016, aplikasi media sosial Snapchat mengalami masa kejayaannya. Fitur *video stories* pada Snapchat merupakan inovasi terbaru di dunia media sosial pada saat itu. Fitur ini menggunakan teknologi *augmented reality* (AR) dengan kemampuan *face tracking*, sehingga filter yang digunakan dapat menyesuaikan dengan bentuk wajah pengguna. Melihat kesuksesan *video stories* Snapchat yang menarik perhatian pengguna internet, platform media sosial lain seperti Instagram dan Facebook mulai menambahkan fitur serupa. Instagram *stories*, yang meniru *video stories* Snapchat, berhasil mengungguli popularitas Snapchat. Dalam beberapa bulan, jumlah pengguna Instagram *stories* mencapai 200 juta.¹¹⁰ Berikut merupakan platform *live streaming* populer:¹¹¹

a. Youtube

Youtube merupakan portal *website* yang di dalamnya berisi layanan *video sharing* yang disediakan kepada pengguna. Agar dapat disaksikan oleh warga internet di seluruh dunia, pengguna Youtube yang telah mendaftar dapat membagikan videonya secara langsung ke

¹¹⁰ Lidya Agustina, 2018, *Live Video Streaming Sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial*, Diakom Jurnal Media dan Komunikasi, Jakarta, Vol. 1 No. 1, hal 20.

¹¹¹ Yudhi Herwibowo, 2008, *Youtube: A Success Story*, B-first, Yogyakarta, hal.7

server Youtube. Banyak macam dan jenis video yang dapat dibagikan melalui Youtube yang utama ialah video pribadi pengguna. Namun, video lain dari seluruh mancanegara seperti video klip Hollywood, Bollywood juga bisa dicari di Youtube.¹¹² Youtube didirikan pada tahun 14 Februari 2005 oleh Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim. Dahulunya, mereka ialah mantan karyawan perusahaan transaksi melalui internet yaitu PayPal. Youtube mulai berkembang hingga pada tanggal 13 November 2006, dengan harga 1,65 triliun Dolar, Google membeli situs Youtube. Youtube tumbuh semakin besar dalam waktu yang cukup singkat. Melalui pembicaraan-pembicaraan *online* di dunia maya, pertumbuhan publikasi perusahaan ini sangat baik. Pada mulanya, YouTube memang lebih banyak digunakan oleh kreator untuk mengupload video dalam bentuk *pre-recorded* yang sudah diedit daripada dalam bentuk *live streaming*. Namun, seiring meningkatnya popularitas YouTube, kini kreator juga mulai banyak menggunakan aplikasi ini untuk melakukan *live streaming*, tidak terkecuali para gamer yang ingin membagikan *gameplay*-nya secara *real-time* pada penonton.

b. Instagram

Instagram adalah salah satu media sosial yang paling populer di Indonesia. Instagram merupakan sebuah platform media sosial berbasis visual yang memungkinkan pengguna untuk membagikan foto, video, serta konten kreatif lainnya secara *real-time* maupun terjadwal kepada publik maupun lingkaran pengikut tertentu. Aplikasi

¹¹² Asdani Kindarto, 2008, *Belajar sendiri youtube*, Elex Media Komputindo, Jakarta, hal.15

ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2010 dan sejak saat itu berkembang menjadi salah satu ruang digital paling dominan dalam membentuk tren gaya hidup, pemasaran digital, hingga interaksi sosial global. Melalui fitur-fitur seperti Stories, Reels, IGTV, dan *Live streaming*, Instagram tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi diri, tetapi juga sebagai medium strategis untuk branding personal maupun profesional. Di tengah transformasi budaya digital, Instagram telah menjadi fenomena sosial yang merepresentasikan pergeseran dari komunikasi tekstual ke arah komunikasi visual yang lebih interaktif dan instan.

c. TikTok

Media sosial yang banyak digunakan sekarang yaitu melalui aplikasi tiktok. Aplikasi ini merupakan media pemasaran yang paling efektif dikarenakan banyak yang menggunakan aplikasi tiktok dan terbanyak di dunia merupakan negara Indonesia. Aplikasi tiktok adalah salah satu media sosial yang mempunyai pengguna besar dari kalangan milenial, generasi Y, dan generasi Z. Aplikasi tiktok juga ramai dimainkan bagi selebriti, hingga banyak juga yang menirukan idolanya. Fitur aplikasi iklan tiktok sangat unik sehingga dapat menjangkau pasar yang lebih besar (Dewa and Safitri 2021). Tindakan yang dikerjakan *influencer* umumnya mengundang atau mempengaruhi konsumen untuk kenakan atau mengonsumsi produk usaha lewat iklan promosi atau konten yang ditampilkan di akun pribadi aplikasi tiktoknya.

d. Facebook

Sebagai salah satu platform media sosial terbesar, Facebook juga tidak ingin ketinggalan tren dengan menyediakan platform Facebook Gaming yang dikhususkan untuk komunitas gamer. Melalui Facebook Gaming, kamu bisa melakukan *live streaming* game, serta menonton *live streaming* dari kreator lainnya. Kamu juga bisa berkenalan dan membangun relasi dengan komunitas gamer pada platform ini. Platform ini pertama kali dirilis pada 2018 dan popularitasnya kian meningkat hingga saat ini. Kualitas konten gaming yang disediakan juga selalu mengalami perkembangan sehingga menarik perhatian banyak pihak. Selain itu, Facebook juga menyediakan program Facebook Gaming Creators, di mana para kreator gaming dapat melakukan *live streaming* dan mendapatkan profit.

e. Nimo TV

Selanjutnya ada aplikasi Nimo TV yang dirilis pada tahun 2014. Aplikasi *live streaming* game ini dikelola oleh perusahaan Tiongkok yang bernama HUYA Inc.. Nimo TV mendapat popularitas yang tinggi di negara-negara wilayah Asia, tidak terkecuali Indonesia. Aplikasi ini juga banyak digunakan oleh berbagai content creator ternama di bidang gaming. Dengan aplikasi ini, kamu bisa menonton dan melakukan *live streaming* berbagai game, mulai dari game PC hingga game mobile. Selain itu, kamu juga bisa menonton berbagai turnamen esports pada aplikasi ini secara live.

F. Pengertian, Fungsi, dan Manfaat Media Sosial

1. Pengertian Media Sosial

Istilah media sosial tersusun dari dua kata, yakni “media” dan “sosial”. Media diartikan sebagai alat komunikasi. Sedangkan kata sosial diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi pada masyarakat. Pernyataan ini menegaskan bahwa pada kenyataannya, media dan semua perangkat lunak merupakan sosial atau dalam makna bahwa keduanya merupakan produk dari proses sosial.¹¹³

Media Sosial (*Social Media*) adalah media *online* yang mendukung interaksi sosial. Media Sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain:

- a. WhatsApp;
- b. BBM;
- c. Facebook;
- d. Line;
- e. Telegram;
- f. Youtube;
- g. Twitter;
- h. Wikipedia;
- i. Blog

Menurut Kottler dan Keller Media sosial adalah media yang digunakan oleh konsumen untuk berbagi teks, gambar, suara, video dan informasi dengan orang lain.¹¹⁴ Menurut Taprial dan Kanwar Media sosial

¹¹³ Mulawarman, 2017, *Perilaku Pengguna Media Sosial Beserta Implikasinya Ditinjau Dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan*, Jurnal Buletin Psikologi, Vol. 25, No. 1, hal. 23

¹¹⁴ Philip Kottler dan Kevin Lane Keller, 2016, *Handbook Of Research Of Effective Advertising Startegies In The Social Media Age*, IGI Global, Cambridge, hal. 338

ialah media yang digunakan seseorang untuk menjadi sosial, atau mendapatkan online sosial dengan berbagi isi, berita, foto, dan lain-lain dengan orang lain.¹¹⁵

2. Fungsi/Tujuan dan Manfaat Media Sosial

Media sosial dalam perannya saat ini, telah membangun sebuah kekuatan besar dalam membentuk pola perilaku dan berbagai bidang dalam kehidupan manusia. Hal ini yang membuat fungsi media sosial sangat besar. Adapun fungsi media sosial diantaranya sebagai berikut:¹¹⁶

- a. Media sosial adalah media yang didesain untuk memperluas interaksi sosial manusia dengan menggunakan internet dan teknologi web.
- b. Media sosial berhasil mentransformasi praktik komunikasi searah media siaran dari satu institusi ke banyak audience (one to many) ke dalam praktik komunikasi dialogis antara banyak audience (many to many).
- c. Media sosial mendukung demokratisasi pengetahuan dan juga informasi. Mentransformasi manusia dari pengguna isi pesan menjadi pembuat pesan itu sendiri.²⁴
- d. Media sosial juga dapat digunakan sebagai sumber penghasilan karena dalam menggunakan media sosial dapat menampilkan berbagai macam iklan, menerima sponsor dari pihak lain, menjual produk sendiri, membuat konten-konten kreatif dan lain sebagainya.

Pemanfaatan media sosial dalam bidang pendidikan sebagai sumber belajar, media belajar, serta alat komunikasi yang bisa menunjang

¹¹⁵ Varinder Taprial dan Priya Kanwar, 2012, *Understanding Social Media*, Ventus Publishing ApS, London, hal. 8

¹¹⁶ Arum Wahyuni Purbohastuti, 2017, *Efektivitas Media Sosial Sebagai Media Promosi*, *Jurnal Tirtayasa Ekonomika*, Vol. 12, No. 2, Oktober, hal. 215

kemampuan peserta didik. Terdapat beberapa manfaat dari media sosial, sebagai berikut:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran, apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar maka mereka bisa mengakses informasi dari media sosial.
- 2) Memudahkan berinteraksi dengan orang lain, apabila peserta didik mengalami kesulitan maka dengan mudah mereka bisa menghubungi gurunya.
- 3) Bertambahnya wawasan pengetahuan, media sosial dapat digunakan dengan bermanfaat oleh peserta didik serta akan mengembangkan kemampuan mereka dengan mengakses berbagai informasi mengenai pembelajaran.¹¹⁷



¹¹⁷ Anik Suryaningsih, 2020, *Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*, Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi, hal. 8

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pertanggungjawaban Pidana Terhadap *Influencer* yang Melakukan Promosi Situs Judi *Online* Saat *Live streaming* di Media Sosial

Tanggung jawab hukum individu atau kelompok yang melanggar aturan yang ditetapkan disebut sebagai kewajiban. Hak hukum seseorang untuk menuntut dan meminta pertanggungjawaban orang lain atas kewajiban hukumnya harus didasarkan pada tanggung jawab.¹¹⁸ Menurut pendapat Hans Kelsen, konsep tanggung jawab atau kewajiban hukum terkait dengan konsep kewajiban hukum. Dijelaskan bahwa seseorang bertanggung jawab secara hukum atas tindakan tertentu atau bahwa dia bertanggung jawab atas hukuman jika tindakannya bertentangan dengan satu lain.¹¹⁹

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (objektif + subjektif) dengan penekanan pada sisi subjektif (kesalahan/ *mens rea*). Pendekatan objektif dipakai untuk memotret perbuatan lahiriah promosi saat live streaming (ucapan ajakan, tampilan visual, penyematan tautan/QR/kode rujukan, dan jangkauan siaran). Pendekatan subjektif dipakai untuk menilai sikap batin pelaku (pengetahuan, kehendak, dan penerimaan risiko/ *dolus eventualis*), sejalan dengan asas "tiada pidana tanpa kesalahan".

Ketika hukuman dijatuhkan pada pelaku, seseorang biasanya dimintai pertanggungjawaban atas tindakan mereka sendiri. Subjek kewajiban hukum dan subjek tanggung jawab hukum identik dalam hal ini. Berdasarkan teori

¹¹⁸ Tutik, dkk. 2010, *Perlindungan Hukum Bagi Pasien*, Prestasi Pustaka Publisher, Jakarta, hal 125.

¹¹⁹ Kelsen, H, 2005, *General Theory of Law and State*. Cambridge: The Lawbook Exchange, hal. 62–64

Hans Kelsen diatas seorang *influencer* dapat dimintai pertanggungjawaban hukum apabila *influencer* melakukan perbuatan yang bertentangan dengan aturan yang ada.¹²⁰ Pada pembahasan ini, *influencer* dapat dimintai pertanggungjawaban hukum terhadap kegiatan promosi melalui *live streaming* di media sosial.

1. Gambaran umum fenomena promosi judi *online* oleh *influencer*

Fenomena promosi judi online oleh *influencer* mengalami peningkatan pesat dalam beberapa tahun terakhir, seiring dengan meningkatnya popularitas media sosial dan platform live streaming seperti YouTube, TikTok, Instagram Live, dan Facebook Gaming. *Influencer* dengan jumlah pengikut besar menjadi target utama promosi karena memiliki daya jangkauan yang luas dan pengaruh signifikan terhadap audiens mereka, terutama generasi muda.

Perjudian online sendiri merupakan aktivitas bertaruh melalui perangkat elektronik seperti komputer atau ponsel pintar, yang memungkinkan pengguna mempertaruhkan sejumlah uang untuk mendapatkan keuntungan. Melalui koneksi internet, berbagai jenis permainan judi seperti togel, slot, poker, dan taruhan olahraga disediakan oleh situs-situs ilegal, yang kemudian memanfaatkan media sosial sebagai sarana promosi terselubung.

