

**ANALISIS PENEGAKAN HUKUM TERHADAP INFLUENCER
PROMOTOR JUDI ONLINE DI INDONESIA**

Program Kekhususan Hukum Pidana



Diajukan Oleh:

ITSNA NATASYA ALMAAS

NIM : 30302200133

PROGRAM STUDI (S.1) ILMU HUKUM

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)

SEMARANG

2026

HALAMAN PERSETUJUAN
ANALISIS PENEGAKAN HUKUM TERHADAP INFLUENCER
PROMOTOR JUDI ONLINE DI INDONESIA



Diajukan Oleh:

ITSNA NATASYA ALMAAS

NIM : 30302200133

Pada tanggal, *13 Februari 2016*.....telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing


Rizki Adi Pinandito, S.H., M.H.

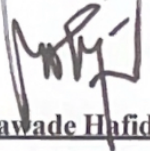
NIDN : 06-1910-9001

HALAMAN PENGESAHAN
ANALISIS PENEGAKAN HUKUM TERHADAP INFLUENCER
PROMOTOR JUDI ONLINE DI INDONESIA

Diarsipkan disusun Oleh:
ITSNA NATASYA ALMAAS
NIM : 30302200133

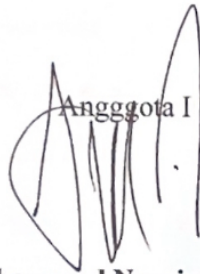
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada Tanggal,2026
Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat dan Lulus

Tim Penguji
Ketua,



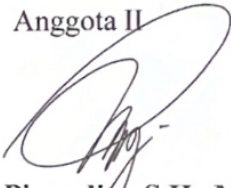
Prof. Dr. H. Jawade Hafidz, S.H., M.H.
NIDN : 06-2004-6701

Anggota I



Dr. Muhammad Ngazis, S.H., M.H.
NIDN : 06-0112-8601

Anggota II



Rizki Adi Pinandito, S.H., M.H.
NIDN : 06-1910-9001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung



Prof. Dr. H. Jawade Hafidz, S.H., M.H.
NIDN : 06-2004-6701

MOTO DAN PERSEMBAHAN

1. Moto

- Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.

(QS. Al-Baqarah: 286)

- Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

2. Persembahan

Skripsi penulis dipersembahkan untuk :

1. Kedua orang tua penulis Bapak Suwondo dan Ibu Suwartini serta kakak penulis Ismi Cahya Dhelima dan keluarga besar yang telah memberikan doa yang tak henti-hentinya kepada penulis agar dipermudah untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dosen Pembimbing yang terhormat Bapak Rizki Adi Pinandito, S.H., M.H. yang berjasa dalam memberikan bimbingan ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Itsna Natasya Almaas
NIM : 30302200133
Program Studi : S-I Ilmu Hukum
Fakultas : Hukum

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya yang berjudul; **“ANALISIS PENEGAKAN HUKUM TERHADAP INFLUENCER PROMOTOR JUDI ONLINE DI INDONESIA”** benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan hasil karya orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melakukan pelanggaran, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 25 Februari 2026

Yang menyatakan



Itsna Natasya Almaas

NIM : 30302200133

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Itsna Natasya Almaas

NIM : 30302200133

Program Studi : S-1 Ilmu Hukum

Fakultas : Hukum

Dengan ini saya menyatakan bahwa Karya Tulis Ilmiah yang berjudul :
**“ANALISIS PENEGAKAN HUKUM TERHADAP INFLUENCER
PROMOTOR JUDI ONLINE DI INDONESIA”** dan menyetujuinya menjadi
hak milik Universitas Islam Sultan Agung serta memberikan Hak Bebas Royalti
Non Eksklusif untuk disimpan, dialih mediakan, dikelola dalam pangkalan data,
dan dipublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis selama
tetap mencantumkan nama penulis sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari ada
pelanggaran Hak Cipta/Plagiarisme dalam Karya Ilmiah ini, maka segala bentuk
tuntutan hukum yang timbul akan saya tanggung secara pribadi.

Semarang, 25 Februari 2026



Yang menyatakan

Itsna Natasya Almaas
Itsna Natasya Almaas

NIM : 30302200133

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan media sosial telah melahirkan figur influencer sebagai aktor digital yang memiliki pengaruh signifikan terhadap opini publik. Dalam praktiknya, pengaruh tersebut tidak selalu digunakan untuk tujuan positif, tetapi juga dimanfaatkan untuk mempromosikan aktivitas yang bertentangan dengan hukum, termasuk perjudian online. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana hukum pidana di Indonesia mengatur pertanggungjawaban influencer dalam mempromosikan judi online serta menelaah implementasi penegakan hukumnya dalam praktik. Metode yang digunakan adalah pendekatan yuridis normatif dengan spesifikasi deskriptif-analitis, menggunakan data sekunder berupa bahan hukum primer, sekunder, dan tersier yang dianalisis secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara normatif, dasar hukum untuk menjerat influencer telah tersedia dalam ketentuan KUHP dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, sehingga tidak terdapat kekosongan hukum. Influencer dapat dimintai pertanggungjawaban pidana sebagai pelaku, turut serta, atau pembantu sepanjang terpenuhi unsur kesengajaan dan peran aktif dalam penyebaran konten perjudian. Namun, implementasi penegakan hukum masih menghadapi hambatan, antara lain kesulitan pembuktian alat bukti elektronik, keterbatasan kapasitas penegak hukum, karakteristik kejahatan yang bersifat transnasional, serta disparitas pemidanaan yang menimbulkan persoalan terhadap prinsip *equality before the law*. Oleh karena itu, diperlukan penguatan kapasitas aparat, harmonisasi regulasi, dan pedoman pemidanaan yang lebih proporsional guna mewujudkan penegakan hukum yang efektif, konsisten, dan berkeadilan.

Kata kunci : Penegakan Hukum, promosi, judi online, influencer.

ABSTRACT

The development of information technology and social media has given rise to the figure of influencers as digital actors with significant influence on public opinion. In practice, this influence is not always used for positive purposes, but is also exploited to promote activities that violate the law, including online gambling. This study aims to analyze how criminal law in Indonesia regulates the accountability of influencers in promoting online gambling and examine the implementation of law enforcement in practice. The method used is a normative juridical approach with descriptive-analytical specifications, using secondary data in the form of primary, secondary, and tertiary legal materials analyzed qualitatively. The results show that normatively, the legal basis for prosecuting influencers is already available in the provisions of the Criminal Code and the Law on Information and Electronic Transactions, so there is no legal vacuum. Influencers can be held criminally responsible as perpetrators, participants, or accomplices as long as the elements of intent and active role in the distribution of gambling content are met. However, the implementation of law enforcement still faces obstacles, including difficulties in proving electronic evidence, limited capacity of law enforcement, the transnational nature of the crime, and disparities in sentencing that raise issues with the principle of equality before the law. Therefore, it is necessary to strengthen the capacity of the apparatus, harmonize regulations, and provide more proportional sentencing guidelines in order to realize effective, consistent, and just law enforcement.

Keyword : Law Enforcement, promotion, online gambling, influencer.



UNISSULA
جامعة سلطان أبجوي الإسلامية

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“ANALISIS PENEGAKAN HUKUM TERHADAP INFLUENCER PROMOTOR JUDI ONLINE DI INDONESIA”**. Shalawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan umat Islam, yang syafaatnya diharapkan kelak di hari akhir.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S-1) Ilmu Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang (UNISSULA), sekaligus sebagai bentuk pemenuhan kewajiban akademik penulis dalam memperoleh gelar Sarjana Hukum.

Penulis juga tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang selalu mendukung untuk menyelesaikan tugas skripsi, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., S.E., Akt., M.Hum., selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang sekaligus Dosen Wali penulis.
2. Bapak Suwondo dan Ibu Suwartini tercinta selaku orang tua penulis, dan Ismi Cahya Dhelima selaku kakak penulis yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, serta dukungan moral dan material tanpa henti.
3. Prof. Dr. H. Jawade Hafidz, S.H., M.H., selaku Dekan Fakultas Hukum

Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

4. Prof. Dr. Hj. Widayati, S.H., M.H., selaku Wakil Dekan I Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
5. Dr. Denny Suwondo, S.H., M.H., selaku Wakil Dekan II Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
6. Dr. Muhammad Ngazis, S.H., M.H., selaku Ketua Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
7. Rizki Adi Pinandito, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing, yang dengan kesabaran dan ketulusan telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Dini Amalia Fitri, S.H., M.H., selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
9. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang
10. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya ini. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis, dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi civitas akademika serta para pembaca pada umumnya.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

DAFTAR ISI

JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	v
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	12
E. Terminologi	13
F. Metode Penelitian.....	16
1. Metode Pendekatan.....	16
2. Spesifikasi Penelitian.....	17

3.	Jenis dan Sumber Data.....	17
4.	Metode Pengumpulan Data.....	19
5.	Metode Analisis Data.....	21
G.	Sistematika Penulisan.....	21
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....		24
A.	Tinjauan Umum Penegakan Hukum	24
B.	Tinjauan Umum Tindak Pidana Siber (<i>Cybercrime</i>).....	28
C.	Tinjauan Umum Judi Online dan Judi Online dalam Perspektif Islam..	32
D.	Pengertian Media Sosial.....	41
E.	Pengertian Influencer.....	43
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		51
A.	Pengaturan Hukum Pidana di Indonesia Terhadap Aktivitas Promosi Judi Online Yang Dilakukan Oleh Influencer.....	51
B.	Implementasi Penegakan Hukum Pidana Terhadap Influencer Sebagai Promotor Judi Online di Indonesia.....	63
BAB IV PENUTUP		79
A.	Kesimpulan.....	79
B.	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA		