Pihak yang terlibat dalam perjudian *online* salah satunya adalah *influencer*. Pembagi tautan bermuatan perjudian adalah aktivitas dimana situs judi *online* mengiklankan situsnya dalam sebuah konten yang dinikmati oleh orang banyak. Situs judi *online* memanfaatkan kemajuan

¹²⁰ *Ibid*

teknologi sebagai media perjudian modern. Adapun konten yang biasanya disisipkan iklan judi *online* olahraga dan aplikasi atau game.¹²¹

Membagi tautan judi *online* adalah hal yang dilarang dan sudah jelas diatur dalam undang-undang ITE. Membagikan tautan saluran sendiri sama saja dengan mengajak orang lain untuk bermain judi *online*, yang berakibat semakin banyaknya orang yang bermain judi *online*. Judi *online* sangat memberikan dampak negatif yang besar. Judi *online* dapat berdampak pada meningkatnya kriminalitas, mengganggu keamanan dan ketertiban masyarakat, dan merugikan perekonomian masyarakat.¹²²

Pembagi tautan situs judi *online* dapat dikategorikan sebagai pihak yang terlibat dalam perjudian. Hal itu mengakibatkan orang yang membagikan tautan bermuatan judi *online* dapat dikenakan sanksi pidana, walaupun tidak ikut bermain judi *online*, pembagi dapat dikatakan sebagai membuat dapat diaksesnya muatan judi *online*. Pihak pembagi tautan dapat dipidana sesuai pasal 27 ayat (2), yang berbunyi: “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Pembagi tautan dapat dikenakan sanksi pidana berdasarkan pasal 45 ayat (3) dengan hukuman penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

¹²¹ Lailan Rafiqah dan Harunur Rasyid, 2023, *Dampak Judi Online Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat Al-Mutharahah*, Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan, no. 2, hal. 286.

¹²² Delfi Aurelia Kuasa dan Febri Jaya, 2022, *Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat*, Jurnal Hukum Widya Yuridika, no. 2, hal. 347, <https://doi.org/10.31328/wy.v5i2.3572>

Salah satu pola yang paling mencolok dalam promosi ini adalah melalui fitur *donation* atau *gift*, dimana influencer menerima sumbangan dari akun yang namanya mengandung unsur promosi judi, seperti "slotgacor88", "WDcepat", atau istilah-istilah lain yang dikenal dalam dunia perjudian online. Saat melakukan *live streaming*, influencer secara spontan menyebut nama akun donatur beserta isi pesannya, yang kerap kali merupakan ajakan atau promosi situs judi *online*. Konten seperti ini sering kali tidak disadari oleh penonton sebagai bentuk promosi terselubung, namun secara efektif memperluas jangkauan pemasaran situs judi kepada masyarakat.¹²³

Sebagian *influencer* berdalih bahwa mereka tidak mengetahui bahwa akun yang memberi donasi tersebut terafiliasi dengan situs judi, atau bahwa mereka hanya membaca pesan yang dikirim oleh penonton. Namun dalam perspektif hukum, tindakan tersebut tetap dapat dikategorikan sebagai mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik bermuatan perjudian, sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah terakhir dengan UU No. 1 Tahun 2024.

Tanggung jawab hukum memiliki konsep yang berhubungan dengan konsep kewajiban hukum. Dapat dikatakan bertanggungjawab secara hukum apabila seseorang melakukan tanggungjawab hukum dan bertanggungjawab atas suatu sanksi apabila perbuatan yang dilakukannya bertentangan dengan peraturan yang berlaku. Perjudian *online* tunduk pada

¹²³ Billy Sachio dan Noor Saptanti, 2024, *Pertanggungjawaban Hukum Influencer Judi Online Terhadap Masyarakat yang Rugi Ditinjau dari Hukum Perdata*, ALIANSI, hal. 177 <https://doi.org/10.62383/aliansi.v1i3.188>

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.

Tanggungjawab hukum memiliki salah satu prinsip yaitu pertanggungjawaban mutlak (*strict liability*). Prinsip tanggungjawab mutlak adalah konsep dimana seseorang dapat dikenakan pidana jika ia telah melakukan perbuatan pidana sesuai yang tercantum dalam peraturan perundang-undangan tanpa melihat bagaimana sikap batinnya.¹²⁴ Teori *strict liability* dalam konteks promosi judi *online* diterapkan untuk menilai tanggungjawab hukum tanpa harus membuktikan kesalahan atau niat dari pihak yang terlibat. Promosi judi *online* menyebabkan kerugian atau dampak negatif seperti maraknya pelaku perjudian hingga banyaknya pelaku perjudian yang masih dibawah umur. Peraturan tentang larangan perjudian sudah jelas diatur oleh undang-undang, oleh karenanya pelaku promosi judi *online* dapat dikenai tanggungjawab hukum meskipun tidak memiliki niat untuk melanggar hukum, bahkan jika mereka melakukannya secara langsung atau tidak langsung. Penerapan *strict liability* memastikan bahwa promotor judi *online* mematuhi ketentuan dan regulasi yang ada, serta melindungi masyarakat dari kerugian dan aktivitas ilegal tanpa mengandalkan pembuktian kesalahan individual.

Keterlibatan *influencer* dalam promosi situs perjudian *online* mencerminkan suatu bentuk partisipasi aktif dalam penyebaran konten yang secara hukum dilarang. Tindakan ini umumnya terbagi menjadi

¹²⁴ Sodikin, 2022, *Perkembangan Konsep Strict Liability Sebagai Pertanggungjawaban Perdata dalam Sengketa Lingkungan di Era Globalisasi*, Al-Qist Law Review, no. 2, hal. 275
<https://doi.org/10.24853/al-qisth.5.2.261-298>

beberapa pola, yang semuanya mengindikasikan keterhubungan hukum antara *influencer* dan penyedia layanan judi. Pertama, bentuk *endorsement* langsung dilakukan dengan menyebutkan nama, logo, atau merek dagang situs judi dalam konten audiovisual seperti video YouTube, unggahan Instagram, atau TikTok, disertai dengan ajakan eksplisit untuk mendaftar atau bermain. Narasi yang digunakan sering kali menonjolkan aspek “keuntungan cepat” dan “kemenangan mudah” yang bersifat menyesatkan. Hal ini dapat dikategorikan sebagai pemberian sarana atau dorongan untuk melakukan kejahatan, sebagaimana dimaksud dalam Pasal 56 huruf b KUHP.

Kedua, penyediaan tautan referral atau kode promosi dalam deskripsi konten, bio akun, maupun komentar yang disematkan merupakan bentuk kerja sama berbasis sistem afiliasi. Melalui mekanisme ini, *influencer* mendapatkan insentif ekonomis berdasarkan jumlah pengguna yang berhasil direkrutnya untuk melakukan transaksi atau registrasi pada situs judi yang bersangkutan. Perbuatan tersebut dapat dimaknai sebagai perbuatan turut serta (*medeplegen*) yang bersifat aktif dalam memperluas jangkauan perjudian online. Dalam praktiknya, *jurisprudensi* Mahkamah Agung No. 501 K/Pid.Sus/2014 menegaskan bahwa pihak yang memberikan akses atau sarana kepada publik untuk mengakses layanan perjudian, termasuk melalui media elektronik, dapat dimintai pertanggungjawaban pidana sebagai pelaku pembantu kejahatan.

Ketiga, *influencer* juga sering membuat konten video kreatif, reels, atau story yang menampilkan proses bermain atau simulasi kemenangan dalam situs judi online. Konten tersebut tidak hanya memberi eksposur

pada platform judi, tetapi juga membentuk persepsi publik seolah-olah aktivitas tersebut merupakan bentuk hiburan digital yang sah. Padahal, berdasarkan ketentuan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) UU No. 1 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, tindakan penyebaran informasi elektronik yang bermuatan perjudian secara eksplisit dilarang dan diancam dengan pidana paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 miliar. Sebagai contoh, dalam *putusan Pengadilan Negeri Jakarta Selatan No. 1041/Pid.Sus/2021/PN JKT.SEL*, terdakwa dijatuhi hukuman pidana karena membuat dan menyebarluaskan konten digital berupa iklan situs judi *online*, meskipun terdakwa tidak terlibat langsung dalam pengelolaan situs tersebut.

Oleh karena itu, bentuk-bentuk keterlibatan ini secara yuridis telah memenuhi unsur perbuatan pidana yang dapat dikenakan pertanggungjawaban hukum, baik sebagai pelaku langsung, pembantu, maupun turut serta. Situasi ini menggarisbawahi pentingnya penerapan prinsip kehati-hatian dan pemahaman terhadap norma hukum digital bagi setiap individu yang memiliki kekuatan pengaruh publik.

Hal ini tergambar dalam beberapa kasus nyata, antara lain kasus Gunawan ‘Sadbor’ dan kasus sejumlah streamer Mobile Legends yang terlibat promosi judi online. Sebagai berikut :

1. Kasus Gunawan “Sadbor”

Salah satu kasus menonjol adalah kasus Gunawan “Sadbor”, seorang TikToker asal Sukabumi, Jawa Barat. Gunawan Sadbor sempat ditangkap polisi pada Oktober 2024 karena diduga mempromosikan

situs judi online melalui konten TikTok-nya.¹²⁵ Ia bahkan ditetapkan sebagai tersangka dan dijerat dengan Pasal 27 ayat (2) UU ITE jo Pasal 45 ayat (3) UU 19/2016 (Perubahan UU ITE) serta Pasal 55 KUHP, dengan ancaman hukuman maksimal 10 tahun penjara dan denda hingga lebih dari Rp10 miliar.¹²⁶ Meski demikian, proses pidana terhadap Gunawan berakhir berbeda dari perkiraan. Singkat cerita, Gunawan tidak sampai ditahan dalam jangka panjang; penahanannya ditangguhkan per 8 November 2024 atas permohonan keluarga dan kuasa hukum. Hanya beberapa hari setelah bebas, Kapolri Jenderal Listyo Sigit Prabowo secara mengejutkan mengangkat Gunawan “Sadbor” sebagai Duta Anti-Judi Online.¹²⁷ Langkah ini menjadikan Gunawan, yang tadinya pelaku promosi judi online, justru wajah kampanye anti-judi online di masyarakat.

Penunjukan Gunawan Sadbor sebagai duta anti-judi online tentu menuai beragam tanggapan dan menjadi bahan analisis dalam penelitian. Pihak kepolisian beralasan bahwa keputusan tersebut diambil untuk menjawab kritik publik mengenai perbedaan perlakuan antara masyarakat biasa dan influencer dalam penindakan kasus judi online. Kapolri menjelaskan bahwa *penangguhan penahanan* Gunawan didasarkan pada anggapan kurangnya pengetahuan/ketidaktahuan Gunawan saat mempromosikan judi online; oleh karena itu, pendekatan

¹²⁵ Detik News, <https://news.detik.com/berita/d-7633081/kapolri-gunawan-sadbor-jadi-duta-anti-judi-online>, Diakses pada tanggal 10 Agustus 2025 pada pukul 17.00 WIB.

¹²⁶ Campaign, <https://campaign.com/updates/16800/Sadbor-Menjadi-Duta-Anti-Judi-Online,-Udah-Tepat?>, Diakses pada tanggal 10 Agustus 2025 pada pukul 17.00 WIB.

¹²⁷ *Ibid*

yang dipilih adalah pembinaan daripada pemenjaraan.¹²⁸ Gunawan dan para influencer lain yang terlibat rencananya akan diberdayakan membantu polisi dengan cara memberikan informasi soal pihak bandar judi yang menyuruh mereka promosi serta turut dalam kampanye anti-judi. Polri menyatakan, intinya bagi mereka yang “belum paham”, pendekatan yang diambil adalah penyadaran dan menjadikan mereka agen anti-judi online, sambil menggali dalang di balik promosi tersebut.¹²⁹

Kebijakan mengangkat eks-pelaku sebagai duta anti-judi online ini menimbulkan pro kontra. Sejumlah pengamat menilai langkah tersebut tidak efektif dan tidak masuk akal dalam upaya pemberantasan judi online.¹³⁰ Bambang Rukminto, pengamat kepolisian dari ISSS, mengkritik bahwa mengangkat orang yang terlibat promosi judi sebagai duta justru dapat *membingungkan moral publik* – “orang yang terlibat justru diangkat menjadi duta”.¹³¹ Banyak netizen juga menyindir betapa “mudahnya” menjadi duta dengan cara melakukan pelanggaran terlebih dahulu.¹³² Analisis dan tanggapan ini dapat menunjukkan dilema dalam penegakan hukum di satu sisi ingin menghukum pelaku, tapi di sisi lain mencoba pendekatan edukatif.

2. Kasus Streamer *Mobile Legends* (MLBB)

¹²⁸ Detik News, <https://news.detik.com/berita/d-7633081/kapolri-gunawan-sadbor-jadi-duta-anti-judi-online>, Diakses pada tanggal 10 Agustus 2025 pada pukul 17.00 WIB.