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan bermasyarakat pada hakikatnya berorientasi pada nilai-nilai moral, keadilan, dan tanggung jawab sosial. Namun, di tengah arus modernisasi dan kemajuan teknologi informasi, tatanan nilai tersebut mulai tergerus, menghadirkan tantangan baru bagi kehidupan sosial dan penegakan hukum di Indonesia. Salah satu bentuk nyata dari tantangan tersebut adalah fenomena maraknya praktik judi online yang telah menjadi salah satu problematika sosial yang kian mengkhawatirkan di era digital saat ini. Teknologi informasi yang semakin berkembang mentransformasi wajah perjudian konvensional menjadi bentuk baru yang lebih modern, cepat dan beroperasi dengan skala yang lebih masif.¹

Berbeda dengan perjudian konvensional yang hanya dapat dilakukan di tempat tertentu seperti kasino atau area permainan tertutup lainnya, praktik perjudian online kini dapat diakses kapan pun dan dimana pun melalui perangkat seluler yang terkoneksi dengan jaringan internet tanpa terbatas pada lokasi fisik. Kemudahan akses inilah yang kemudian menjadi faktor utama alasan mengapa judi online lebih berbahaya dibandingkan dengan

¹ Habibie Arbiansyah Sinaga, "Analisis Hukum Terhadap Promosi Situs Judi Online Melalui Live Streaming Game Online Pada Platform YouTube Berdasarkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik", *Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau*, 2025, hlm. 1–2.

judi konvensional, mengingat jangkauan dari judi online dapat melampaui batas ruang dan waktu serta melibatkan seluruh lapisan masyarakat.²

Menurut data yang didapat dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) permasalahan judi online ini telah mencapai angka yang memprihatinkan, telah tercatat Rp 327 triliun sepanjang tahun 2023 dan angka tersebut terus melonjak menjadi Rp 427 triliun hanya dalam kuartal pertama tahun 2024.³ Intervensi dari pemerintah dalam penanganan praktik perjudian yang semakin meluas khususnya kontribusi dari lembaga Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) dilakukan dengan melakukan pembatasan ruang gerak aktivitas ilegal ini.

Data kominfo menunjukkan bahwa sepanjang periode 17 Juli 2023 hingga 22 Mei 2024 dilakukan pemutusan akses terhadap 1.918.520 konten bermuatan perjudian, penindakan terhadap 18.877 sisipan halaman judi pada situs Pendidikan, 22.714 sisipan sisipan serupa di berbagai situs pemerintahan.⁴ Meskipun upaya pemberantasan ini telah mengurangi partisipasi masyarakat secara signifikan, fenomena judi online tetap menunjukkan ketahanan yang kuat. Data menunjukkan bahwa masih banyak akses judi online yang tersedia, dengan masyarakat yang terus terlibat dalam praktik ini meskipun risiko hukum dan sosial yang tinggi.

² Ibid

³ Polri, Devisi humas, "Kominfo Catat Transaksi Judi Online di Indonesia Sentuh Rp427 Triliun", *TB News*, 24 Oktober 2025, <https://tribrataneews.polri.go.id/blog/nasional-3/kominfo-catat-transaksi-judi-online-di-indonesia-sentuh-rp427-triliun->

⁴ Ibid

Kemudahan transaksi digital dan penggunaan aspek anonimitas yang ditawarkan dalam praktik judi online telah menjadi tantangan tersendiri bagi aparat penegak hukum untuk mendekteksi berbagai platform seperti situs web, media sosial, maupun aplikasi yang dipergunakan sebagai sarana untuk menarik pengguna baru, bahkan seringkali skema ini disamarkan dengan bentuk permainan (*game*) atau investasi digital. Pola permainan yang digunakan dalam judi online dirancang untuk menciptakan system “menang-kalah-balik modal” menciptakan ilusi keuntungan yang menupi persepsi pemain, sehingga menimbulkan efek adiktif atau ketergantungan psikologis lebih kuat daripada perjuan konvensional.⁵ Dampak yang ditimbulkan dari perilaku ketergantungan praktik judi online berupa kerugian finansial, merusak keharmonisan dalam rumah tangga, serta meningkatkan potensi terjadinya tindak kejahatan, seperti kekerasan dalam rumah tangga, penipuan, maupun pencurian.⁶

Berdasarkan laporan dari Rumah Sakit Cipto Mangunkusumo (RSCM) Jakarta, sekitar bulan Januari hingga Oktober 2024 terjadi peningkatan yang signifikan jumlah pasien yang mengalami gangguan kecanduan judi online.⁷

Dr. Kristiana Siste Kurniasanti, Kepala Psikiatri RSCM, mengatakan bahwa

⁵ Ibid., hlm. 4–5; Pande Putu Rastika Paramartha, “Sanksi Pidana Terhadap Pemasang dan Promotor Iklan Bermuatan Konten Judi Online,” *Jurnal Prefensi Hukum*, Vol. 2, No. 1 (2021), hlm. 33.

⁶ Josua Sitompul, *Cyberspace Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, Jakarta: PT Tatanusa, 2012, hlm. 24.

⁷ Kompas.com, “RSCM Catat Lonjakan Pasien Pencandu Judi Online,” diakses pada 24 oktober 2025, <https://nasional.kompas.com/read/2024/11/15/14471411/rscm-catat-lonjakan-pasien-pencandu-judi-online>.

dibandingkan tahun 2023, jumlah pasien rawat jalan meningkat dua kali lipat dan jumlah pasien rawat inap meningkat tiga kali lipat. Sebanyak 126 pasien dirawat jalan dan 46 dirawat inap.⁸ Lebih lanjut, efek kecanduan judi online yang ditemukan pada pasien menunjukkan adanya degradasi kontrol diri yang berujung pada perilaku menyimpang. Kristiana mengungkapkan bahwa sebagian pasien bahkan melakukan tindak kriminal seperti pencurian akibat kehilangan kendali finansial dan moral.⁹

Persoalan sosial yang melibatkan judi online menjadi semakin kompleks akibat maraknya promosi judi online melalui media sosial dan platform digital lainnya. Peran Masyarakat bukan hanya sebagai target atau sasaran saja, tetapi tanpa sadar turut serta dalam penyebarluasan konten bermuatan judi, baik melalui tautan, komentar, maupun promosi terselubung yang diinisiasi oleh public figure atau influencer. Fenomena ini mengindikasikan bahwa judi online bukan hanya pelanggaran hukum, namun sudah dikategorikan sebagai ancaman terhadap stabilitas moral bangsa.¹⁰

Dalam konteks perkembangan dunia digital, munculnya para publik figur seperti influencer memberikan dampak yang signifikan terhadap perilaku sosial masyarakat, bukan sekedar berperan sebagai perantara informasi, melainkan juga pembentuk opini publik yang memiliki kekuatan

⁸ Ibid

⁹ Ibid

¹⁰ Ribka Septia, T. Riza Zarzani, dan Melki Purba, "Analisis Yuridis Pertanggungjawaban Pidana bagi Pembuat Website yang Dipergunakan untuk Perjudian Online," *Jurnal Rectum*, Vol. 4, No. 1 (2022), hlm. 431.

persuasif kepada jutaan pengikutnya terutama dikalangan generasi muda.¹¹ Influencer merupakan individu yang memiliki kemampuan mempengaruhi pandangan, sikap, dan perilaku orang lain melalui popularitas serta interaksi aktif di media sosial.¹² Dalam konteks perkembangan dunia digital, munculnya para publik figur seperti influencer memberikan dampak yang signifikan terhadap perilaku sosial masyarakat, bukan sekedar berperan sebagai perantara informasi, melainkan juga pembentuk opini publik yang memiliki kekuatan persuasif kepada jutaan pengikutnya terutama dikalangan generasi muda.¹³

Influencer memperluas jangkauan praktik judi online dengan cara mempromosikan situs ataupun aplikasi judi online melalui platform seperti YouTube, Instagram, TikTok, hingga live streaming game, mereka menampilkan promosi terselubung dalam bentuk *endorsement* atau *soft advertising* yang secara langsung memengaruhi perilaku masyarakat.¹⁴ Hal tersebut menimbulkan kekhawatiran baru karena influencer berperan secara aktif menormalisasikan perilaku ilegal yang sebelumnya dianggap tabu dengan mengemasnya sebagai hiburan atau tantangan yang tampak ringan.

¹¹ Ratih Hasanah, "Word of Mouth Judi Online di Kalangan Remaja," *Jurnal Liski*, Vol. 1, No. 2 (2015), hlm. 166–167.

¹² Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, "Influencer" dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*, diakses 5 November 2025, https://panti.kemdikbud.go.id/istilah_listdet.php?id=150874&char=I&page=66

¹³ Ratih Hasanah, "Word of Mouth Judi Online di Kalangan Remaja," *Jurnal Liski*, Vol. 1, No. 2 (2015), hlm. 166–167.

¹⁴ Ibid

Keterlibatan influencer sebagai promotor dalam praktek judi online bukan hanya sekedar asumsi, melainkan telah menjadi fakta empirik yang diakui oleh aparat penegak hukum. Berdasarkan laporan terbaru dari Bareskrim Polri pada November 2024, sebanyak 85 influencer telah ditindak karena telah melakukan endorsement yang terafiliasi dengan aktivitas judi online.¹⁵ Penindakan oleh aparat penegak hukum tersebut dilakukan melalui *Desk Pemberantasan Judi Daring dan Desk Keamanan Siber dan Perlindungan data* yang dibentuk untuk menangani promosi ilegal lintas platform digital.¹⁶ Data Laporan Bareskrim tersebut menunjukkan pola kerja influencer promotor judi online yang hampir seragam, dimulai dari penerimaan bayaran untuk mengunggah konten promosi, menyebut nama situs yang mengandung muatan perjudian, hingga menyertakan tautan untuk menuju platform praktik judi online.