¹²⁹ *Op Cit*

¹³⁰ Campaign, *Op Cit*

¹³¹ Campaign, *Op Cit*

¹³² Campaign, *Op Cit*

Contoh kasus kedua berasal dari ranah streamer game online, khususnya komunitas *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* di Indonesia. Pada akhir 2023, terungkap fenomena sejumlah streamer dan YouTuber gaming populer yang menerima “donasi” bernilai fantastis dari akun-akun terkait situs judi online saat live streaming gameplay mereka.¹³³ Modus promosi terselubung ini adalah: bandar atau marketing judi online memberikan *saweran* (donasi) puluhan juta rupiah kepada streamer ketika live, lalu streamer akan menyebut atau berteriak kata-kata bernuansa judi seperti “gacor” (istilah jackpot) atau “depo” (deposit) sebagai respon.¹³⁴ Tindakan streamer yang mengucapkan jargon judi tersebut secara tidak langsung mempromosikan situs judi kepada penonton, yang banyak di antaranya anak muda. Beberapa nama streamer MLBB terkenal terseret dalam skandal ini, antara lain Steven Kurniawan alias “Marsha Ozawa”, Ihsan “Luminaire” Kusudana, Yesaya “RRQ Xinnn” Wowiling, Maxhill “Antimage” Leonardo, Jonathan Liandi, Rivaldi “R7” Fathurahman, hingga Yurino “Donkey” Angkawidjaja.¹³⁵ Data yang diungkap komunitas siber bahkan menunjukkan estimasi pendapatan para streamer tersebut dari donasi akun judi online mencapai ratusan juta hingga miliaran rupiah per orang.¹³⁶ Fenomena ini ramai

¹³³ Kompas, <https://www.kompas.tv/lifestyle/449958/tanggapan-para-streamer-mobile-legends-yang-disawer-dari-judi-online-sudah-akui-kesalahan?>, Diakses pada tanggal 10 Agustus 2025 pada pukul 17.00 WIB.

¹³⁴ *Ibid*

¹³⁵ Liputan 6, <https://www.liputan6.com/showbiz/read/5416475/marsha-ozawa-siap-jika-dipanggil-polisi-terkait-dugaan-promosi-judi-online-isyaratkan-tak-akan-tinggal-diam-jika-tak-terbukti-bersalah#>, Diakses pada tanggal 10 Agustus 2025 pada pukul 17.00 WIB.

¹³⁶ Finn, <https://fin.co.id/2023/10/15/bareskrim-polri-selidiki-streamer-mobile-legends-yang-diduga-terima-uang-dari-situs-judi-online>, Diakses pada tanggal 10 Agustus 2025 pada pukul 17.00 WIB.

diperbincangkan di media sosial pada Oktober 2023, memicu reaksi keras publik dan komunitas game itu sendiri. Pihak Moonton selaku pengembang *Mobile Legends* bersama MPL Indonesia mengeluarkan pernyataan resmi menentang keras keterlibatan streamer dalam aktivitas promosi judi online, dan menegaskan bahwa tindakan tersebut berdampak negatif pada komunitas pemain mudah¹³⁷.

Dari segi penegakan hukum, kasus para streamer MLBB ini mendapat perhatian serius dari pemerintah. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) segera melakukan investigasi dan berkoordinasi dengan Bareskrim Polri untuk menindak para streamer yang terlibat. Kominfo bahkan meminta platform YouTube menangguhkan akun-akun streamer yang terindikasi mempromosikan judi selama live streaming.¹³⁸ Di sisi lain, perkembangan kasus ini juga memperlihatkan respons proaktif dari para streamer sendiri setelah isu tersebut viral. Beberapa streamer MLBB secara terbuka mengakui kesalahan mereka dan menyatakan *bertobat* di hadapan publik. Misalnya, streamer populer dengan akun “XINNN” (4,39 juta subscriber) menyampaikan dalam siaran langsung bahwa mulai saat itu ia berhenti menerima “duit haram” dan mengimbau rekan-rekannya melakukan hal yang sama.¹³⁹ Streamer lain seperti Ihsan *Luminaire* dan Rivaldi *R7* juga meminta maaf kepada penonton, mengakui khilaf

¹³⁷ Republika Retizen, <https://retizen.republika.co.id/posts/247859/promosi-judi-online-di-lingkup-live-streaming#:~:text=Permasalahan%20ini%20menjangkau%20dan%20mendapatkan,%E2%80%9D>, Diakses pada tanggal 10 Agustus 2025 pada pukul 17.00 WIB.

¹³⁸ Kumparan, <https://kumparan.com/kumparannews/kominfo-investigasi-streamer-game-yang-promosi-judi-online-akan-lapor-polisi-21LUU9TT6Hd>, Diakses pada tanggal 10 Agustus 2025 pada pukul 17.00 WIB.

¹³⁹ Kompas, *Op Cit*

karena tergiur donasi besar tanpa menyadari dampak buruknya, dan berjanji untuk lebih selektif memfilter sumber donasi di masa depan.¹⁴⁰

Steven *Marsha Ozawa* turut menyatakan kesiapannya jika dipanggil aparat, seraya berujar bahwa jika nanti ia tidak terbukti bersalah ia pun “tidak akan tinggal diam” terhadap pihak-pihak yang telah menyudutkannya.¹⁴¹ Pernyataan-pernyataan ini menunjukkan bahwa para pelaku berusaha kooperatif dan sadar akan konsekuensi hukum yang bisa menimpa mereka.

Meskipun secara hukum promosi judi online dapat dipidana – misalnya Pasal 27 ayat (2) UU ITE juncto Pasal 45 ayat (2) UU ITE mengancam pelaku dengan penjara sampai 6 tahun dan denda maksimal Rp1 miliar dan Pasal 303 KUHP mengancam hingga 10 tahun penjara – pada kenyataannya tidak ada streamer MLBB tersebut yang langsung dipenjarakan. Hingga awal 2024, tidak dilaporkan adanya penangkapan atau proses pidana tuntas terhadap para streamer gaming ini; langkah yang diambil lebih berupa pembinaan, penyelidikan lanjutan, dan pencegahan. Polri sempat menyelidiki 9 streamer MLBB berdasarkan data transaksi donasi yang dibongkar warganet.¹⁴² namun pendekatan yang diambil senada dengan kasus Sadbor. Bahkan, pada November 2024, Polri mengungkapkan bahwa total 85 influencer telah ditetapkan sebagai tersangka promosi situs judi online sejak dibentuknya Satgas Judi Online, tetapi banyak di antara mereka yang tidak ditahan melainkan diberikan pembinaan dan pemahaman untuk kemudian

¹⁴⁰ Kompas, *Op Cit*

¹⁴¹ Liputan 6, *Op Cit*

¹⁴² Finn, *Op Cit*

dilibatkan dalam kampanye anti-judi.¹⁴³ Strategi ini persis seperti yang diterapkan pada Gunawan Sadbor, di mana penegak hukum memilih jalan restorative dan preventif alih-alih penghukuman pidana konvensional. Dengan kata lain, para streamer MLBB tersebut pada praktiknya “tidak dipidana” secara langsung, melainkan diingatkan efek hukumnya dan diajak bekerja sama dalam pemberantasan judi online.

2. Pertanggungjawaban pidana terhadap promosi situs judi *online* oleh *influencer*

Teori pertanggungjawaban pidana menurut Moeljatno dan Bambang Purnomo, tindak pidana adalah perbuatan atau tindakan yang dilarang oleh hukum atau peraturan. Seseorang yang melakukan perbuatan yang melanggar hukum, maka dapat diancam dengan pidana. Lamintang mengemukakan bahwa perbuatan yang melanggar hukum dapat diancam dengan hukuman pidana sesuai undang-undang.¹⁴⁴ Dalam perspektif hukum pidana, pengenaan sanksi terhadap perbuatan tertentu hanya dapat dilakukan apabila perbuatan tersebut memenuhi seluruh unsur tindak pidana yang telah ditentukan oleh undang-undang. Hal ini sejalan dengan prinsip legalitas (*nullum delictum, nulla poena sine praevia lege poenali*) sebagaimana tertuang dalam Pasal 1 ayat (1) KUHP.

¹⁴³ Teknologi Bisnis, <https://teknologi.bisnis.com/read/20241121/84/1818027/bareskrim-tetapkan-85-influencer-sebagai-tersangka-promosi-judionline>, Diakses pada tanggal 10 Agustus 2025 pada pukul 17.00 WIB.

¹⁴⁴ Faisal Akbar, dkk, 2024, *Pertanggungjawaban Hukum Terhadap Pelaku Promotor Perjudian online*, *Aliansi: Hukum, Pendidikan, dan Sosial Humaniora*, no.5, hal. 348 <https://doi.org/10.62383/aliansi.v1i5.448>

Adapun dalam konteks perbuatan *influencer* yang mempromosikan situs judi *online*, unsur-unsur tindak pidana tersebut dapat dianalisis sebagai berikut:

a. *Actus Reus* (Perbuatan Nyata)

Unsur *actus reus* merujuk pada adanya tindakan nyata yang dapat diamati dan dibuktikan secara objektif. Dalam hukum pidana, unsur *actus reus* atau perbuatan nyata dipahami sebagai ekspresi lahiriah dari kehendak batin pelaku yang mewujudkan dalam bentuk tindakan yang dilarang oleh hukum. Roeslan Saleh, salah satu guru besar hukum pidana Indonesia, dalam bukunya *Stelsel Hukum Pidana* menegaskan bahwa:

“Unsur perbuatan dalam tindak pidana menunjukkan adanya tindakan konkret, yang dalam praktiknya dapat berupa aksi atau kelalaian, dan dapat dibuktikan melalui sarana pengamatan atau dokumentasi.”¹⁴⁵

Pendapat ini menegaskan bahwa promosi yang dilakukan oleh *influencer* dalam bentuk unggahan digital, penyematan tautan judi, dan narasi ajakan adalah wujud konkret dari *actus reus*, karena mudah didokumentasikan dan ditelusuri melalui jejak digital. Bahkan bentuk simulatif, misalnya demonstrasi “permainan keberuntungan” tetap dinilai sebagai manifestasi tindakan, bukan sekadar opini atau hiburan pasif. Sehubungan dengan hal tersebut, Moeljatno, tokoh penting dalam pengembangan hukum pidana nasional, menyatakan bahwa: “Adanya perbuatan harus dibuktikan dengan fakta yang dapat diamati; bukan niat semata.”¹⁴⁶

¹⁴⁵ Saleh, R, 1983, *Stelsel Hukum Pidana*, Aksara Baru, Jakarta, hal. 78.

¹⁴⁶ Moeljatno, 2002, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Rineka Cipta, Jakarta, hal. 72.

Dalam konteks *live streaming*, promosi situs judi online yang dilakukan oleh *influencer* dapat terekam secara *real-time* dalam bentuk audio-visual, dan jejak digitalnya dapat dilacak. Bahkan apabila dilakukan secara spontan, promosi yang terjadi dalam siaran langsung tetap merupakan perbuatan nyata (*actus reus*), karena memfasilitasi tersebarnya informasi bermuatan perjudian ke publik.

Dalam praktik yuridis, pengadilan juga telah mengakui validitas perbuatan digital sebagai *actus reus*. Salah satu contoh ialah Putusan PN Jember No. 106/Pid.Sus/2022/PN Jmr, di mana terdakwa divonis bersalah karena menyebarkan tautan situs judi melalui grup WhatsApp dan media sosial, meskipun ia bukan operator situs. Hakim menyatakan dalam amar putusannya:

“Tindakan terdakwa dalam menyebarkan tautan aktif situs perjudian melalui media sosial merupakan bentuk perbuatan positif yang memenuhi unsur perbuatan dalam tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE.”

Yurisprudensi ini menegaskan bahwa pemanfaatan kanal digital untuk mempromosikan konten ilegal, seperti perjudian *online*, cukup untuk memenuhi unsur *actus reus*, tanpa harus membuktikan apakah pelaku memperoleh keuntungan secara langsung atau tidak.

Unsur *actus reus* terhadap *influencer* yang mempromosikan situs judi *online* saat *live streaming* dapat terpenuhi ketika mereka melakukan tindakan faktual dan dilakukan secara sadar, seperti:

- a. Pembacaan pesan atau komentar donatur oleh *Influencer* yang menyebutkan situs judi atau kata-kata promosi seperti "*slot gacor*", "*WD cepat*", dsb;

- b. Menampilkan logo atau nama situs judi *online* dalam *live streaming*;
- c. Penyisipan tautan aktif (*referral link*) atau kode afiliasi dalam kolom komentar *live streaming* yang bertujuan untuk mengarahkan pengguna secara langsung ke situs perjudian.
- d. Kegiatan siaran langsung (*live streaming*) yang menampilkan proses bermain judi *online* baik secara nyata maupun simulatif, yang pada dasarnya memperlihatkan mekanisme permainan, keuntungan palsu, atau transaksi deposit sebagai bentuk demonstrasi atau simulasi.
- e. Siaran interaktif seperti kuis atau tantangan dengan hadiah (*giveaway*) yang mensyaratkan pengguna mendaftar atau bermain di situs judi sebagai bentuk partisipasi.

Perbuatan-perbuatan tersebut meskipun berlangsung dalam siaran real-time dapat dikategorikan sebagai penyebaran konten bermuatan perjudian karena menjadikan informasi tersebut dapat diakses publik, sebagaimana dilarang dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, yang menyatakan 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.”