Secara filosofis meningkatnya keterlibatan influencer sebagai promotor kegiatan judi online mengimplikasikan adanya ketimpangan antara pesatnya perkembangan teknologi digital dengan kesiapan mental masyarakat dalam menghadapinya, memunculkan dilema etika ketika figur seorang influencer yang seharusnya menjadi teladan publik justru memperluas tindak kejahatan digital. Dalam konteks ini, posisi influencer tidak dapat lagi dikategorikan

¹⁵ Lia Hutasoit, "Bareskrim Tindak 85 Influencer Terkait Endorsement Judi Online," IDN Times, diakses 25 oktober 2025. <https://www.idntimes.com/news/indonesia/lia-hutasoit/bareskrim-tindak-85-influencer-terkait-endorsement-judi-online>

¹⁶ Ibid

sebagai pelaku pasif, namun juga sebagai aktor yang memperluas kejahatan melalui daya tarik yang dimilikinya.¹⁷

Meskipun berbagai upaya telah dilakukan, penegakan hukum terhadap promosi judi online masih menghadapi banyak tantangan dan kelemahan. Salah satu kelemahannya dapat terlihat dari kasus yang melibatkan Komunitas Digital Indonesia (Komdigi). Sejumlah influencer dan pihak internal lembaga pemerintahan justru terlibat secara langsung dalam aktivitas penyebarluasan jaringan situs perjudian online, memperlihatkan adanya bentuk perilaku tidak bertanggungjawab dan penyalahgunaan wewenang dari pejabat pemerintahan serta lemahnya pengawasan terhadap akses digital. Kasus yang menjerat pegawai Komdigi menunjukkan bahwa telah terjadi kesepakatan antara pihak penyelenggara situs judi dengan aparat internal yang memiliki wewenang dalam pengelolaan sistem informasi di Indonesia. Berdasarkan hasil penyelidikan Polda Metro Jaya pada November 2024 sebanyak 26 orang ditetapkan sebagai tersangka, di antaranya sembilan pegawai Komdigi dan seorang staf ahli bernama Adhi Kismanto. Beragam peran dilakukan oleh para tersangka ini, mulai dari bandar, agen, pengepul dana, hingga pihak yang memverifikasi agar situs judi tidak terblokir.¹⁸ Terlebih lagi, telah terdeteksi juga adanya

¹⁷ Ahmad Hanif, *Pertanggungjawaban Pidana terhadap Affiliator Judi Online, Legalitas: Jurnal Hukum*, Vol. 15 No. 1 (2023), hlm. 47–60.

¹⁸ Wildan Noviansah, “Kasus Mafia Judol Komdigi: Total Kini 26 Tersangka, 4 Buron Diburur,” *detikNews*, diakses 25 Oktober 2025, <https://news.detik.com/berita/d-7665307/kasus-mafia-judol-komdigi-total-kini-26-tersangka-4-buron-diburur>

unsur tindak kejahatan pencucian uang (*money laundering*) yang melibatkan beberapa pihak internal lembaga tersebut. Empat orang lainnya hingga saat ini masih berstatus buron dan masuk dalam daftar pencarian orang (DPO).¹⁹ Keterlibatan oknum aparat dalam ekosistem perjudian online ini mengindikasikan ketidakkonsistenan komitmen pemerintah dalam memberantas aktivitas ilegal tersebut.

Di sisi lain, ketidakproporsionalan penerapan sanksi pidana antara promotor judi online dan para bandar yang menjadi aktor utama dalam sistem ilegal ini perlu disoroti. Ketidakproporsionalan tersebut merujuk pada ketidakseimbangan antara tingkat peran, dampak, dan sanksi yang dijatuhkan kepada masing-masing pelaku. Di tinjau dari realitas yang terjadi di lapangan, para pelaku promosi judi online ini kerap kali memperoleh hukuman yang jauh lebih ringan dibandingkan dengan bandar, meskipun keduanya sama-sama menyebarluaskan jaringan praktik judi online. Kontribusi faktual yang diberikan dari pengaruh publik figure dengan jumlah pengikut yang besar justru memiliki dampak sosial yang luas dengan promosi digitalnya. Sehingga, ketika hukuman terhadap promotor tidak sebanding dengan rayu rusak yang ditimbulkan di masyarakat, maka efektivitas penegakan hukum di Indonesia patut dipertanyakan.

Cerminan nyata dari lemahnya kekuatan hukum yang menjerat influencer promotor judi online tercatat dalam Putusan Nomor

¹⁹ Ibid

871/Pid.Sus/2022/PN Tanjung Karang atas nama terdakwa Abdi Setiawan Rusli, seorang selebgram dengan jumlah pengikut lebih dari enam ratus ribu.²⁰ Terdakwa terbukti secara sah dalam persidangan telah melakukan promosi situs judi online yakni, *Jitu189* melalui Instagram pribadinya dengan bayaran sebesar Rp 8.000.000,00 ditambah dengan komisi mingguan. Abdi secara konsisten mengunggah konten promosi yang memuat tautan dan visual permainan daring sebanyak dua kali sehari, dan secara persuasif menjangkau ribuan pengikutnya.²¹ Majelis kemudian menjatuhkan pidana selama tiga tahun dan denda Rp 5.000.000,00, subsidi kurungan, dengan dasar pelanggaran Pasal 45 ayat (2) juncto Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, juncto Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP.²²

Secara formil putusan tersebut sesuai dengan pengaturan hukum yang berlaku, namun secara substansial terlihat adanya ketidakseimbangan antara besarnya dampak sosial yang ditimbulkan dengan ringannya putusan pengadilan yang dijatuhkan.²³ Kondisi ini memperlihatkan betapa lemahnya penerapan *asas equality before the law* dalam praktik hukum pidana di

²⁰ Putusan Pengadilan Negeri Tanjung Karang Nomor 871/Pid.Sus/2022/PN Tjk tentang Tindak Pidana Mendistribusikan Informasi Elektronik Bermuatan Perjudian.

²¹ Ibid

²² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

²³ Ignasius Yosanda Nono, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi dan Putu Gede Seputra, *Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online*, Jurnal Analogi Hukum, Vol. 1, No. 2, 2021, hlm. 238.

Indonesia. Tindak kejahatan yang perlu disoroti bukan hanya kontribusi terdakwa dalam perluasan akses perjudian dengan daya jangkau signifikan, penormalisan praktik ilegal di ruang digital juga menjadi pelanggaran penegakan hukum yang harus segera ditindaklanjuti.²⁴

Meskipun norma hukum telah secara eksplisit melarang segala bentuk aktivitas promosi, penyebaran, maupun distribusi berbagai konten yang memiliki muatan perjudian melalui platform digital, kenyataan di lapangan menunjukkan sebaliknya. Terdapat kesenjangan antara prinsip hukum yang diidealkan (*das sollen*) dengan implementasinya di dunia nyata (*das sein*). *Das sollen* dalam hal ini adalah hukum yang seharusnya mampu memberikan keadilan secara proporsional bahwa setiap pihak yang terlibat dalam aktivitas penyebarluasan tindak kejahatan, baik bandar maupun promotor seharusnya dikenai sanksi yang setimpal sebagaimana amanat dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang secara khusus membahas mengenai larangan distribusi konten bermuatan perjudian.²⁵ Namun realitanya, penerapan sanksi justru timpang, aktivitas ilegal influencer promotor judi online yang memiliki jangkauan luas di dunia maya cenderung bersifat ringan dan tidak sebanding dengan skala kerugian sosial yang ditimbulkan. Ketidakseimbangan ini diperparah dengan

²⁴ Ibid

²⁵ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

keterlibatan pejabat dan pegawai internal justru memfasilitasi beroperasinya situs judi online tersebut.

Dengan demikian, berdasarkan fakta-fakta yang telah diuraikan, maka penelitian yang berjudul “Analisis Penegakan Hukum Terhadap Influencer Promotor Judi Online” menjadi penting dan mendesak untuk dikaji lebih lanjut untuk menilai kembali keefektifan sistem hukum pidana di Indonesia, khususnya dalam menanggulangi promosi judi online oleh influencer. Sekaligus menawarkan perspektif baru bagi penegakan hukum yang lebih adil dan efektif sesuai dengan prinsip *equality before the law*, serta perlunya harmonisasi norma-norma hukum dengan realitas sosial di masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaturan hukum pidana di Indonesia terhadap aktivitas promosi judi online yang dilakukan oleh influencer?
2. Bagaimana implementasi dan tantangan penegakan hukum pidana terhadap influencer sebagai promotor judi online di Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan bagaimana implementasi dan tantangan penegakan hukum pidana terhadap influencer yang bertindak sebagai promotor judi online dalam sistem hukum di Indonesia.

2. Untuk mengkaji kesesuaian penerapan hukum pidana terhadap influencer promotor judi online dengan asas *quality before the law*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dibidang hukum, terutama hukum pidana dan hukum siber yang diterapkan di Indonesia. Penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai konsep pertanggungjawaban pidana bagi influencer yang bertindak sebagai promotor dalam aktivitas ilegal judi online, yang hingga saat ini belum diatur secara eksplisit atau tertulis langsung dalam peraturan perundang-undangan. Kajian ini juga turut berupaya memberikan perspektif baru terhadap penerapan asas *equality before the law* dalam konteks kejahatan digital, dengan menyoroti ketimpangan sanksi pidana antara influencer sebagai promotor dan bandar judi sebagai aktor utama kegiatan judi online. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan teori hukum pidana yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran konstruktif bagi pembuat kebijakan, aparat penegak hukum, serta lembaga terkait dalam memperbaiki mekanisme penegakan hukum terhadap judi online. Temuan penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan

perumusan kebijakan hukum yang lebih komprehensif, tegas, dan proporsional terhadap peran influencer sebagai pihak yang turut memperluas jaringan aktivitas perjudian di ruang digital. Selain itu, kajian ini juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat, khususnya pengguna media sosial dan para tokoh publik di industri digital tentang kewajiban moral dan hukum dalam memanfaatkan media sosial agar tidak menormalisasikan praktik ilegal yang melanggar hukum. Selain itu bagi masyarakat, penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran hukum dan literasi digital agar lebih kritis dalam menanggapi konten yang bermuatan promosi judi online, serta meningkatkan partisipasi publik dalam menciptakan ekosistem digital yang sehat dan beintegritas.