Lebih lanjut, doktrin hukum pidana memandang bahwa *actus reus* tidak harus selalu berupa perbuatan fisik secara langsung terhadap objek kejahatan, tetapi cukup apabila pelaku berperan dalam memperluas akses terhadap objek yang dilarang. Dalam hal ini, tindakan *influencer* memperkenalkan, mengarahkan, atau

mempermudah akses terhadap situs judi melalui media sosial merupakan bentuk kontribusi terhadap keberlangsungan aktivitas perjudian itu sendiri. Dengan demikian, seorang *influencer* yang memproduksi dan membagikan konten dengan elemen promosi situs perjudian tidak dapat berdalih bahwa ia hanya ‘mengikuti tren’ atau ‘sekedar iseng’, sebab tindakan aktual yang dilakukannya berkontribusi terhadap perluasan akses ke platform perjudian.

b. *Mens Rea* (Kesalahan atau Niat)

Unsur *mens rea* merujuk pada aspek psikologis pelaku, yaitu adanya kesengajaan (*dolus*) atau kelalaian (*culpa*) mengenai sifat melawan hukum dari perbuatannya. Dalam hukum pidana, *mens rea* menjadi syarat mutlak pembentukan pertanggungjawaban pidana karena menandai adanya kehendak atau sikap batin yang bersifat salah terhadap hukum (*schuldvorm*). Simons, dalam karya klasiknya *Het Nederlandsche Strafrecht*, menjelaskan bahwa:

“Seseorang baru dapat dipidana jika ia melakukan perbuatan dengan kesadaran bahwa perbuatan tersebut bertentangan dengan hukum; atau setidaknya menyadari risiko akibat perbuatannya dan tetap melanjutkannya.”¹⁴⁷

Dalam konteks promosi situs judi *online* saat *live streaming*, *influencer* kerap berdalih bahwa mereka hanya membaca pesan donatur secara spontan. Namun, apabila mereka melakukannya secara berulang, atau menerima kompensasi dari situs judi, maka unsur kesengajaan (*dolus directus*) dapat dianggap terpenuhi. Bentuk kesengajaan dapat berupa kesadaran penuh *influencer* bahwa situs yang

¹⁴⁷ Simons, D, 1964, *Terdjemahan Leerboek van het Nederlandsche Strafrecht: Bab XVII, XVIII, XIX*. Jogjakarta: Jajasan Badan Penerbit Gadjah Mada, hal. 189.

mereka promosikan adalah situs ilegal, namun mereka tetap melakukannya demi keuntungan finansial. Kesadaran ini bisa dibuktikan dari:

- 1) Mereka menyadari bahwa situs yang dipromosikan merupakan situs perjudian ilegal, namun tetap ingin melanjutkan promosi dengan mengharapkan imbalan tertentu;
- 2) Adanya kontrak kerja sama atau perjanjian endorsement dengan operator situs judi yang menunjukkan hubungan kerja sama antara *influencer* dan operator situs judi;
- 3) *Influencer* melakukan promosi berulang kali atau dalam skala besar, sehingga menghilangkan kemungkinan ketidaktahuan sebagai bentuk pembelaan.
- 4) Tidak adanya upaya moderasi atau pemfilteran konten secara memadai dalam *live streaming*.

Jika *influencer* mengetahui secara pasti bahwa situs tersebut merupakan situs perjudian, dan tetap melakukan promosi, maka unsur kesengajaan (*dolus directus*) telah terpenuhi. Sebaliknya, apabila *influencer* memang tidak memiliki niat, tetapi lalai dalam menyaring pesan promosi yang dibaca secara langsung, maka dalam praktik hukum pidana secara yuridis, bentuk kesalahan berupa *culpa* (kelalaian) dikualifikasikan sebagai keadaan di mana pelaku melakukan perbuatan melawan hukum karena lalai atau kurang hati-hati, tanpa adanya unsur kesengajaan. Menurut Sudarto, *culpa* terjadi jika pelaku tidak memperhatikan norma kehati-hatian sebagaimana layaknya dilakukan orang yang wajar dalam situasi serupa, dan akibat

yang timbul sebenarnya dapat diperkirakan sebelumnya apabila pelaku bertindak dengan hati-hati.¹⁴⁸ Moeljatno menambahkan bahwa *culpa* harus dipahami sebagai bentuk kesalahan yang timbul dari kelalaian dalam memperhitungkan kemungkinan timbulnya akibat yang dilarang oleh hukum.¹⁴⁹

Contoh aplikatif yang dapat ditemukan dalam kasus seperti seorang *influencer* yang menyebarkan tautan afiliasi tanpa terlebih dahulu memverifikasi isinya, yang ternyata merujuk pada situs perjudian ilegal. Meskipun *influencer* tersebut berdalih tidak mengetahui isi tautan tersebut, tindakannya tetap memenuhi unsur culpa, karena sebagai figur publik dengan pengaruh yang signifikan, ia memiliki kewajiban moral dan hukum untuk menjamin legalitas konten yang dibagikan. Dalam konteks ini, teori *strict liability* juga relevan, yakni seseorang tetap dapat dimintai pertanggungjawaban pidana meskipun tanpa niat jahat, apabila terbukti lalai dalam mengawasi tindakan yang berdampak pada pelanggaran hukum.¹⁵⁰ Oleh karena itu, tindakan tersebut mencerminkan kesalahan berupa *culpa* dan dapat dimintai pertanggungjawaban pidana berdasarkan prinsip kehati-hatian dalam hukum positif.

Dengan demikian, unsur *mens rea* dalam kasus *influencer* yang mempromosikan situs judi *online* tidaklah sulit untuk dibuktikan secara yuridis, mengingat terdapat indikasi kuat adanya hubungan hukum dan ekonomi antara *influencer* dengan pihak penyedia situs perjudian

¹⁴⁸ Sudarto, 1986, *Hukum dan Hukum Pidana*, Alumni, Bandung, hal. 112.

¹⁴⁹ Moeljatno, *Op.cit*, hlm. 76.

¹⁵⁰ Andi Hamzah, 2004, *Pengantar Hukum Pidana Indonesia*, Ghalia Indonesia, Jakarta, hal.

tersebut. Relasi tersebut biasanya terwujud dalam bentuk kontrak afiliasi, kompensasi finansial, atau keuntungan tidak langsung melalui *traffic* kunjungan yang dihasilkan oleh promosi yang dilakukan. Hubungan semacam ini mengimplikasikan adanya kesadaran dan kehendak dari pihak *influencer* untuk terlibat dalam penyebaran konten bermuatan ilegal. Bahkan apabila *influencer* mengklaim ketidaktahuan terhadap isi situs tersebut, hal tersebut tidak serta merta menghapus *mens rea*, sebab menurut doktrin hukum pidana, bentuk kesalahan dapat berupa dolus (kesengajaan) maupun culpa (kelalaian), tergantung pada sejauh mana pelaku mengetahui atau seharusnya mengetahui akibat perbuatannya. Oleh karena itu, ketika *influencer* secara sadar menerima keuntungan dari aktivitas promosi yang secara objektif melanggar hukum, maka elemen culpabilitas telah terpenuhi, dan *influencer* tersebut dapat dimintai pertanggungjawaban pidana berdasarkan asas legalitas dan prinsip kehati-hatian dalam penyebaran informasi digital.

c. Kualifikasi “Turut Serta” (Pasal 55 KUHP) dalam Promosi Situs Judi Online oleh *Influencer*

Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP memidana sebagai pelaku: “mereka yang melakukan, yang menyuruh melakukan, atau turut serta melakukan perbuatan.” Dalam doktrin, “turut serta” (*medeplegen*) mensyaratkan adanya kerja sama yang sadar dan erat (*nauwe en bewuste samenwerking*) serta kesengajaan bersama (*opzet in vereniging*) di antara para pelaku. Kontribusi masing-masing tidak

harus identik dengan pelaku utama, tetapi harus esensial terhadap terjadinya delik pokok.

Dalam konteks promosi judi online saat live streaming, unsur *turut serta* terpenuhi apabila influencer tidak sekadar pasif, melainkan secara sadar bekerja sama dengan pihak situs/agen (misalnya melalui kontrak/brief), serta memberi kontribusi esensial yang mendorong audiens mengakses dan/atau ikut berjudi. Indikator faktualnya antara lain:

1. Koordinasi dan kesepakatan: adanya komunikasi/kontrak endorsement atau afiliasi (brief materi, skrip ajakan, jadwal siaran).
2. Kontribusi esensial: penyebutan/penayangan nama atau logo situs; penyematan tautan aktif/kode referral di caption, bio, pinned comment, atau overlay siaran; call-to-action yang mengarahkan “daftar/deposit/claim bonus”.
3. Keuntungan bersama: skema komisi atau *revenue share* dari pendaftaran/deposit melalui kode/tautan influencer (dashboard afiliasi, bukti transfer).
4. Kesengajaan bersama yang terukur: pola promosi berulang dan konsisten, termasuk gimmick (giveaway/bonus) yang mensyaratkan daftar/deposit.
5. Pengendalian narasi: pembuatan konten khusus (tutorial deposit/withdraw, “testimoni WD cepat/gacor”, simulasi kemenangan) yang mendorong perilaku berjudi.

Jika indikator-indikator tersebut terbukti, influencer diposisikan sebagai pelaku bersama dari delik Pasal 27 ayat (2) UU ITE (mendistribusikan/mentransmisikan/membuat dapat diaksesnya muatan perjudian)⁷ sehingga ancaman pidananya sepadan dengan pelaku utama (Pasal 45 ayat (3) UU ITE).⁸

Berbeda halnya bila peran influencer:

- hanya membangkitkan kehendak melalui ajakan dan/atau keterangan menyesatkan tanpa kerja sama erat (mis. iming-iming bonus, testimoni menyesatkan). Ini dapat dikonstruksikan sebagai pengancuran/uitlokking (Pasal 55 ayat (1) ke-2 KUHP).
- sekunder dan tidak esensial, misalnya sekali-dua kali membaca pesan donasi bernada promosi, tanpa tautan/kode, tanpa pola berulang. Ini cenderung pembantuan/medeplichtigheid (Pasal 56 KUHP).

Promosi judi online oleh influencer patut dikualifikasikan sebagai turut serta (Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP) bila terdapat kerja sama sadar dan erat serta kontribusi esensial yang mendorong akses/partisipasi audiens. Bila kontribusi tidak esensial atau hanya menghasut, kualifikasi hukum bergeser ke Pasal 56 (pembantuan) atau Pasal 55 ayat (1) ke-2 (pengancuran).

d. Sifat Melawan Hukum

Unsur sifat melawan hukum (*wederrechtelijkheid*) merupakan elemen penting dalam pembentukan tindak pidana, yang menunjukkan bahwa suatu perbuatan tidak hanya melanggar norma hukum formal, tetapi juga bertentangan dengan nilai-nilai yang dijaga oleh sistem

hukum. Dalam konteks promosi situs judi *online* oleh *influencer* saat *live streaming*, sifat melawan hukum dapat ditinjau dari dua sisi:

1) Melawan hukum secara formil

Melawan hukum secara formil berarti bahwa perbuatan pelaku secara eksplisit dilarang oleh norma tertulis dalam peraturan perundang-undangan. Dalam hal ini, beberapa ketentuan yang mengatur larangan promosi perjudian secara tegas adalah:

- Pasal 27 ayat (2) jo. 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 (UU ITE):

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,- (sepuluh miliar rupiah).”

- Pasal 303 KUHP, yang melarang segala bentuk pengorganisasian dan penyelenggaraan judi dalam bentuk apa pun.

Dalam kasus *influencer*, tindakan menyebarkan atau membuat dapat diaksesnya informasi mengenai situs judi termasuk dalam cakupan pasal tersebut, meskipun mereka tidak terlibat langsung dalam pengelolaan situs.

2) Melawan hukum secara materiil

Melawan hukum secara materiil merujuk pada pertentangan terhadap asas-asas keadilan, ketertiban umum, serta

nilai-nilai etika dan moral yang dijunjung oleh masyarakat. Meskipun tidak selalu diatur secara eksplisit dalam undang-undang, hakim dapat menilai bahwa suatu perbuatan tetap bertentangan dengan hukum jika menimbulkan kerugian terhadap masyarakat atau mengganggu tatanan sosial.

Dalam hal promosi situs judi oleh *influencer*, sifat melawan hukum secara materiil dapat ditinjau dari:

- a) Normalisasi perjudian di ruang publik dan digital;
- b) Informasi disebarkan secara real-time dan tidak dapat dikoreksi secara instan;
- c) Pengaruh terhadap anak-anak dan remaja, yang merupakan pengguna media sosial paling dominan;
- d) Munculnya kerugian finansial dan kecanduan akibat keterlibatan masyarakat dalam judi *online*;
- e) Konten dianggap normal atau sah karena disampaikan oleh figur public, hal ini merupakan sebagai bentuk Penyalahgunaan kekuatan pengaruh publik, yang semestinya digunakan untuk kepentingan edukatif dan positif;
- f) Membentuk persepsi publik bahwa perjudian merupakan bentuk hiburan digital yang sah.

Sejalan dengan itu, Sudarto, seorang pakar hukum pidana terkemuka, menyatakan bahwa:

“Sifat melawan hukum dalam pengertian materiil mengandung makna bahwa hukum tidak sekadar ditentukan oleh tulisan dalam undang-undang, tetapi juga oleh rasa keadilan dan kesadaran hukum masyarakat.”¹⁵¹

¹⁵¹ Sudarto, 1986, *Hukum Pidana I*, PT. Alumni, Bandung, hal 113.

Pendapat tersebut mempertegas bahwa meskipun suatu celah hukum formil mungkin digunakan sebagai dalih pembelaan, perbuatan tetap dapat dinyatakan melawan hukum apabila mengganggu ketertiban atau merusak moral publik.

Dalam Putusan Pengadilan Negeri Denpasar No. 256/Pid.Sus/2022/PN Dps, hakim menjatuhkan vonis kepada terdakwa yang menyebarkan konten promosi situs judi meskipun tidak ada kerja sama langsung dengan operator situs. Hakim menyatakan bahwa:

“Perbuatan terdakwa bertentangan dengan kepentingan umum dan telah menciptakan iklim digital yang tidak sehat, sehingga bersifat melawan hukum secara materiil dan formil.”

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perbuatan *influencer* dalam mempromosikan situs judi *online* jelas memiliki sifat melawan hukum, baik karena dilandasi oleh norma hukum tertulis maupun karena bertentangan dengan nilai-nilai perlindungan masyarakat digital yang beradab. Hal ini memperkuat dasar bahwa perbuatan tersebut dapat dan layak dikualifikasikan sebagai tindak pidana.

Dengan demikian, apabila *influencer* secara faktual melakukan promosi (*actus reus*), memiliki pengetahuan dan niat dalam perbuatannya (*mens rea*), serta perbuatan tersebut bertentangan dengan norma hukum yang berlaku (sifat melawan hukum), maka ia telah memenuhi syarat untuk dikenakan pertanggungjawaban pidana. Dalam sistem hukum Indonesia, ketiga unsur ini adalah fondasi dalam mengkualifikasikan suatu tindakan sebagai tindak pidana yang sah untuk dikenakan sanksi.

Tabel Pemetaan Bukti → Unsur

Bukti/Indikator	Unsur yang Terbukti	Catatan Pembuktian
Rekaman live berisi ajakan eksplisit + <i>pinned link</i>	Perbuatan (Pasal 27(2) UU ITE)	Verifikasi <i>timestamp</i> dan identitas kanal
<i>Dashboard</i> afiliasi (komisi/klik dari live)	Tujuan komersial (mens rea)	Cocokkan waktu siaran–lonjakan klik
Kontrak/brief sponsor	Kesengajaan + potensi “menyuruh melakukan”	Cek klausul skrip, KPI, jam tayang
Koordinasi tim (chat/grup) pembagian peran	Turut serta (Pasal 55)	Lihat <i>run-down</i> dan daftar tugas
Penyediaan <i>landing page/kode referral</i> oleh pihak ketiga	Pembantuan (Pasal 56)	Cek siapa pemilik domain/ server

B. Penegakan Hukum Terhadap *Influencer* Yang Melakukan Promosi Situs Judi Online Saat *Live streaming* Di Media Sosial

1. Regulasi hukum yang mengatur tentang promosi judi online

Internet menyediakan beragam cara bagi individu untuk mempromosikan sesuatu. Beberapa iklan dibuat oleh pemilik situs web atau aplikasi, sementara lainnya dirancang oleh individu yang ingin memasarkan produk atau jasa. Iklan-iklan ini dapat muncul di media sosial, video, hingga dalam postingan blog. Media sosial menjadi platform yang sering digunakan untuk promosi, termasuk dalam industri perjudian *online*. Pemilik situs perjudian, misalnya, sering membayar pengguna akun media sosial untuk mempromosikan situs mereka.¹⁵² Pemanfaatan media sosial untuk beriklan merupakan strategi yang efektif mengingat

¹⁵² Sudiwijaya, R., Prasetya, H., & Wibowo, A. 2022. *Strategi Promosi Situs Perjudian Online melalui Media Sosial: Analisis Peran Influencer dalam Pemasaran Digital*. Jurnal Komunikasi dan Media Digital, Vol. 10 No. 2, hal. 115–128.

tingginya jumlah pengguna.¹⁵³ Dalam hal ini termasuk promosi situs judi online. Platform seperti Instagram, YouTube, TikTok, dan Facebook memungkinkan penyebaran informasi secara masif dan real-time melalui fitur *live streaming*. Dalam praktiknya, pemilik situs judi daring membayar *influencer* untuk mempromosikan situs mereka, baik secara terselubung melalui fitur donasi saat live streaming, maupun secara langsung dengan menyebut nama situs dan menyematkan tautan afiliasi dalam siaran. Fenomena ini menandai terjadinya transformasi promosi perjudian dari metode konvensional menjadi digital dan interaktif.

Aturan hukum terkait promosi iklan judi *online* melalui media sosial atau internet telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal 27 Ayat 2 menyebutkan 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.” Ketentuan ini memberikan dasar hukum untuk melarang dan menindak aktivitas promosi judi *online* yang merugikan masyarakat. Larangan dalam undang-undang yang memiliki muatan pidana selalu disertai dengan sanksi pidana untuk menghukum pelaku kejahatan. Sanksi pidana merupakan bentuk hukuman yang bertujuan untuk memberikan efek jera kepada pelaku melalui denda atau penjara. Hukuman ini tidak hanya berfungsi sebagai pembelajaran bagi

¹⁵³ Hayati, S, 2022, *Pemanfaatan Media Sosial dalam Strategi Pemasaran Digital: Studi Kasus Facebook dan Instagram*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, Vol. 14 No. 1, hal. 35–47.

pelaku agar tidak mengulangi kesalahan, tetapi juga sebagai upaya untuk menjaga ketertiban masyarakat. Menurut Hans Kelsen, sanksi pidana adalah “reaksi koersif dalam masyarakat atas tingkah laku yang mengganggu ketertiban.” Dengan demikian, hukuman pidana tidak hanya bersifat represif tetapi juga preventif, mencegah pelaku dan orang lain melakukan pelanggaran serupa di masa depan. Bagi pihak-pihak yang melakukan promosi judi *online* melalui iklan, ancaman sanksi pidana diatur lebih lanjut dalam Pasal 45 Ayat 3 UU ITE, yang diancam dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,- (sepuluh miliar rupiah). Ancaman hukuman ini menegaskan keseriusan pemerintah dalam menindak segala bentuk promosi perjudian online, baik untuk melindungi masyarakat dari dampak buruknya maupun untuk menjaga moralitas publik. Adapun promosi situs judi online saat *Live streaming* memiliki karakteristik siaran real-time, tidak teredit, dan sulit dikendalikan secara penuh oleh platform, sehingga menjadi celah yang sering dimanfaatkan oleh pelaku promosi judi online. Oleh karena itu, penegakan hukum terhadap bentuk promosi ini menjadi sangat penting demi menjaga ketertiban digital dan mencegah penyebaran konten ilegal yang cepat dan masif.

a. Pengaturan dalam UU ITE

Pengaturan mengenai pertanggungjawaban pidana bagi pelaku promosi judi *online* diatur secara tegas dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal 27 Ayat 2 UU ITE menjadi dasar hukum utama yang

melarang segala bentuk distribusi, transmisi, atau penyediaan akses terhadap informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Ketentuan ini bertujuan untuk membatasi penyebaran aktivitas yang dianggap merusak moralitas masyarakat dan berpotensi menimbulkan kerugian sosial maupun ekonomi. Promosi judi *online*, yang sering kali menggunakan media sosial, situs web, atau platform digital lainnya, termasuk dalam tindakan yang dilarang oleh pasal tersebut. Untuk memberikan efek jera, UU ITE juga mengatur sanksi pidana bagi pelaku yang melanggar ketentuan tersebut melalui Pasal 45 Ayat 3. Dalam pasal ini dinyatakan bahwa setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 Ayat 2 dapat dikenai hukuman pidana berupa penjara maksimal enam tahun dan/atau denda maksimal Rp 10 miliar. Sanksi ini menunjukkan bahwa tindakan mempromosikan judi *online* bukan sekadar pelanggaran hukum biasa, tetapi kejahatan serius yang dapat merugikan masyarakat luas. Dengan menetapkan ancaman pidana yang berat, UU ITE berupaya untuk memberantas segala bentuk perjudian yang menggunakan teknologi informasi sebagai medium. Selain itu, pertanggungjawaban pidana dalam konteks ini juga mencakup aspek kesengajaan dan tanpa hak, sebagaimana disebutkan dalam pasal tersebut. Artinya, pelaku harus terbukti dengan sengaja melakukan promosi atau mendistribusikan konten perjudian tanpa memiliki hak atau otorisasi yang sah. Hal ini memberikan ruang bagi penegak hukum untuk memastikan bahwa hanya pelaku yang secara sadar dan aktif melakukan pelanggaran yang dapat dimintai

pertanggungjawaban. Dengan demikian, unsur kesengajaan menjadi elemen penting dalam menentukan apakah seseorang dapat dipidana berdasarkan UU ITE. Implementasi pengaturan ini menjadi tantangan tersendiri bagi pemerintah dan penegak hukum, mengingat sifat promosi judi *online* yang sangat dinamis dan memanfaatkan celah teknologi. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara berbagai pihak, termasuk pemerintah, penyedia layanan internet, dan masyarakat, untuk mendeteksi dan melaporkan aktivitas promosi perjudian secara lebih efektif. Langkah ini diharapkan mampu mempersempit ruang gerak pelaku promosi judi *online* dan mendorong penegakan hukum yang lebih optimal. Dengan adanya ketentuan dalam UU ITE, pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku promosi judi *online* telah diatur secara rinci, baik dalam hal perbuatan yang dilarang maupun sanksi yang diterapkan. Hal ini menunjukkan komitmen pemerintah dalam menjaga keamanan digital dan melindungi masyarakat dari dampak buruk perjudian online.

rumusan pasal tindak pidana perjudian menurut pasal 27 ayat

(2) UU ITE terdiri dari unsur-unsur sebagai berikut :

Unsur-unsur Subjektif :

- a. Subjek hukum: “Setiap Orang” yaitu dalam hal ini influencer itu sendiri.
- b. Kesalahan : “dengan sengaja dan tanpa hak” yaitu perbuatan tersebut dilakukan secara sadar, bukan karena kelalaian, dan tanpa otorisasi hukum.

Unsur-unsur Objektif

c. Perbuatan atau tindakan :

- 1) Mendistribusikan adalah mengirimkan dan/atau menyebarkan informasi dan/atau dokumen elektronik kepada banyak orang atau berbagai pihak melalui sistem elektronik. Bentuk perbuatan influencer adalah membuat konten promosi situs judi dan/atau menyebutkan bonus atau hadiah dari situs judi.
- 2) Mentransmisikan adalah mengirimkan informasi dan/atau dokumen elektronik yang ditujukan kepada pihak lain melalui sistem elektronik. Bentuk perbuatan influencer adalah menyisipkan tautan referral judi;
- 3) Membuat dapat di akses adalah semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui sistem elektronik yang menyebabkan informasi dan/atau dokumen elektronik dapat diketahui pihak lain atau public. Bentuk perbuatan influencer adalah menyebarkan kode promo judi di kolom komentar.
- 4) Objek : 1) Informasi elektronik; dan/atau 2) Dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Dalam hal ini, influencer dalam melakukan perbuatannya menyebarkan Informasi atau dokumen elektronik yang mengandung muatan perjudian.