E. Terminologi

1. Penegakan Hukum

Konsep dari pengertian penegakan hukum tidak dapat dipisahkan dari pengertian hukum itu sendiri. Hukum yang didefinisikan oleh Soerjono Soekanto sebagai seperangkat aturan atau norma yang mengatur perilaku manusia dalam kehidupan bermasyarakat dalam rangka mencapai ketertiban dan kedamaian sosial (*peace and order*).²⁶ Sedangkan pengertian penegakan hukum menurut Sjahran Basah adalah pemberlakuan hukum positif sebagai pemberi keadilan terhadap suatu

²⁶ Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Rajawali Pers, Jakarta, 2007, hlm. 2.

perkara, dilakukan dengan menerapkan dan menemukan hukum sesuai realita di lapangan, demi menjamin dipatuhinya hukum materiil melalui cara-cara yang telah tercantum dalam hukum formal.²⁷

2. Influencer

KKBI mengartikan influencer sebagai para ahli bagi bidangnya atau tokoh terkenal, yang sering menyuarakan pendapat mereka secara terbuka bagi para followersnya di media sosial seperti Instagram, Youtube, Tiktok, maupun blog pribadi lainnya²⁸ dan mampu memberikan pengaruh pada perilaku, opini, serta keputusan dari pengikutnya melalui konten yang diunggah di platform tersebut.²⁹ Bagi para pelaku bisnis, influencer ini berdampak signifikan bagi peningkatan penjualan melalui kemampuan berkomunikasi dan kepercayaan yang dibangun dengan para pengikutnya.³⁰

3. Promosi

Promosi dalam pengertian akademis merupakan salah satu elemen penting dalam sarana berkomunikasi antara produsen dan konsumen yang bertujuan untuk menyampaikan informasi, membujuk, dan mempengaruhi perilaku konsumen agar tertarik pada produk, jasa, atau

²⁷ Sjahran Basah, *Perlindungan Hukum atas Sikap Tindak Administrasi Negara*, Alumni, Bandung, 1992, hlm. 14.

²⁸ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, "Influencer" dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*, diakses 5 November 2025, https://panti.kemdikbud.go.id/istilah_listdet.php?id=150874&char=I&page=66 (ibid)

²⁹ Made Resti Handika, *Strategi Pemasaran Bisnis Kuliner Menggunakan Influencer Melalui Sosial Media Instagram*, 4 (2018): 192.

³⁰ Satria Wijaya, *Great Influencer* (Yogyakarta: Solusi Mitra Media, 2018), hlm. 4.

ide yang ditawarkan.³¹ Kegiatan promosi berfungsi untuk menimbulkan minat calon konsumen agar mereka membeli dan mengkonsumsi produk yang ditawarkan suatu Perusahaan dan kemudian dapat meningkatkan penjualan dari Perusahaan tersebut.³²

4. Judi Online

Judi online ialah suatu bentuk perjudian yang memanfaatkan jaringan internet sebagai sarana interaksi antara pemain dengan penyelenggara aktivitas illegal tersebut. Pada dasarnya praktik judi online memiliki karakteristik yang sama dengan perjudian konvensional yakni sama-sama menggunakan unsur taruhan yang bertujuan untuk memperoleh keuntungan ekonomi, namun bedanya judi online dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui media digital seperti situs web, aplikasi, dan platform daring lainnya.³³ Telah dijelaskan dalam Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), menyebutkan bahwa perjudian adalah setiap permainan di mana untuk dapat memainkan permainan itu diperlukan adanya kesempatan untuk menang atau kalah yang bergantung pada nasib, juga termasuk taruhan mengenai hasil pertandingan atau permainan lain.³⁴

³¹ Philip Kotler & Gary Armstrong, *Manajemen Pemasaran* Edisi 13 (Jakarta: Erlangga, 2008), hlm. 172.

³² Freddy Rangkut, *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2009), hlm. 49.

³³ Teguh Prasetyo dan Abdul Halim Barkatullah, *Filsafat, Teori, dan Ilmu Hukum: Pemikiran Menuju Masyarakat yang Berkeadilan dan Bermartabat* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2012), hlm. 123.

³⁴ Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Pasal 303 ayat (3).

F. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

1. Metode Pendekatan

Metode dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis normatif, yaitu pendekatan yang bertumpu pada kajian kepustakaan (*library research*) dengan menelaah asas, norma, serta ketentuan hukum positif yang berlaku. Menurut Soerjono Soekanto, penelitian hukum normatif dilakukan melalui pengkajian terhadap bahan hukum primer, sekunder, dan tersier untuk menemukan aturan hukum yang relevan dengan isu yang diteliti.³⁵ Pendekatan ini menekankan pada analisis terhadap peraturan perundang-undangan yang mengatur mengenai larangan penyebaran dan promosi konten bermuatan perjudian, seperti Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), serta doktrin hukum dan literatur akademik yang membahas tanggung jawab hukum influencer dalam tindak pidana digital.³⁶

Selain itu, digunakan pendekatan komperatif antara *das sollen* dan *das sein* untuk menilai kesesuaian penerapan hukum dengan asas *equality before the law*.³⁷ serta penggunaan pendekatan kasus (*case*

³⁵ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta: UI Press, 1986), hlm. 52.

³⁶ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

³⁷ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 35.

approach) dengan menelaah putusan pengadilan terkait. Dengan demikian, penelitian ini bersifat preskriptif dan deskriptif analitis, bertujuan memberikan solusi dengan menemukan keselarasan antara idealitas norma hukum dan realitas penegakan hukum di masyarakat.

2. Spesifikasi Penelitian

Spesifikasi penelitian ini bersifat deskriptif-analitis, yakni berupaya menggambarkan secara sistematis dan faktual mengenai penerapan hukum pidana terhadap influencer yang terlibat dalam promosi aktivitas ilegal di ruang digital, serta menganalisis efektivitas penegakan hukumnya di Indonesia.³⁸

3. Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan jenis data yang disebut sebagai data sekunder, karena seluruh data diperoleh melalui studi dokumen dan kajian pustaka (*library research*). Data sekunder ini meliputi bahan hukum primer, seperti peraturan perundang-undangan terkait tindak pidana perjudian dan informasi elektronik; bahan hukum sekunder, berupa literatur, buku, artikel ilmiah, jurnal hukum, terdapat pula opini ahli-ahli hukum yang sesuai dengan topik penelitian; dan bahan hukum tersier, seperti ensiklopedia hukum serta kamus hukum.³⁹

³⁸ Bambang Sunggono, *Metodologi Penelitian Hukum* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 41.

³⁹ Johnny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif* (Malang: Bayumedia, 2006), hlm. 295.

Pengumpulan data dilakukan dengan menelaah berbagai sumber resmi pemerintah, dokumen lembaga penegak hukum, serta literatur akademis yang kredibel. Seluruh bahan hukum tersebut kemudian dianalisis secara kualitatif untuk menjelaskan hubungan antara norma hukum dan praktik penegakannya terhadap influencer promotor judi online di Indonesia, dengan tujuan menemukan solusi yang proporsional terhadap ketimpangan penerapan sanksi pidana.⁴⁰

Terdapat tiga (3) jenis data sekunder sebagai bahan hukum dalam penelitian ini, yaitu:

3. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah peraturan perundang-undangan yang menjadi landasan hukum utama. Dalam penelitian ini, bahan hukum primer yang digunakan meliputi:

- 1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- 2) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), khususnya pasal 303 ayat (3) tentang tindak pidana perjudian.
- 3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) beserta perubahannya melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024.

⁴⁰ Ibid., hlm. 302.

- 4) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang (TPPU).
- 5) Putusan Pengadilan Negeri Tanjung Karang Nomor 871/Pid.Sus/2022/PN Tjk tentang tindak pidana promosi konten bermuatan perjudian oleh influencer.

4. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah sumber-sumber hukum yang memberikan penjelasan, analisis dan interpretasi terhadap bahan hukum primer.

5. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier adalah sumber-sumber hukum yang menyediakan petunjuk, penjelasan, dan informasi tambahan terkait dengan bahan hukum primer dan sekunder, seperti Eksiklopedia hukum, Kamus hukum, Kamus Besar Bahasa Indonesia, serta sumber-sumber di internet.

4. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan, yang dipilih karena pendekatan yuridis normatifnya yang fokus pada analisis bahan hukum yang sudah ada. Penulis mengumpulkan bahan hukum primer, seperti Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik beserta perubahannya dalam Undang-Undang

Nomor 19 Tahun 2016, serta Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang.⁴¹

Selain itu, bahan hukum sekunder diperoleh dari buku-buku hukum, jurnal ilmiah, artikel, dan literatur akademik yang membahas penegakan hukum pidana di era digital, tanggung jawab influencer dalam promosi konten ilegal, serta konsep *equality before the law*.⁴²

Analisis teoritis diperkaya dengan bahan hukum tersier seperti Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kamus hukum, dan ensiklopedia hukum, yang berguna untuk menjelaskan istilah-istilah terkait topik penelitian.⁴³ Semua bahan ini dikumpulkan dari perpustakaan, situs resmi lembaga pemerintah seperti Kementerian Komunikasi dan Informatika, Bareskrim Polri, dan Mahkamah Agung, serta portal jurnal daring yang terpercaya.⁴⁴ Bahan-bahan ini nantinya membantu memperdalam pemahaman tentang ketimpangan penerapan sanksi pidana antara promotor dan pelaku utama dalam perjudian online. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara inventarisasi, klasifikasi, dan sistematisasi bahan hukum sesuai dengan rumusan masalah penelitian.

⁴¹ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik; Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahannya; Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

⁴² Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta: UI Press, 1986), hlm. 52.

⁴³ Johnny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif* (Malang: Bayumedia, 2006), hlm. 295.

⁴⁴ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 93.

5. Metode Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini diolah melalui pendekatan analisis kualitatif normatif, yaitu metode yang berfokus pada penafsiran dan pemahaman terhadap ketentuan hukum yang berlaku. Proses analisis dilakukan secara bertahap dan sistematis. Pada tahap awal, penulis melakukan pengelompokan serta inventarisasi bahan hukum, dengan membedakan antara bahan hukum primer, sekunder, dan tersier berdasarkan tingkat keterkaitannya dengan isu yang diteliti.

Selanjutnya dilakukan penafsiran secara gramatikal dan teleologis terhadap peraturan perundang-undangan, khususnya ketentuan dalam KUHP dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), bertujuan agar makna pasal dapat dipahami secara utuh sesuai dengan maksud pembuat undang-undang.⁴⁵ Tahap berikutnya adalah analisis perbandingan (komparatif), yakni dengan menghubungkan norma hukum yang berlaku dengan kondisi nyata di lapangan. Melalui cara ini, penulis berupaya menemukan perbedaan antara *das sollen* (hukum yang ideal) dan *das sein* (praktik hukum yang terjadi dalam kenyataan).⁴⁶

G. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan hukum terbagi menjadi 4 (empat) Bab, yaitu

⁴⁵ Bambang Sunggono, *Metodologi Penelitian Hukum* (Jakarta: RajaGrafindo Persa, 2013), hlm. 59.

⁴⁶ *Ibid.*, hlm. 63.

1. **Bab I : Pendahuluan**

Bab pertama berisi uraian mengenai konteks permasalahan penelitian, rumusan masalah, tujuan, serta manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis. Dalam bab ini juga dijelaskan terminologi penting yang digunakan dan metode penelitian yang diterapkan, meliputi pendekatan penelitian, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, serta teknik analisis data. Keseluruhan pembahasan dalam bab ini memberikan gambaran awal mengenai urgensi dan arah penelitian, serta alasan mengapa isu ini penting dikaji lebih lanjut dalam konteks penegakan hukum di era digital.

2. **Bab II : Tinjauan Pustaka**

Bab II berisi landasan ilmiah penelitian dengan menyajikan kerangka teoritis dan konseptual mengenai penegakan hukum di Indonesia terutama terkait penyebaran praktik judi online. Selain itu, dibahas pula kedudukan dan tanggung jawab hukum influencer dalam sistem hukum pidana Indonesia serta analisis terhadap norma-norma hukum yang terkandung dalam Undang-Undang. Bab ini juga meninjau pandangan hukum Islam terhadap praktik perjudian (*maisir*) dan perilaku promosi yang mengandung kemudaratan, menegaskan tanggung jawab moral influencer dalam menegakkan nilai amar ma'ruf nahi munkar di ruang digital.

3. Bab III : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berfokus pada analisis terhadap implementasi penegakan hukum bagi influencer yang mempromosikan judi online. Pembahasan dilakukan melalui kajian terhadap norma hukum dan penerapan sanksi pidana dalam sistem hukum Indonesia, termasuk efektivitas dan kesesuaiannya dengan prinsip keadilan. Bab ini juga menelaah putusan pengadilan yang relevan untuk menggambarkan kesenjangan antara hukum ideal dan realitas penegakannya di lapangan.

4. Bab IV: Kesimpulan dan saran

Bab terakhir memuat rangkuman hasil penelitian serta saran konstruktif bagi penegak hukum, pembuat kebijakan, dan masyarakat untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum di ruang digital. Bab ini menegaskan bahwa meskipun pelarangan praktik perjudian online telah diatur dalam KUHP dan UU ITE, penerapan sanksi pidananya masih belum optimal. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai dinamika hukum, regulasi, dan realitas sosial terkait peran influencer dalam promosi judi online.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Penegakan Hukum

Hukum pada hakikatnya diciptakan bukan semata-mata sebagai seperangkat aturan mengikat saja, melainkan juga berperan sebagai instrumen yang melindungi harkat dan martabat manusia serta menjamin agar setiap kepentingan antar individu dapat berjalan selaras dengan kepentingan bersama. Menurut Lawrence M. Friedman, hukum sebagai pedoman untuk menentukan kualitas penegakan hukum.⁴⁷ Keberadaan hukum harus diiringi dengan pelaksanaan secara nyata melalui proses yang disebut penegakan hukum untuk memastikan norma tersebut berjalan sesuai dengan tujuan hukum, yaitu keadilan, kemanfaatan, kepastian hukum.

Sanyoto mendefinisikan penegakan hukum sebagai upaya untuk memperbaiki ketertiban umum dan kepastian hukum di dalam masyarakat dengan cara menuntut ketertiban atas fungsi, wewenang, hingga tugas dari masing-masing lembaga penegak hukum berdasarkan sistem kerja sama yang baik di ruang lingkupnya masing-masing.⁴⁸ Proses penegakan hukum juga mencerminkan interaksi antara struktur hukum, aparat penegak hukum, serta nilai-nilai sosial yang tumbuh di masyarakat.

⁴⁷ Lawrence M. Friedman, *The Legal System: A Social Science Perspective*, (New York: Russell Sage Foundation, 1975), hlm. 17.

⁴⁸ Sanyoto, *Penegakan Hukum di Indonesia*, Jurnal Dinamika Hukum, Vol. 8 No. 3, September 2008, hlm. 201.

Dalam pandangan filsuf hukum Jerman Gustav Radbruch, penegakan hukum berorientasi pada tiga nilai dasar yang saling berkaitan (*trias Radbruch*), yaitu keadilan (*gerechtigkeit*), kemanfaatan (*zweckmässigkeit*), dan kepastian hukum (*rechtssicherheit*).⁴⁹ Pertama, unsur keadilan menduduki posisi puncak dan menjadi esensi dari seluruh kerangka hukum. Keadilan dipahami sebagai perlakuan yang proporsional, yang mengutamakan kesetaraan mutlak bagi setiap individu di mata hukum, dengan pengecualian adanya justifikasi yang kuat bagi perlakuan yang berbeda serta menuntut agar penegakan hukum menghasilkan keadilan yang substansial, melampaui sekedar kepatuhan formal terhadap text undang-undang. Unsur keadilan menjadi unsur yang harus diutamakan, sebab hukum yang tidak adil pada hakikatnya tidak layak disebut dengan hukum.

Kedua, unsur kemanfaatan menekankan fungsi hukum sebagai penunjang untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat. Penegakan dapat dianggap sukses dengan mempertimbangkan dampak positifnya bagi ketertiban dan kemaslahatan publik secara umum. Di sisi lain, kepastian hukum memberikan kejelasan, keteraturan, dan kemampuan untuk memprediksi hasil dari suatu proses hukum dalam kehidupan bernegara. Ketiga unsur ini membentuk satu kesatuan dan saling berhubungan untuk menentukan arah, tujuan, serta legitimasi pelaksanaan hukum dimasyarakat.

⁴⁹ Gustav Radbruch, *Einführung in die Rechtswissenschaft*, Heidelberg: C.F. Müller Verlag, 1947, hlm. 107.

Sedangkan dari sisi praktis, terdapat lima pilar yang menunjang keberhasilan dari pelaksanaan penegakan hukum, yaitu instrument hukum itu sendiri atau substansi hukum, aparat penegak hukum, masyarakat sebagai subjek hukum, faktor kebudayaan hukum (*legal culture*), faktor sarana dan fasilitas yang tersedia sebagai penunjang pelaksanaan hukum.⁵⁰ Peraturan hukum berfungsi sebagai instrumen normatif yang menjadi dasar dalam bertindak, kemudian aparat penegak hukum bertugas melaksanakan, menafsirkan, dan menegakkan norma hukum. Sedangkan masyarakat, menjadi subjek dan sekaligus objek yang menentukan berhasil tidaknya proses penegakan hukum melalui tingkat kesadarannya.

Pola penegakan hukum yang tumbuh dalam masyarakat sangat dipengaruhi oleh kondisi sosial masyarakat tersebut, mulai dari tingkat perkembangan hingga struktur sosial masyarakat tersebut. Satjipto Rahardjo menegaskan bahwa dalam masyarakat modern yang kompleks dan birokratis, sistem penegakan hukum pun menjadi lebih rasional dan berlapis, mencakup mekanisme pengakuan, perubahan, dan pengadilan. Sarana dan prasarana seperti infrastruktur, teknologi, dukungan administrasi, dan anggaran yang memadai juga di perlukan untuk menunjang kinerja aparat penegak hukum secara efektif.⁵¹

⁵⁰ Sanyoto, *Penegakan Hukum di Indonesia*, Jurnal Dinamika Hukum, Vol. 8 No. 3, September 2008, hlm. 199.

⁵¹ Satjipto Rahardjo, *Masalah Penegakan Hukum*, Bandung: Sinar Baru, 1983, hlm. 8.

Efektivitas penegakan hukum diartikan sebagai sejauh mana norma hukum mampu berfungsi sebagaimana mestinya. Hukum dikatakan efektif apabila masyarakat menaati aturan tanpa paksaan serta aparat penegak hukum melaksanakan tugasnya secara profesional dan berintegritas. Menurut Rahardjo, selain dilihat dari konsistensi regulasi dan tingkat kepatuhan Masyarakat terhadap hukum, efektivitas penegakan hukum juga dapat dilihat dari kinerja aparat seperti polisi, jaksa, hakim, dan advokat.⁵² Penegakan hukum dikatakan berhasil apabila lembaga-lembaga tersebut mampu menjamin keadilan, kepastian, dan kemanfaatan hukum.

Kompleksitas penegakan hukum juga dibahas di dalam penelitian sanyoto, disharmonisasi antar lembaga penegak hukum menjadi faktor dominan yang melemahkan implementasi hukum.⁵³ Lebih lanjut, adanya hambatan penegakan hukum, khususnya dalam ranah kasus kejahatan siber, penelitian Tanthawi menemukan bahwa pembuktian digital pada kasus kejahatan siber membuat proses penegakan menjadi lebih sulit, terutama pada tahap penyidikan dan pembuktian.⁵⁴ Pandangan-pandangan tersebut menunjukkan bahwa penegakan hukum memerlukan dukungan struktural, kultural dan teknis agar dapat dilaksanakan fungsinya secara optimal.

⁵² Ibid.

⁵³ Sanyoto, op.cit, p.200.