Adapun dalam konteks *live streaming*, aktivitas *influencer* yang membacakan pesan promosi situs judi dari donatur, menyisipkan tautan judi dalam deskripsi video, atau menampilkan logo situs dalam layar siaran, dapat dikualifikasikan sebagai tindakan yang membuat informasi bermuatan judi menjadi dapat diakses. Unsur ini telah memenuhi syarat *actus reus* dalam hukum pidana. Selain itu, pelaku dapat dijerat jika terbukti melakukannya dengan sengaja dan tanpa hak. Kesengajaan dapat dibuktikan dari pola siaran yang berulang, kontrak kerja sama dengan situs judi, atau adanya imbalan finansial.

b. Pengaturan dalam KUHP

Dalam KUHP lama, aturan mengenai perjudian diatur melalui Pasal 303 dan Pasal 303 bis. Pasal 303 KUHP mengatur tentang larangan menyelenggarakan, menyediakan, atau memfasilitasi kegiatan perjudian. Pengaturan ini berlaku untuk segala bentuk perjudian, termasuk yang dilakukan secara fisik maupun online, meskipun perjudian *online* belum dikenal secara eksplisit pada saat KUHP lama disusun. Pasal ini menekankan bahwa perjudian dianggap sebagai kejahatan yang dapat merusak moral masyarakat. Ancaman pidana yang dikenakan berupa hukuman penjara maksimal 10 tahun atau denda maksimal sebesar Rp25 juta, yang pada saat itu merupakan jumlah yang signifikan. Pasal 303 bis melengkapi ketentuan dalam Pasal 303 dengan menambahkan larangan terhadap segala bentuk kegiatan yang mendukung atau membantu

penyelenggaraan perjudian, seperti menjadi perantara taruhan atau menyediakan tempat perjudian. Meskipun Pasal 303 dan 303 bis tidak secara eksplisit mengatur promosi perjudian melalui media digital, promosi judi *online* dapat masuk dalam kategori membantu penyelenggaraan perjudian. Dengan demikian, pelaku promosi judi *online* pada era KUHP lama dapat dijerat dengan pasal ini jika terbukti bahwa tindakannya mendukung atau memfasilitasi aktivitas perjudian. Dalam KUHP baru, yang disahkan melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, aturan mengenai perjudian diperbarui untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman, termasuk perjudian berbasis teknologi. Pasal 426 KUHP baru menyebutkan bahwa:

“(1) Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI, Setiap Orang yang tanpa izin:

- a. menawarkan atau memberi kesempatan untuk main judi dan menjadikan sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam perusahaan perjudian;
- b. menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian, terlepas dari ada tidaknya suatu syarat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk menggunakan kesempatan tersebut; atau
- c. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian.”

c. Batas Penerapan Pasal 27 ayat (2) UU ITE, Pasal 55 KUHP, dan Pasal 56 KUHP (Pembantuan)

Pasal 27 ayat (2) UU ITE adalah delik inti: setiap orang yang mendistribusikan/mentransmisikan/membuat dapat diaksesnya informasi elektronik bermuatan perjudian, dipidana (dengan ancaman Pasal 45 ayat (3)). Pasal 55 dan 56 KUHP bukan delik baru,

melainkan norma penyertaan untuk menentukan siapa saja yang dipidana sebagai pelaku bersama atau sebagai pembantu. Dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) Pasal 27 ayat (2) UU ITE

Jika influencer sendiri melakukan perbuatan inti tanpa bukti kerja sama erat (mis. unggah/semat tautan aktif situs judi, menayangkan logo/nama situs dalam siaran). → Dakwaan: Pasal 27(2) jo. 45(3) UU ITE.

2) Pasal 55 (turut serta/medeplegen)

Jika terdapat kerja sama sadar dan erat dengan penyelenggara/agen, serta kontribusi esensial (tautan/kode afiliasi, skrip ajakan, giveaway bersyarat daftar/deposit, konten tutorial). → Dakwaan: Pasal 27(2) jo. 45(3) UU ITE jo. Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP.

3) Perannya setengah hati/sekunder

- Penganjuran (Pasal 55 ayat (1) ke-2 KUHP): fokus membangkitkan kehendak dengan ajakan/iming-iming tanpa kerja sama erat.
- Pembantuan (Pasal 56 KUHP): kontribusi sekunder dan tidak esensial (insidental, tanpa tautan/kode, tanpa pola berulang).

Rangka konstruksi ini menjaga kepastian norma (lex certa) dan memberi ruang pada variatifnya fakta live streaming (real-time, interaktif, sulit dikendalikan platform), sekaligus tetap proporsional dalam pemidanaan.

Menurut Prof. Dr. Barda Nawawi Arief, penegakan hukum pidana tidak hanya bersifat represif (penindakan), tetapi juga harus mengedepankan penegakan hukum preventif yang bertujuan untuk mencegah terjadinya kejahatan melalui pembinaan dan pengawasan sosial yang efektif.¹⁵⁴

1) Penegakan hukum preventif

Penegakan hukum preventif berfokus pada upaya pencegahan terjadinya pelanggaran hukum, dalam hal ini promosi terhadap situs judi *online* oleh *influencer* melalui fitur *live streaming*. Pencegahan dapat dilakukan melalui edukasi hukum digital, penguatan regulasi, serta pengawasan aktif oleh platform media sosial.

a) Peran Literasi Digital dan Edukasi Hukum

Influencer sebagai aktor digital memiliki peran publik yang signifikan dan seharusnya dibekali dengan pemahaman mengenai norma hukum yang mengatur konten digital.

Menurut Pasal 27 ayat (2) UU ITE dan Pasal 303 KUHP, promosi perjudian termasuk dalam ranah perbuatan pidana. Oleh karena itu, diperlukan program edukasi yang diselenggarakan oleh pemerintah, Kominfo, dan platform media sosial untuk meningkatkan kesadaran akan larangan penyebaran konten judi *online*.

b) Penguatan Sistem Deteksi oleh Platform.

¹⁵⁴ Barda Nawawi Arief, 2014, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, Prenadamedia Group, Jakarta, hal. 23

Platform seperti Instagram, YouTube, dan TikTok memiliki kebijakan *community guideline* yang dapat diberdayakan sebagai bagian dari upaya *self-regulation*. Sistem pelaporan dan pemblokiran otomatis terhadap konten promosi judi harus diperkuat dengan algoritma pendeteksian dini serta kerja sama antara pemerintah dan platform (*co-regulation*).

c) Penerapan Prinsip “*Duty of Care*”

Influencer memiliki tanggung jawab moral dan hukum atas setiap konten yang disiarkan. Dengan menerapkan prinsip “*duty of care*”, *influencer* wajib memverifikasi legalitas pihak sponsor sebelum melakukan promosi terlebih saat berlangsungnya siaran langsung yang memiliki sifat *real-time* dan dampak yang lebih luas.

2) Penegakan hukum represif

Penegakan hukum represif mengacu pada respon hukum terhadap pelanggaran yang telah terjadi, dalam bentuk penyidikan, penuntutan, dan pemberian sanksi pidana kepada pihak yang terbukti mempromosikan situs judi *online*.

a) Dasar Hukum dan Unsur Pidana Promosi

Perjudian melalui media sosial saat *live streaming* termasuk dalam perbuatan melawan hukum berdasarkan Pasal 27 ayat (2) Pasal 45 ayat (3) Undang – Undang No. 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik serta Pasal 303 KUHP jo Pasal 303 bia. *Influencer* dapat

dijerat karena telah secara langsung menyampaikan promosi kepada publik, dengan sengaja atau karena kelalaiannya, sebagaimana diuraikan dalam bentuk *dolus dan culpa*.

b) Analisis *Mens Rea* dan *Actus Reus*

Mens rea pelaku dapat berupa kesengajaan (*dolus eventualis*) karena adanya hubungan ekonomi dengan situs judi (misalnya melalui tautan afiliasi), atau berupa kelalaian (*culpa lata*) jika pelaku lalai melakukan verifikasi atas pihak sponsor. Sedangkan *actus reus* terpenuhi melalui tindakan nyata berupa penyebaran konten promosi secara *live* kepada publik.

c) Penindakan oleh Aparat dan Tantangan Penegakan Saat ini.

Penindakan terhadap pelaku masih bersifat selektif dan mengalami kendala dalam aspek yurisdiksi digital, pembuktian elektronis, serta keterbatasan koordinasi antar lembaga. Oleh karena itu, dibutuhkan sinergi antara Kominfo, kepolisian, BSSN, serta lembaga perbankan (untuk melacak aliran dana afiliasi).

2. Faktor-Faktor Penghambat Penegakan Hukum terhadap *Influencer* dalam Promosi Judi Online

Menurut Soerjono Soekanto, efektivitas penegakan hukum dipengaruhi oleh lima faktor utama, yaitu: hukum itu sendiri, penegak hukum, sarana atau fasilitas, masyarakat, dan kebudayaan.¹⁵⁵ Dalam konteks promosi judi *online*

¹⁵⁵ Soerjono Soekanto, 2010, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Rajawali Press, Jakarta, hal. 8.

oleh *influencer*, kelima faktor ini saling berinteraksi dan dapat menjadi hambatan serius dalam implementasi hukum.

a. Faktor Hukum (Substansi Peraturan)

Hambatan pertama dalam penegakan hukum terhadap *influencer* yang mempromosikan situs judi *online* melalui *live streaming* di media sosial terletak pada substansi hukum yang belum komprehensif dan eksplisit dalam mengatur tanggung jawab pidana pihak ketiga, khususnya aktor digital seperti *influencer*. UU ITE dan KUHP memang secara tegas melarang segala bentuk perjudian, baik konvensional maupun berbasis online. Namun demikian, kedua regulasi tersebut belum memberikan rumusan normatif yang spesifik mengenai peran promotor atau endorser dalam jaringan pemasaran digital, terutama yang berkaitan dengan sistem afiliasi atau kerja sama konten berbayar. Ketidakhadiran norma eksplisit ini menciptakan ruang interpretasi hukum (*legal vacuum*), yang pada akhirnya menimbulkan multitafsir dalam penerapan hukum oleh aparat penegak hukum dan membuka celah pembelaan hukum oleh pelaku.

Akibatnya, aparat hukum menghadapi kesulitan dalam menjangkau *influencer* sebagai subjek hukum yang dapat dimintai pertanggungjawaban pidana, kecuali jika ditemukan alat bukti yang kuat terkait keterlibatan langsung, niat jahat (*mens rea*), atau keuntungan ekonomi yang jelas dari aktivitas promosi tersebut. Menurut Prof. Dr. Ari Hernawan, S.H., M.Hum., *influencer* dapat dipersamakan kedudukannya dengan pelaku usaha periklanan berdasarkan argumentum per-analogiam dalam UU Perlindungan Konsumen, namun

belum ada aturan eksplisit yang mengatur tanggung jawab pidana mereka dalam konteks digital.¹⁵⁶ Contoh konkret dapat dilihat pada promosi berbayar yang dilakukan melalui tautan afiliasi atau penyebutan eksplisit situs sponsor dalam siaran langsung, di mana tanpa adanya pasal khusus yang mengatur struktur hukum afiliasi digital, pembuktian keterlibatan pelaku bergantung pada pendekatan analogi atau perluasan tafsir terhadap delik yang ada. Situasi ini tidak hanya melemahkan posisi hukum negara, tetapi juga memberikan ruang bagi pelaku untuk melakukan pembelaan melalui dalih ketidaktahuan, ketiadaan niat, atau ketidakjelasan hubungan hukum antara promosi dan situs perjudian yang dimaksud.

b. Faktor Penegak Hukum

Penegakan hukum di era digital menuntut kompetensi teknis dan integritas tinggi dari aparat penegak hukum. Hal ini disebabkan oleh kompleksitas kejahatan digital yang tidak hanya bersifat lintas batas yurisdiksi, tetapi juga melibatkan teknologi canggih seperti enkripsi, transaksi kripto, dan algoritma penyamaran identitas. Sayangnya, hingga kini masih ditemukan kesenjangan kapasitas dalam bidang forensik digital, pelacakan transaksi elektronik, serta minimnya pelatihan khusus yang berkelanjutan dalam menangani kejahatan berbasis media sosial. Banyak aparat belum dibekali dengan kemampuan untuk menggunakan perangkat lunak analitik, memahami pola algoritmik konten ilegal, atau menelusuri jejak digital secara sistematis.

¹⁵⁶ Hernawan, A, 2022, *Pertanggungjawaban Pidana Influencer dalam Perspektif Hukum Perlindungan Konsumen*. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. hal. 5.

Tantangan penegakan hukum tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga menyangkut aspek etika dan integritas kelembagaan. Praktik penyalahgunaan kewenangan oleh oknum penegak hukum seperti pemerasan, manipulasi bukti digital, atau pembiaran terhadap pelanggaran yang viral dapat merusak legitimasi hukum dan menurunkan kepercayaan publik. Menurut Soerjono Soekanto, keberhasilan hukum sangat ditentukan oleh kualitas dan profesionalisme aparat penegak hukum, karena “hukum tanpa pelaksana hanyalah norma kosong.”¹⁵⁷ Dalam konteks ini, aparat bukan sekadar pelaksana teknis, melainkan juga aktor moral yang menentukan apakah hukum akan hidup dan dihormati dalam masyarakat digital yang terus berubah

c. Faktor Sarana atau Fasilitas

Penegakan hukum di ruang digital menuntut tersedianya infrastruktur teknologi yang canggih dan terintegrasi, sebagai prasyarat utama untuk menjawab tantangan kejahatan siber yang bersifat anonim, lintas batas, dan dinamis. Sarana seperti perangkat pelacak alamat IP (*Internet Protocol*), sistem pemantauan konten secara real-time, serta akses legal terhadap data platform digital merupakan elemen vital dalam mendeteksi, mengidentifikasi, dan menindak pelaku pelanggaran hukum di dunia maya. Dalam konteks promosi judi *online* oleh *influencer* saat *live streaming*, kebutuhan akan sistem pemantauan otomatis menjadi semakin mendesak, mengingat sifat siaran langsung yang bersifat seketika dan sulit ditelusuri ulang tanpa rekaman digital yang memadai.