⁵⁴ Tanthawi, Dahlan Ali & Suhaimi, "Perlindungan Korban Tindak Pidana Cyber Crime dalam Sistem Hukum Pidana Indonesia," *Jurnal Ilmu Hukum*, Pascasarjana Universitas Syiah Kuala, Vol. 2 No. 1, 2014, hlm. 30.

Sebagai dasar konstitusional, Asas *equality before the law* menjadi landasan fundamental bagi penyelenggaraan penegakan hukum di Indonesia. Sebagaimana tercantum dalam Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang Dasar negara Republik Indonesia tahun 1945 yang menyatakan “Semua warga negara bersamaan kedudukannya dalam hukum dan pemerintahan dan wajib menjunjung tinggi hukum dan pemerintahan itu tanpa ada pengecualian”, dimana asas ini menjamin bahwa hukum harus berlaku secara objektif dan mengikat bagi semua pihak, baik dari rakyat hingga penguasa, dan setiap warga negara memperoleh perlakuan yang adil tanpa memandang status sosial, jabatan, atau kekuasaan.⁵⁵ Dengan demikian, Penegakan hukum tidak boleh semata-mata hanya berorientasi pada legalitas formal, tetapi juga harus memperhatikan keadilan substantif sesuai nilai-nilai Pancasila sebagai sumber dari segala sumber hukum nasional.

B. Tinjauan Umum Tindak Pidana Siber (*Cyber Crime*)

Perkembangan teknologi informasi telah menghasilkan pola interaksi sosial yang tidak lagi bergantung pada kehadiran fisik secara langsung, membuat bentuk kejahatan dan pelanggaran yang semula bersifat konvensional seperti, pencurian, pengancaman, perjudian, dan lain sebagainya dapat dilakukan secara online melalui akses media internet, sehingga menciptakan peluang terlahirnya bentuk kejahatan baru yang dikenal sebagai tindak pidana siber (*cybercrime*). Kejahatan siber pada

⁵⁵ Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Pasal 27 ayat (1).

konteks ini dipahami sebagai jenis kejahatan yang memanfaatkan perangkat elektronik, computer, jaringan internet, atau sistem digital, baik sebagai sarana, objek, maupun target sasaran.

Secara konseptual, Barda Nawawi Arief mendefinisikan tindak pidana siber sebagai bentuk kejahatan yang lahir dari perkembangan teknologi informasi dan terjadi dalam lingkungan *cyberspace*.⁵⁶ *Cyberspace* sendiri merupakan ruang virtual yang terbentuk dari jaringan komputer global, terutama internet yang didalamnya dapat dijadikan ruang untuk berinteraksi secara digital tanpa dibatasi oleh waktu fisik.⁵⁷ Sedangkan, menurut pandangan dari Romli Atmasasmita, *cybercrime* merupakan kejahatan modern yang muncul akibat meningkatnya kecanggihan teknologi.⁵⁸

Secara internasional, tidak ada pendefinisian baku terhadap tindak pidana siber, hal ini dikarenakan sifatnya yang lintas negara (*transnational crime*). Namun, sering kali merujuk pada *Convention on Cybercrime 2001* (Konvensi Budapest), diartikan sebagai tindakan melawan hukum yang dilakukan terhadap sistem computer, jaringan, atau data digital, termasuk akses ilegal, intersepsi ilegal, gangguan terhadap sistem dan data, serta penipuan berbasis komputer.⁵⁹ Sifat lintas negara (*transnational crime*) yang dimiliki *cybercrime* memberikan kemampuan terhadap kejahatan tersebut untuk dilakukan dari geografis manapun, tanpa batas wilayah (*borderless*), tanpa kekerasan fisik (*no physical contact*), tanpa nama (*anonymous*), dan dapat berdampak secara global.

Karakteristik khusus *cybercrime* adalah *borderless*, aktivitas dalam *cyberspace* tidak dibatasi oleh yuridiksi geografis, menimbulkan kebutuhan kerjasama internasional dalam penanggulangan tindak pidana siber. Kemudian pelaku kejahatan ini juga dapat menyamarkan identitasnya dengan memanipulasi alamat IP, melalui akun-akun yang tidak terverifikasi atau server luar negeri, menghadirkan kesulitan bagi aparat dalam pembuktian dan pelacakan digital karena anonimitas pelaku. Selanjutnya, Grabosky menegaskan bahwa *cyberspace* sebagai media digital *cybercrime*, memungkinkan distribusi data secara instan, sehingga memperluas dampak kejahatan digital.⁶⁰

Dari segi klasifikasi, terdapat dua kategori tindak pidana siber. Pertama, *cyber-dependent crime*, hanya dapat terjadi karena adanya teknologi computer dan jaringan, misalnya akses ilegal ke sistem (*hacking*), dan intersepsi ilegal melalui penyadapan data elektronik.⁶¹ Kedua, *cyber-enable crime*, merujuk pada kejahatan konvensional yang diperkuat oleh teknologi digital, misalnya konten ilegal, penipuan online, ataupun perjudian online.⁶²

⁵⁶ Barda Nawawi Arief, *Tindak Pidana Mayantara (Perkembangan Kajian Cybercrime di Indonesia)*, 2006, hlm. 29–32.

⁵⁷ *Apa Itu CyberSpace? Karakteristik dan Contohnya*, ITBOX, diakses 19 November 2025, <https://itbox.id/blog/apa-itu-cyberspace-karakteristik-dan-contohnya/>.

⁵⁸ Romli Atmasasmita, *Teori dan Kapita Selekta Kriminologi*, 2007, hlm. 118.

⁵⁹ Tanthawi, op.cit., p.32

⁶⁰ Peter Grabosky, “Virtual Criminality: Old Wine in New Bottles?,” *Social & Legal Studies*, 2001, hlm 10.

⁶¹ Ferinda K. Fachri, “Mengenal Perbedaan Antara Cybercrime dengan Cyber Security,” *Hukumonline*, 4 November 2022, diakses 20 November 2025, <https://www.hukumonline.com/berita/a/mengenal-perbedaan-antara-cybercrime-dengan-cyber-security-lt63655251889f6/>.

⁶² Ibid

Kategori ini juga mencakup praktek promosi perjudian online yang dilakukan oleh para influencer karena aktivitas perjudian termasuk tindak pidana, yang kemudian jangkauannya diperluas melalui internet dan media sosial sehingga pelaku dan pemain tidak bertemu secara langsung.

Regulasi yang mengatur kejahatan siber di Indonesia meliputi, UU ITE (Undang-Undang Informasi dan Trasaksi Elektronik), terutama setelah perubahan melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Kemudian KUHP (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana) yang baru melalui Pasal 258 hingga 261, membahas mengenai kejahatan atas transmisi informasi elektronik, pelarangan perusakan dan peghilangan data informasi elektronik, serta melarang perbuatan sengaja dan tanpa hak menhalangi, mengganggu atau membuat tidak berfungsinya sistem elektronik milik orang lain. Regulasi tambahan mencakup Peraturan Pemerintah (PP) No. 80 Tahun 2019 tentang perdagangan melalui sistem elektronik (PMSE) berisi aturan main bagi pelaku bisnis daring dan aturan dari Kominfo.⁶³ Peran lembaga penegak sangat penting dalam ekosistem *cybercrime*. Polri, khususnya Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim, menjadi garda depan dalam investigasi kejahatan siber. Sementara Kominfo ikut berperan dalam deteksi konten ilegal dan pemblokiran, serta mengatur penyelenggara sistem elektronik untuk mencegah penyalahgunaan.

⁶³ Rofiq Hidayat, "Mengulas Pengaturan Kejahatan Digital dalam KUHP Baru," Hukumonline, 3 Januari 2023, diakses 20 November

Namun demikian, terdapat sejumlah tantangan signifikan dalam penegakan hukum *cybercrime* di Indonesia. Salah satu hambatan utama adalah bukti elektronik yang mudah dihapus atau diubah, sehingga sulit untuk dijadikan alat bukti yang kuat. Selanjutnya, banyak server penyedia layanan berada di luar negeri, membuat proses hukum dan kerja sama internasional menjadi sangat penting tetapi juga rumit. Penelitian Luna dan Silalahi menyoroti bahwa minimnya literasi digital masyarakat menjadi masalah, karena banyak pengguna yang belum memahami risiko kejahatan siber sekaligus tidak tahu bagaimana melaporkan atau melindungi diri.⁶⁴ Selanjutnya, sulitnya penelusuran akun atau influencer palsu dalam kasus hoaks atau penipuan digital menyulitkan aparat dalam mengidentifikasi pelaku yang sering beroperasi secara anonim.⁶⁵

C. Tinjauan Umum Judi Online

1. Judi Online

Perjudian pada dasarnya merupakan aktivitas yang mempertaruhkan aset bernilai, dengan pemahaman penuh bahwa hasilnya bersifat spekulatif dan tidak pasti. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan judi sebagai bentuk permainan yang melibatkan uang

2025, <https://www.hukumonline.com/berita/a/mengulas-pengaturan-kejahatan-digital-dalam-kuhp-baru-lt63b3c9d523eb8/>

⁶⁴ Laurenzia Luna & Maria Angelita Silalahi, "Menavigasi Penegakan Hukum Kejahatan Siber dalam Dunia Digital," *Hukumonline*, 4 Juli 2025, diakses 20 November 2025, <https://www.hukumonline.com/berita/a/menavigasi-penegakan-hukum-kejahatan-siber-dalam-dunia-digital-lt686809b5378a2/>

⁶⁵ *Ibid.*

sebagai nilai taruhan.⁶⁶ Sementara itu, menurut Kartono judi dikategorikan sebagai permainan yang menjanjikan potensi keuntungan dengan dominasi faktor keberuntungan, mencakup segala bentuk taruhan hasil perlombaan atau pertandingan.⁶⁷

Pada dasarnya di dalam permainan perjudian terdapat pihak yang saling bertaruh pada satu pilihan diantara beberapa pilihan lainnya, dimana hanya ada satu pilihan yang benar dan pihak yang memilih pilihan tersebut menang untuk mendapatkan taruhan yang sudah ditentukan sebelum permainan dimulai. Sehingga, yang menjadi unsur pembeda utama antara permainan biasa dengan perjudian terletak pada adanya tindakan seperti taruhan, unsur untung-untungan, serta harapan untuk memperoleh imbalan finansial.

Seiring perkembangan teknologi informasi praktik perjudian mengalami perubahan bentuk yang signifikan. Praktik perjudian yang awal mulanya berbentuk konvensional beralih ke bentuk yang lebih modern dan aksesibel melalui perangkat digital dengan memanfaatkan teknologi elektronik disebut judi online. Praktik ini menempatkan kegiatan perjudian ke dalam ruang siber (*cyberspace*) dan tidak lagi bergantung pada lokasi fisik tertentu. Sistem judi online menawarkan berbagai permainan judi dalam versi digital, mulai dari permainan

⁶⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "Judi," diakses pada 2 Desember 2025, dari <https://kbbi.web.id/judi>

⁶⁷ Kartini Kartono, *Patologi Sosial (Jilid I)*, Rajawali, Jakarta, 2006, p.58.

klasik hingga yang lebih kompleks. Bahkan, siapa pun dapat membuka ruang kasino daring dalam *cyberspace* tanpa izin khusus dikarenakan kemudahan akses praktik judi online yang semakin berkembang pesat. Anonimitas pengguna dan fleksibilitas oprasional praktik judi online menjadi faktor pendukung dalam peyebarluasan tindakan ilegal tersebut dan menjadi tantangan tersendiri bagi aparat penegak hukum.

Permainan perjudian tradisional atau kasino klasik meliputi, dadu, kartu, dan roulette menjadi acuan dalam pengadaptasian digital dari judi online yang dapat dioperasikan sepenuhnya oleh sistem komputer secara daring. Selanjutnya, terdapat pula permainan slot, poker dan togel versi online, dimana ragam permainan tersebut disediakan melalui website maupun aplikasi dan umumnya terhubung dengan server luar negeri untuk menghindari deteksi. Judi online beroperasi melalui beberapa komponen utama, meliputi penggunaan server, platform (*website/aplikasi*), interaksi finansial menggunakan *paymen gateway/e-wallet*/transfer bank, dan akun pengguna serta sistem keamanan.

Dari aspek ekonomi, praktik judi online dikatakan sebagai tindakan ilegal dan melawan hukum sebab menimbulkan dampak sistemik karena melibatkan perputaran uang dalam jumlah besar tanpa tercatat dalam sistem keuangan negara. Aliran dana berlangsung melalui mekanisme transfer elektronik, deposit, dan penarikan saldo, yang pada praktiknya rawan digunakan sebagai sarana pencucian uang karena

perpindahan dana dilakukan melalui banyak rekening dan sering kali melibatkan server luar negeri, menciptakan beban fiskal berupa biaya penegakan hukum dan hilangnya pendapatan dari penerimaan pajak dari kegiatan yang tidak melalui perizinan dan mekanisme yang sah.

Kemudahan akses pada situs daring menimbulkan dampak destruktif pada perilaku masyarakat dengan meningkatkan resiko kecanduan karena pemain tidak perlu hadir secara fisik dan dapat bermain berulang kali tanpa batas waktu yang ditentukan. Efek keberlanjutan muncul dari perilaku kecanduan tersebut, melahirkan berbagai bentuk kriminalitas turunan, seperti penipuan, pencurian, hingga berkaitan dengan konflik atau keretakan rumah tangga akibat masalah finansial. Selain itu, keamanan terhadap data pribadi juga terancam. Situs judi online umumnya beroperasi menggunakan server luar negeri dan tidak tunduk pada yurisdiksi Indonesia, sehingga data pemain rentan disalahgunakan atau diperdagangkan, diperparah dengan sifat dari situs tersebut yang tidak mengikuti standar keamanan yang memadai dengan hanya bertujuan untuk mengeksploitasi pengguna, dan bukan memberikan layanan yang sah dan aman.

Regulasi di Indonesia melarang keras praktek perjudian online dan dijerat oleh berbagai perangkat hukum. Regulasi tersebut meliputi, KUHP lama, Pasal 303 mengancam pidana penjara hingga 10 tahun atau denda maksimal Rp 25 juta bagi siapa pun yang tanpa izin

“memberi kesempatan” untuk bermain judi atau ikut serta dalam perusahaan perjudian, sedangkan Pasal 303 bis mengancam pemain judi yang ikut permainan ilegal dengan pidana penjara hingga 4 tahun atau denda paling banyak Rp 10 juta.⁶⁸ Sementara itu, dalam KUHP baru pengaturan tentang judi online di atur dalam Pasal 426 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023, menyatakan bahwa menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian” menjadi tindak pidana dengan ancaman hukuman penjara hingga 9 tahun dan denda besar, serta Pasal 427 mengancam mereka yang menggunakan kesempatan judi ilegal dengan hukuman penjara hingga 3 tahun atau denda hingga Rp 50 juta.⁶⁹

Lebih lanjut, aspek digital perjudian online juga di atur secara khusus dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), 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*”.⁷⁰ Pelanggaran terhadap pasal tersebut kemudian diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU ITE, dengan

⁶⁸ Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Pasal 303 dan Pasal 303 bis.

⁶⁹ Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 426 dan Pasal 427.

⁷⁰ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, Pasal 27 ayat (2).

memberikan ancaman pidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10 miliar bagi pelaku terpidana.⁷¹

Selanjutnya, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang (UU TPPU) Pasal 64 sampai dengan Pasal 67 secara eksplisit mengatur mengenai penyitaan, penetapan sebagai milik negara, dan mekanisme perampasan hasil kejahatan yang meliputi tindak pidana pencucian uang.⁷² Berdasarkan pasal tersebut, apabila suatu aset atau rekening bank memiliki korelasi dengan kegiatan perjudian online dengan bukti rekam jejak transaksi elektronik atau rekening penampung, maka sebagai potensi “hasil kejahatan” negara berhak merampas aset tersebut setelah diperolehnya putusan pengadilan yang *inkracht*.

Di samping perundang-undangan pidana, upaya pengendalian perjudian online juga dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) dengan melakukan pemblokiran terhadap situs-situs judi daring yang beroperasi tanpa izin, sebagai bagian dari strategi untuk menekan maraknya aktivitas judi digital di tanah air. Sedangkan terkait dengan pengaturan lembaga keuangan, Otoritas Jasa Keuangan (OJK) telah mengambil langkah nyata untuk memutus aliran keuangan yang mendukung perjudian online melalui pemblokiran rekening yang

⁷¹ Ibid., Pasal 45 ayat (3).

⁷² Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang (UU TPPU) Pasal 64-67.

terindikasi digunakan sebagai penampung, melalui siaran persnya pada 16 Desember 2023 menyatakan bahwa berdasarkan UU TPPU dan Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2023 tentang Pengembangan dan Penguatan Sektor Keuangan (UU P2SK) telah meminta perbankan untuk memblokir rekening yang aktif mengalirkan dana untuk kegiatan ilegal termasuk judi online.⁷³

Meskipun regulasi nasional telah memberikan beberapa landasan hukum yang kuat untuk menindak perjudian online, fenomena ini tetap berkembang secara masif di masyarakat, memberikan kesan bahwa kerangka regulasi yang ketat tidak serta-merta menghilangkan praktiknya. Pemblokiran beberapa situs menghadapi hambatan teknis sebab beroperasi dari luar negeri dan tidak berada pada yuridiksi Indonesia. Penggunaan jaringan terenkripsi, VPN, serta identitas digital palsu memperburuk keadaan karena aparat kesulitan mengidentifikasi pelaku secara langsung, memperlihatkan bahwa tantangan penegakan hukum judi online lebih kompleks.

Hambatan penegakan tidak hanya bersifat teknis, tapi juga strategis dari sisi operator platform judi online. Model pemasaran yang lebih modern diterapkan oleh para bandar dalam rangka menargetkan

⁷³ Otoritas Jasa Keuangan, “Siaran Pers: OJK Minta Perbankan Blokir Rekening Aktifitas Kejahatan dan Judi Online”, 16 desember 2023, diakses 20 November 2025, <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/siaran-pers/Pages/OJK-Minta-Perbankan-Blokir-Rekening-Aktifitas-Kejahatan-dan-Judi-Online.aspx>

pengguna melalui iklan digital, optimisasi SEO (*search engine optimization*) sebagai upaya peningkatan visibilitas dan peringkat situs web agar mudah ditemukan pengguna, dan menjalin kemitraan dengan pihak ketiga seperti influencer atau selebritas sebagai duta promosi melalui *affiliate links*, kode *referral*, dan *endorsement*. Promosi dilakukan dengan menggunakan media sosial, seperti Instagram, TikTok, atau *live streaming* sebagai sarana penyebaran tautan atau konten yang bermuatan judi online.

2. Judi Online dalam Prespektif Islam

Praktik perjudian online tidak hanya menghadirkan tantangan hukum dan sosial saja, tetapi juga isu mendalam dalam prespektif agama Islam. Istilah judi dalam bahasa Arab sebagai *al-maysir* (المَيْسِر), yang secara etimologis berarti “mudah”, menunjukkan bahwa judi dipandang sebagai cara meraih kekayaan tanpa kerja keras, melahirkan konsep yang sangat bertentangan dengan etika kerja dalam Islam.