¹⁵⁷ *Ibid*, hal. 7

Namun, hingga saat ini, banyak lembaga penegak hukum di Indonesia masih menghadapi keterbatasan sarana dan prasarana teknologi informasi, baik dari segi perangkat keras, perangkat lunak, maupun sumber daya manusia yang mampu mengoperasikannya secara optimal. Ketiadaan sistem nasional yang terintegrasi untuk memantau dan menganalisis konten digital secara real-time menyebabkan banyak pelanggaran termasuk promosi situs judi *online* luput dari pengawasan dan tidak tertindaklanjuti secara hukum. Hal ini diperkuat oleh temuan dalam studi transformasi hukum digital yang menyatakan bahwa “lemahnya infrastruktur dan koordinasi antar lembaga menjadi penghambat utama dalam implementasi regulasi digital secara efektif”. Oleh karena itu, penguatan infrastruktur teknologi penegakan hukum digital harus menjadi prioritas dalam agenda reformasi hukum nasional, agar hukum tidak hanya hidup dalam teks, tetapi juga hadir secara nyata dalam ruang digital yang terus berkembang.

d. Faktor Masyarakat

Masyarakat digital Indonesia masih menunjukkan tingkat toleransi yang tinggi terhadap konten ilegal, terutama jika disampaikan oleh figur publik yang populer. Rendahnya literasi hukum digital dan minimnya partisipasi publik dalam pelaporan pelanggaran membuat penegakan hukum menjadi reaktif, bukan preventif.

Dalam konteks masyarakat digital Indonesia, masih terdapat kecenderungan tingginya toleransi terhadap konten ilegal, khususnya apabila konten tersebut disampaikan oleh figur publik yang memiliki popularitas dan pengaruh sosial yang luas. Fenomena ini menunjukkan

bahwa otoritas simbolik *influencer* sering kali menutupi substansi pelanggaran hukum yang mereka lakukan, sehingga masyarakat cenderung mengabaikan atau bahkan membenarkan tindakan tersebut. Rendahnya tingkat literasi hukum digital di kalangan masyarakat menjadi faktor utama yang menyebabkan ketidakmampuan publik dalam membedakan antara konten yang sah secara hukum dan yang melanggar norma hukum positif. Akibatnya, partisipasi masyarakat dalam pelaporan pelanggaran hukum digital masih sangat minim, dan penegakan hukum pun cenderung bersifat reaktif baru dilakukan setelah terjadi viralitas atau tekanan publik alih-alih bersifat preventif dan sistematis.

Lebih lanjut, dalam perspektif sosiologis, Soerjono Soekanto menegaskan bahwa efektivitas hukum sangat bergantung pada dukungan masyarakat sebagai subjek hukum. Ia menyatakan bahwa “hukum tidak dapat ditegakkan secara efektif apabila masyarakat tidak mendukungnya, atau bahkan menormalisasi pelanggaran sebagai bagian dari budaya populer”.¹⁵⁸ Dalam hal ini, budaya digital yang mengedepankan hiburan, sensasi, dan monetisasi konten telah membentuk suatu ekosistem yang permisif terhadap pelanggaran hukum, terutama jika dilakukan oleh tokoh yang dianggap “menghibur” atau “berjasa” dalam membangun citra positif di media sosial. Oleh karena itu, transformasi budaya hukum digital menjadi sangat penting, agar masyarakat tidak hanya menjadi konsumen pasif konten, tetapi juga aktor aktif dalam menjaga supremasi hukum di ruang siber.

¹⁵⁸ Soerjono Soekanto, *Op.cit*, hal. 8.

e. Faktor Kebudayaan

Budaya digital yang mengedepankan monetisasi, popularitas, dan viralitas sering kali bertentangan dengan nilai-nilai hukum. Dalam konteks ini, promosi situs judi oleh *influencer* dianggap sebagai strategi pemasaran biasa, bukan pelanggaran hukum. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara nilai hukum dan nilai sosial, yang menjadi tantangan besar dalam membangun kesadaran hukum kolektif.

Budaya digital kontemporer yang ditandai oleh orientasi kuat terhadap monetisasi, popularitas, dan viralitas telah menciptakan lanskap sosial yang sering kali tidak sejalan dengan prinsip-prinsip hukum positif. Dalam ekosistem media sosial, tindakan promosi termasuk terhadap situs judi *online* oleh *influencer* kerap dipersepsikan sebagai bagian dari strategi pemasaran yang sah dan lumrah, bukan sebagai bentuk pelanggaran hukum. Fenomena ini mencerminkan adanya kesenjangan konseptual antara nilai hukum dan nilai sosial yang berkembang di masyarakat digital. Nilai hukum, yang menekankan kepatuhan terhadap norma legal dan perlindungan terhadap kepentingan publik, sering kali dikalahkan oleh nilai sosial yang pragmatis dan berorientasi pada keuntungan ekonomi jangka pendek.

Kondisi ini diperparah oleh munculnya budaya “cuan” di kalangan *content creator*, yaitu kecenderungan untuk mengutamakan pendapatan dan eksposur digital tanpa mempertimbangkan aspek legalitas dan etika konten yang dipublikasikan. Dalam konteks ini, promosi terhadap situs judi *online* tidak lagi dipandang sebagai tindakan yang melanggar hukum, melainkan sebagai peluang komersial yang sah

selama tidak menimbulkan reaksi negatif dari publik atau otoritas. Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran hukum kolektif belum terbentuk secara utuh, dan bahwa hukum belum sepenuhnya hidup dalam kesadaran masyarakat digital sebagaimana diidealkan oleh teori hukum responsif.

Sebagaimana dikemukakan oleh Herlambang P. Wiratraman, transformasi digital telah mengganggu kerangka hukum konvensional dan menuntut adanya pembaruan paradigma hukum yang mampu menjembatani realitas sosial baru dengan nilai-nilai keadilan dan kepatuhan hukum.¹⁵⁹ Oleh karena itu, tantangan utama dalam penegakan hukum di era digital bukan hanya terletak pada substansi normatif, tetapi juga pada rekonstruksi nilai sosial yang mendukung supremasi hukum dalam ruang digital yang semakin kompleks dan terdesentralisasi.

Berdasarkan lima faktor penegakan hukum menurut Soerjono Soekanto, maka kebijakan hukum untuk menanggulangi praktik promosi situs judi *online* oleh *influencer* sebaiknya dirancang secara sistemik dan berbasis pendekatan preventif sekaligus represif. Oleh karena itu, Adapun upaya untuk mengatasi faktor-faktor penghambat penegakan hukum terhadap *influencer* dalam promosi judi *online*, yaitu:

1. Pembaruan Substansi Hukum (Faktor Hukum)

- a. Penyusunan Undang-Undang Khusus tentang Tanggung Jawab Pidana Aktor Digital sebagai respons atas kekosongan norma, disarankan adanya Undang-Undang baru atau perubahan pada Undang-Undang ITE yang secara eksplisit mengatur:

¹⁵⁹ Herlambang P. Wiratraman & Arifin S. Budi, 2023, *Meninjau Kembali Hukum dan Keadilan Sosial dalam Transformasi Digital*, Masalah-Masalah Hukum, Vol. 52 No. 3, hal. 280–291.

- 1) Definisi “*influencer* digital” sebagai subjek hukum.
 - 2) Larangan promosi berbasis afiliasi terhadap situs ilegal.
 - 3) Sanksi pidana dan administratif yang proporsional terhadap pelanggaran.
- b. Revisi Pasal-pasal Terkait pada KUHP Nasional dan Undang-Undang No. 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran, Harmonisasi antara hukum pidana umum dan hukum khusus untuk mengakomodasi kejahatan digital. Menurut Prof. Indriyanto Seno Adji, hukum pidana harus mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi agar tidak tertinggal dalam perlindungan hukum terhadap masyarakat.¹⁶⁰
2. Reformasi Lembaga Penegak Hukum (Faktor Penegak Hukum)
 - a. Pendidikan Khusus Hukum Siber dan Etika Media Sosial
Peningkatan kapasitas SDM kepolisian, kejaksaan, dan Kominfo dalam menangani perkara kejahatan konten digital.
 - b. Pembentukan Satuan Siber Terpadu Satgas yang terdiri dari ahli forensik digital, analis media sosial, dan penyidik hukum pidana yang menangani promosi konten ilegal secara lintas platform dan lintas batas negara.
 3. Penguatan Infrastruktur dan Fasilitas (Faktor Sarana)
 - a. Pengembangan Sistem Pemantauan Konten Digital Nasional Sistem AI terintegrasi antara Kominfo, Kepolisian, dan platform media sosial untuk memonitor *live streaming* yang berpotensi melanggar hukum secara real-time.

¹⁶⁰ Adji, I. S., 2009, *Humanisme dan Pembaruan Penegakan Hukum*, Penerbit Buku Kompas, Jakarta, hal. 45

- b. Kerja Sama dengan Penyedia Platform Digital Global melalui *memorandum of understanding* untuk membuka akses data, serta penanganan konten ilegal sesuai yurisdiksi Indonesia.
4. Pemberdayaan Masyarakat (Faktor Masyarakat)
- a. Kampanye Literasi Digital Nasional Edukasi kepada masyarakat, khususnya pengguna muda, tentang bahaya judi *online* dan peran aktif dalam pelaporan konten ilegal.
 - b. Pelibatan Komunitas Content Creator dan *Influencer* Dalam penyusunan kode etik digital dan sebagai duta literasi hukum untuk menularkan nilai-nilai kepatuhan hukum di ruang digital.
5. Transformasi Budaya Digital (Faktor Kebudayaan)
- a. Penciptaan Ekosistem Etis di Media Sosial mendorong perubahan nilai sosial melalui narasi bahwa promosi judi bukan hanya pelanggaran hukum, tetapi juga pengkhianatan terhadap etika publik dan kepercayaan followers.
 - b. Insentif bagi *Influencer* yang patuh hukum Misalnya melalui verifikasi khusus dari platform atau kerjasama prioritas dalam program edukatif sebagai bentuk penghargaan moral.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pertanggungjawaban pidana terhadap *influencer* yang melakukan promosi situs judi *online* saat *live streaming* di media sosial dapat dikenakan apabila telah terpenuhi unsur *actus reus* (perbuatan nyata), *mens rea* (niat atau kelalaian), dan *sifat melawan hukum* baik secara formil maupun materiil sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) UU ITE dan Pasal 303 KUHP jo Pasal 303 bis.
2. Penegakan hukum terhadap *influencer* yang melakukan promosi situs judi *online* saat *live streaming* di media sosial, antara lain: Pertama, penegakan hukum preventif merupakan penegakan hukum yang berfokus pada upaya pencegahan terjadinya pelanggaran. Pencegahan dapat dilakukan melalui edukasi hukum digital, penguatan regulasi, serta pengawasan aktif oleh platform media sosial. Kedua, penegakan hukum represif yang mengacu pada respon hukum terhadap pelanggaran yang telah terjadi, dalam bentuk penyidikan, penuntutan, dan pemberian sanksi pidana kepada pihak yang terbukti mempromosikan situs judi online. Penegakan hukum terhadap promosi judi online oleh *influencer* di media sosial juga menghadapi tantangan kompleks yang berkaitan erat dengan lima faktor utama menurut Soerjono Soekanto yaitu hukum itu sendiri, penegak hukum, sarana/fasilitas, masyarakat, dan kebudayaan.

B. Saran

Adapun saran-saran yang diajukan dalam tesis ini adalah:

1. Kepada *influencer* agar meningkatkan kesadaran untuk tidak terlibat apapun dalam perjudian, karena hal itu dilarang oleh undang-undang dan dapat dikenakan sanksi pidana sesuai peraturan yang berlaku, selain itu agar lebih menyaring konten-konten yang baik dan informasi-informasi yang layak ditampilkan.
2. Kepada masyarakat untuk meningkatkan kesadaran tentang bahaya judi online dan tidak terlibat apapun terkait perjudian. Diharapkan juga masyarakat dapat ikut serta dalam pemberantasan judi online.
3. Bagi Aparat diharapkan untuk semakin gencar dalam memberantas perjudian, khususnya perjudian online, karena pada masa sekarang perjudian online sudah merajalela. Selain itu banyak sekali modus-modus yang dilakukan para situs judi online untuk mengembangkan situs judi online miliknya.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

Adji, I. S, 2009, *Humanisme dan Pembaruan Penegakan Hukum*, Jakarta: Penerbit Buku Kompas.

Amir Ilyas, 2012, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Yogyakarta: Rangkang Education.

Amiruddin dan Zainal Asikin, 2020, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Depok: RajaGrafindo Persada.

Andi Hamzah, 2004, *Pengantar Hukum Pidana Indonesia*, Jakarta: Ghalia Indonesia.

Asdani Kindarto, 2008, *Belajar sendiri youtube*, Jakarta: Elex Media Komputindo.

_____, 2014, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Jakarta: Rineka Cipta.

Barda Nawawi Arif, 2007, *Penegakan Hukum Pidana dalam Konteks Hukum dan Pembangunan Nasional*, Yogyakarta: UII.

_____, 2014, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, Jakarta: Prenadamedia Group

Basu Swastha, 2003, *Manajemen Pemasaran*, Yogyakarta: Liberty.

_____, 2007, *Pengantar Bisnis Modern*, Yogyakarta: Liberty.

Chairul Huda, 2006, *Dari Tiada Pidana Tanpa Kesalahan Menuju Kepada Tiada Pertanggungjawaban Pidana Tanpa Kesalahan*, Jakarta: Kencana, Cet.Kedua.

Danis Puntodi, 2011, *Menciptakan Penjualan Melalui Media Sosial*, Jakarta: PT Elex Komputindo.

Djoko Prakoso, 1987, *Pembaharuan Hukum Pidana Di Indonesia*, Liberty, Yogyakarta.

E.Y. Kanter dan S.R. Sianturi, 2002, *Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia dan Penerapannya*, Jakarta: Stora Grafika.

Eddy O.S. Hiarij, 2014, *Prinsip-Prinsip Hukum Pidana*, Yogyakarta: Cahaya Atma Pustaka.

Fandy Tjiptono, 2008, *Strategi Pemasaran*, Yogyakarta: ANDI.

Freddy Rangkut, 2013, *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Hamzah Hatrik, 1996, *Asas Pertanggungjawaban Korporasi Dalam Hukum Pidana Indonesia*, Raja Grafindo, Jakarta.

Hanafi Amrani dan Mahrus Ali, 2015, *Sistem Pertanggung Jawaban Pidana*, Jakarta: Rajawali Pers.

Hernawan, A., 2022, *Pertanggungjawaban Pidana Influencer dalam Perspektif Hukum Perlindungan Konsumen*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Ishaq, 2022, *Hukum Pidana*, Cetakan ke-2, Depok: Raja Grafindo Persada.

Kartini Kartono, 2007, *Patologi Sosial Jilid I*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Kelsen, H., 2005, *General Theory of Law and State*, Cambridge: The Lawbook Exchange.

Kotler, Philip & Garry Amstrong., 2012., *Prinsip-Prinsip Pemasaran.*, Jakarta: Edisi ke 13 Jilid 1. Penerbit Erlangga.

Lawrence M Friedman, 2001, *Hukum Amerika: Sebuah Pengantar, Terjemahan dari American Law An Introduction, 2nd Edition*, Jakarta: Alih Bahasa: Wisnu Basuki, Tatanusa.

M. Ali Zaidan, 2016, *Kebijakan Kriminal*, Jakarta: Sinar Grafika.

M. Sudradjat Bassar, 1986, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu*, Bandung: Remadja Karya.

Moeljatno, 2008, *Asas-asas Hukum Pidana*, Jakarta: Rineka Cipta, cet. Ke-8.

Mr. N.E. algra dan Mr. RR.ONLINE. Gokkel, 1983, *Kamus Istilah Hukum Fockema Andreae*, diterjemahkan oleh Saleh Adiwinata et al, Jakarta: Bina Cipta.

Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, 2010, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

Muladi dan Barda Nawawi Arief, 2010, *Teori dan Kebijakan Pidana*, Alumni Bandung,

Peter Mahmud Marzuki, 2016, *Penelitian Hukum*, Jakarta: Kencana.

Poerwadarminta, 1995, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.

Rangkuti, Freddy., 2009., *Straregi Promosi Yang Kreatif Dan Analisis Kasus Integranted Marketing Communication.*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Rivai Wirasasmita, dkk, 2002, *Kamus Lengkap Ekonomi*, Bandung: Pionir Jaya.

Roeslan Saleh, 1983, *Perbuatan Pidana dan Pertanggung Jawaban Pidana, Dua Pengertian Dasar Dalam Hukum Pidana*, Jakarta: Aksara Baru.

Roeslan Saleh dalam Hanafi Amrani dan Mahrus Ali, 2015, *Sistem Pertanggungjawaban pidana Perkembangan dan Penerapan*, Jakarta: PT Rajawali Press.

Rudy. Alfiyansah, dkk, 2021, *Live streaming Di Laboratorium Keperawatan Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Keterampilan Mahasiswa*, Pekalongan: NEM

Saleh, R., 1983, *Stelsel Hukum Pidana*, Jakarta: Aksara Baru.

Sampur Dongan Simamora & Mega Fitri Hertini, 2015, *Hukum Pidana Dalam Bagan*, Pontianak: FH Untan Press.

Salim HS dan Erlies Septiana Nurbani, 2017, *Penerapan Teori Hukum pada Penelitian Tesis dan Disertasi*, Rajawali Pers, Jakarta.

Shanty Dellyana, 1988, *Konsep Penegakan Hukum*, Liberty, Yogyakarta.

Simons, D., 1964, *Terdjemahan Leerboek van het Nederlandsche Strafrecht: Bab XVII, XVIII, XIX*. Jogjakarta: Jajasan Badan Penerbit Gadjah Mada.

Soerjono Soekanto, 1973, *Pengantar Sosiologi Hukum*, Jakarta: Bhratara.

_____, 1986, *Pengantar Penulisan Hukum*, Jakarta: UI Press.

_____, 2019, *Faktor-faktor yang mempengaruhi penegakan hukum*, Jakarta: Rajawali Pers.

Sudarto, 1991, *Hukum Pidana I*, Semarang: Yayasan Prof. Sudarto.

Susatyo Herlambang, 2014, *Basic Marketing*, Yogyakarta: Gosyen Publishing.

Tadjuddin, 2020, *Pleedoi*, Makassar: Tadjuddin Rachman Law Firm.

Teguh Prasetyo, 2010, *Hukum Pidana*, Depok: Raja Grafindo Persada.

Tofik Yanuar Chandra, 2022, *Hukum Pidana*, Jakarta: PT Sangir Multi Usaha.

Tutik, dkk. 2010, *Perlindungan Hukum Bagi Pasien*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Yermil Anwar Adang, 2010, *Kriminologi*, Bandung: PT. Refika Aditama.

Yudhi Herwibowo, 2008, *Youtube: A Success Story*, Yogyakarta: B-first.

Zainal Abidin Farid, 2014, *Hukum Pidana I*, Jakarta: PT. Sinar Grafika.

B. JURNAL

Anik Suryaningsih, 2020, *Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*, Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi, Vol.7 No. 1.

Aprianto J Muhaling, 2019, *Kelalaian Yang Mengakibatkan Matinya Orang Menurut Perundang –Undangan Yang Berlaku*, Lex Crimen 8, No. 3.

Arum Wahyuni Purbohastuti, 2017, *Efektivitas Media Sosial Sebagai Media Promosi*, *Jurnal Tirtayasa Ekonomika*, Vol. 12, No. 2, Oktober.

Billy Sachio dan Noor Saptanti, 2024, *Pertanggungjawaban Hukum Influencer Judi Online Terhadap Masyarakat yang Rugi Ditinjau dari Hukum Perdata*, *Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora* Volume. 1, No.3

Chen, C. C., & Lin, C. (2018). *What drives live-stream usage intention? The perspectives of flow, entertainment, social interaction, and endorsement*. *Telematics and Informatics*, 35(1), 293–303. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.12.003>.

Detta Rahmawan et al., 2017, “*Peran Vlogger Sebagai Online Influencer dalam Industri Media Digital di Indonesia*”, *Promedia* Vol. 3 No.2.

Faisal Akbar, dkk, 2024, *Pertanggungjawaban Hukum Terhadap Pelaku Promotor Perjudian online*”, *Aliansi: Hukum, Pendidikan, dan Sosial Humaniora*, no.5, <https://doi.org/10.62383/aliansi.v1i5.448>

Hariyati, Novi Tri dan Wirapraja, 2018, *Pengaruh Influencer Marketing Sebagai Strategi Pemasaran Digital Era Moderen (Sebuah Studi Literatur)*, *Eksekutif*, Vol. 15 No.1

Hayati, S, 2022, *Pemanfaatan Media Sosial dalam Strategi Pemasaran Digital: Studi Kasus Facebook dan Instagram*, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Vol. 14 No. 1.

Herlambang P. Wiratraman & Arifin S. Budi, 2023, *Meninjau Kembali Hukum dan Keadilan Sosial dalam Transformasi Digital*, *Masalah-Masalah Hukum*, *Jurnal Fakultas Hukum Universitas Diponegoro*, Vol. 52 No. 3.

Julius Ripandi, 2020, *Pengaruh Influencer Marketing Pada Produk Eiger Sebagai Strategi Pemasaran Era Modern Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Mahasiswa Di Kecamatan Medan Timur)*, *Jurnal Stindo Profesional*, Vol. VI No.2.

Lailan Rafiqah dan Harunur Rasyid, 2023, *Dampak Judi Online Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat Al-Mutharahah*, Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan, No. 2.

Lidya Agustina, 2018, *Live Video Streaming Sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial*, Diakom Jurnal Media dan Komunikasi, Jakarta, Vol. 1 No. 1.

Luthfiany, dan Putu Nina Madiawati, 2018, “*Analisis Celebriy Endorser (Selebgram) Terhadap Minat Beli Skincare dengan Advertising Appeal sebagai Variabel Intervening*”, E-Procceding of Management Vol.5 No.1.

Made Dwi Kurnia, dkk, 2020, *Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Warga Negara Asing Yang Melakukan Tindak Pidana Penganiayaan*, Jurnal Interpretasi Hukum, Vol. 1.

Megawaty, dan Huda, N. 2021. *Analisis Kinerja Website Dinas Komunikasi dan Informatika Menggunakan Metode Piece*. Jurnal, Sispokom, No.10.

Muhammad Rizky Ananda, Dhafa Zulfikar Alfarissy Mawardi, dan Fatik Rahayu, 2023, *Konsekuensi dari Influencer Endorsement*, Journal on Education Volume 05, No. 02.

Mulawarman, 2017, *Perilaku Pengguna Media Sosial Beserta Implikasinya Ditinjau Dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan*, Jurnal Buletin Psikologi, Vol. 25, No. 1.

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

Seva Maya Sari and Toguan Rambe, 2020, *Delik Culpa Dalam Kajian Fiqh Jinayah (Analisis Terhadap Pasal 359 KUHP Tentang Kealpaan Yang Mengakibatkan Matinya Orang)*, Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman 6, no. 2.

Siti Fatimah dan Taun, 2023, *Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia*, INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023.

Sodikin, 2022, *Perkembangan Konsep Strict Liability Sebagai Pertanggungjawaban Perdata dalam Sengketa Lingkungan di Era Globalisasi*, Al-Qist Law Review, no. 2.

Shinta Agustina, 2010, *Persepsi Aparat Penegak Hukum tentang Pelaksanaan Asas Lex Specialis Derogat Legi Generalis dalam Sistem Peradilan Pidana*, Laporan Penelitian, LPPM-Unand, Padang.

Sudiwijaya, R., Prasetya, H., & Wibowo, A. 2022. *Strategi Promosi Situs Perjudian Online melalui Media Sosial: Analisis Peran Influencer dalam Pemasaran Digital*. Jurnal Komunikasi dan Media Digital, Vol. 10 No. 2.

Wahfidz Addiyansyah, 2023, “*Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor*” 1, no. 1.

C. TESIS, SKRIPSI

Edi Suryanto, 2021, *Penegakan Hukum Terhadap Pasal 27 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016*, Tesis, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, Makassar.

Handika Sastra Diputra, 2019, *Analisis Hukum Pidana Islam Terhadap Tindak Pidana Judi Online Di Desa Kedung Malang Kec. Kedung Kab. Jepara*, Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Indra Prasetyo, 2011, *Peran Polri dalam Penanggulangan Tindak Pidana Kasus Perjudian (Studi di Wilayah Hukum Polres Asahan)*, Tesis, Fakultas Hukum Universitas Sumatera Utara, Medan.

Julianus Mangampa, 2020, *Analisis Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Ujaran Kebencian Melalui Media Elektronik di Wilayah*

Hukum Polrestabes Makassar, Tesis, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, Makassar.

Lestari, 2021, *Pengaruh Live streaming, Brand Awareness, Desain Web dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Pada E-Commerce Shopee Di Jakarta Pusat*, Skripsi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Wiyatamandala, Jakarta.

Philemon Ginting, 2008, *Kebijakan Penanggulangan Tindak Pidana Teknologi Informasi Melalui Hukum Pidana*, Tesis, Fakultas Hukum Universitas Diponegoro, Semarang.

D. PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP).

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran;

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen;

Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2009 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PTSE);

Peraturan Menteri komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020.

E. KAMUS

Poerwadarminta, 1995, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.

Mr. N.E. algra dan Mr. RR.ONLINE. Gokkel, 1983, *Kamus Istilah Hukum Fockema Andreae*, diterjemahkan oleh Saleh Adiwinata et al, Bina Cipta, Jakarta.

F. WEBSITE

Viral Streamer Mobile Legends Disawer Situs Judi Online, Warganet Gempar,
liputan6.com/read/2023/10/06/viral-streamer-mobile-legends-disawer-situs-judi-online-warganetgempar, diakses pada 6 September 2024, pukul 19.00 WIB.

Apa Itu Saweria, Cara Menggunakan dan Bagaimana Skema Donasinya
[,deli.suara.com/read/2023/10/10/apa-itu-saweria-cara-menggunakan-dan-bagaimana-skema-donasinya](https://deli.suara.com/read/2023/10/10/apa-itu-saweria-cara-menggunakan-dan-bagaimana-skema-donasinya), diakses 6 September 2024, Pukul 19.00 WIB

https://online.merdeka.com/peristiwa/perjalanan-kasus-gunawan-sadbor-joget-joget-berujung-tersangka-sempat-ditahan-kini-jadi-duta-anti-judi-online-234442-mvk.html?utm_source=chatgpt.com, diakses 10 Desember 2024, Pukul 20.00 WIB

<https://sociabuzz.com/tribelive>, diakses 6 September 2024, Pukul 19.00 WIB

<https://online.baktikominfo.id/id/detail-berita/pengertian-streaming-serta-jenis-dan-penerapannya>, diakses pada tanggal 23 Desember 2024 pukul 21.00 WIB.