Dalam Al-Qur'an, larangan perjudian ditegaskan dalam beberapa ayat. Misalnya, QS Al-Maidah (5): 90-91, dimana ayat tersebut telah menegaskan bahwa Perjudian dikategorikan sebagai "perbuatan keji" dan "termasuk perbuatan setan" yang wajib di jauhi.⁷⁴ Larangan lainnya dijelaskan dalam QS Al-Baqarah (2): 219, dimana Ayat ini mengakui bahwa mungkin ada "manfaat" atau keuntungan duniawi

⁷⁴ Al-Qur'an, QS Al-Māidah (5): 90–91.

tertentu (misalnya, kekayaan instan) dari perjudian, namun ditekankan bahwa bahaya atau *mudharat* (dampak negatif) yang ditimbulkan oleh perjudian jauh lebih besar daripada manfaatnya.⁷⁵

Menurut Tafsir al-Mishbah, judi dikategorikan sebagai aktivitas yang menghilangkan nilai usaha dan mendorong perilaku spekulatif yang dilarang dalam Islam.⁷⁶ Tafsir Ibn Katsir menegaskan bahwa segala bentuk taruhan, baik fisik maupun digital, termasuk dalam kategori *maisir*, sebagaimana struktur permainan dalam judi daring sepenuhnya bergantung pada faktor probabilitas atau peluang murni (*pure chance*).⁷⁷ Sehingga, Fatma MUI menetapkan bahwa judi online bukan sekedar hiburan, tetapi “epidemi” dengan *mudharat* besar baik secara materi maupun sosial dan haram dilakukan secara mutlak.⁷⁸

Pelarangan terhadap kegiatan promosi judi online oleh influencer demi keuntungan finansial dikategorikan sebagai penyebaran *mudharat* dan dorongan terhadap perbuatan haram (*ta'awun 'ala al-itsmi wal-'udwan*). Dengan demikian, tanggung jawab secara moral menjadi berat sebab tidak hanya sekedar mempertimbangkan sisi komersil yang didapat namun juga konsekuensi religius dari tindakan tersebut.

⁷⁵ Al-Qur'an, QS Al-Baqarah (2): 219.

⁷⁶ Moh. Quraish Shihab, *Tafsir al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, Jakarta, Lentera Hati, 2002. Jilid 5.

⁷⁷ Isma'il bin Umar Ibn Katsir, *Tafsir al-Qur'an al-'Azhim*, Beirut, Dar al-Kutub al-'Ilmiyah, 1999. Jilid 2.

⁷⁸ Muhamad Abror, “Marak Judi Online, Ini Dalil Keharamannya dalam Islam,” *NU Online Jawa Timur*, 28 September 2023, diakses 20 November 2025, <https://jatim.nu.or.id/keislaman/marak-judi-online-ini-dalil-keharamannya-dalam-islam-ta85v>.

D. Pengertian Media Sosial

Media sosial merupakan istilah yang menggabungkan dua konsep dasar dari dua kata, yakni “media” dan “sosial”. Kata “media” merujuk pada sarana atau saluran komunikasi sebagai alat yang memungkinkan penyampaian pesan dari pengirim ke penerima. Sedangkan, kata “sosial” menyiratkan adanya interaksi atau hubungan dalam komunitas atau kelompok manusia, yang kemudian kombinasi kedua kata tersebut membentuk terminologi baru yaitu “media sosial”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media sosial membawa makna sebagai saluran komunikasi, laman, atau aplikasi yang dipergunakan penggunaannya untuk membuat dan berbagi isi atau terlibat dalam jaringan sosial.⁷⁹

Media sosial menurut pandangan Andreas Kaplan dan Michael Haenlein dikategorikan sebagai sekelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi “Web 2.0”, yaitu teknologi yang memungkinkan penggunaannya melalui penciptaan dan pertukaran konten (*user-generated content*).⁸⁰ Sedangkan menurut Anthony Mayfield yakni, media yang memudahkan penggunaannya untuk berpartisipasi dalam setiap interaksi yang diciptakan di dalamnya, seperti menciptakan pesan, membuat blog, hingga membentuk forum maya atau *virtual world*.⁸¹

⁷⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “Media Sosial,” diakses 2 Desember 2025, <https://kbbi.web.id/mediasosial>

⁸⁰ Andreas M. Kaplan & Michael Haenlein, *Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media*, Business Horizons, Vol. 53 No. 1, 2010, hlm. 61.

⁸¹ Anthony Mayfield, *What is Social Media?*, iCrossing, 2008, hlm. 5–6.

Perkembangan media sosial diwujudkan melalui berbagai situs atau platform yang menonjolkan karakteristiknya tersendiri, baik dari segi format, konten, maupun penjangkauan audiens. TikTok, misalnya, menonjol sebagai sarana berbasis video pendek yang mengutamakan dinamika konten yang sangat cepat. Sementara itu, Instagram dikenal sebagai platform visual yang menekankan estetika dan gaya hidup melalui foto, video, serta fitur seperti *feed*, *story*, dan konten kreatif lainnya. Selanjutnya, YouTube memberikan ruang yang lebih luas bagi konten edukatif, tutorial, *review*, hingga *storytelling* mendalam dan terdapat pula jenis media sosial lain seperti blog, Wikipedia dan lain sebagainya.

Berdasarkan laporan terbaru dari *We Are Social*, pertumbuhan pengguna internet secara global menunjukkan peningkatan yang signifikan. Jumlah pengguna internet pada tahun 2025 mencapai sekitar 5,56 miliar orang, dari total populasi global sebesar 8,2 miliar jiwa, atau dua pertiga dari total populasi manusia di dunia.⁸² Kemudian berdasarkan analisis dari Kepios dan GWI (Global Digital Report), 93,8 pengguna aktif internet dunia kini juga aktif menggunakan media sosial. Intensitas penggunaannya rata-rata 6,75 platform media sosial per bulan dengan durasi sekitar 18 jam 36 menit per minggu dengan akumulasi pemanfaatan media sosial yang telah mencapai sekitar 15 miliar jam per hari secara global.⁸³

⁸² Datareportal, “*Social Media Users*”, diakses 20 November 2025, <https://datareportal.com.translate.goog/social-media-users? x tr sl=en& x tr tl=id& x tr hl=id& x tr pto=tc>

⁸³ Ibid

Sedangkan berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2024, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa atau sekitar 79,5 persen dari total keseluruhan penduduk.⁸⁴ Pertumbuhan pengguna internet terlihat konsisten dalam 5 tahun terakhir, di mana angka tersebut meningkat dari 64,8 persen pada 2018, menjadi 73,7 persen pada 2020, 77,01 persen pada 2022, dan 78,19 persen pada 2023.⁸⁵ Sebanyak 143 juta jiwa tercatat sebagai pengguna media sosial pada Januari 2025 atau sekitar 50,2 persen dari total populasi.⁸⁶ Data statistik tersebut menegaskan bahwa media sosial tak terpisahkan dari kehidupan digital masyarakat Indonesia baik sebagai platform komunikasi, informasi, maupun hiburan.

E. Pengertian Influencer

Influencer secara umum diartikan sebagai orang yang mempengaruhi orang lain untuk membangun persepsi atau melakukan tindakan tertentu, merujuk pada pengguna sosial media yang memanfaatkan popularitasnya untuk mempromosikan produk atau layanan yang ditawarkan oleh sebuah *brand*. Kata “influencer” secara linguistik tidak dimuat langsung di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), namun istilah tersebut diambil dari

⁸⁴ Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), “*APJII: Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*”, diakses 5 Januari 2026, <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>

⁸⁵ Ibid

⁸⁶ ANDI Digital, “*Hootsuite & We Are Social: Data Digital Indonesia 2025*”, diakses 5 Januari 2026, <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-data-digital-indonesia-2025/>

kata dalam bahasa Inggris “*influence*” yang artinya pengaruh, yang berarti seorang influencer memiliki kapasitas untuk memunculkan perubahan pada seseorang atau sesuatu melalui otoritas digital yang mereka miliki.⁸⁷

Influencer menurut pandangan Hariyati dan Wirapraja diartikan sebagai figur atau tokoh di media sosial dengan jumlah pengikut yang signifikan, mampu mempengaruhi perilaku para pengikutnya melalui informasi yang mereka sampaikan maupun individu dari influencer itu sendiri yang dapat dijadikan panutan atau *role model* yang membentuk pola pikir dan kebiasaan audiens.⁸⁸ Sementara itu, dalam konteks pemasaran Brown dan Hayes menggambarkan influencer sebagai pihak ketiga dan actor penting dalam praktik pemasaran melalui perannya dalam menyebarkan pesan komersil secara persuasif kepada audiens dan mempengaruhi keputusan pembelian konsumen atas produk atau layanan dari *brand* yang dipromosikan atau direkomendasikan oleh influencer.⁸⁹

Secara historis, praktik penggunaan figur publik untuk memengaruhi keputusan konsumen bukanlah fenomena baru. Sejak abad ke-18, pemilik merek sudah menggunakan tokoh terhormat atau bangsawan untuk merekomendasikan produk, sebagai bentuk awal *endorsement*. Pada tahun

⁸⁷ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “pengaruh,” diakses pada 3 Desember 2025, dari <https://kbbi.web.id/pengaruh>

⁸⁸ N. T. Hariyanti & A. Wirapraja, “Pengaruh Influencer Marketing sebagai Strategi Pemasaran Digital Era Modern (Sebuah Studi Literatur),” *Jurnal Eksekutif*, Vol. 15 No. 1, 2018, hlm. 133–146.

⁸⁹ Duncan Brown & Nick Hayes, *Influencer Marketing: Who Really Influences Your Customers?*, Elsevier, 2008, hlm. 15–20.

1760, seorang pengrajin tembikar bernama Josiah Wedgwood asal Inggris menggunakan dukungan dari keluarga Kerajaan untuk mempromosikan bisnis tembikarnya, yang kemudian taktik ini menjadi cikal-bakal influencer masa kini.⁹⁰ Memasuki era internet awal, sekitar tahun 2000-an, kemunculan *blogger* dan figur forum daring menjadi tonggak baru dalam perkembangan influencer. Para blogger tersebut berhasil membangun komunitas pembaca yang loyal, sehingga opini mereka terhadap suatu produk atau layanan memiliki nilai pengaruh kepada para audiensnya.

Transformasi besar terjadi ketika platform berbasis konten visual dan video seperti YouTube, Instagram, maupun TikTok mulai berkembang pesat. Pada fase ini, influencer tidak lagi terbatas pada selebritas atau penulis blog, tetapi meluas menjadi *content creator* yang mampu memproduksi konten kreatif dan menarik melalui berbagai format, dan mulai menempati posisi strategis dalam ekosistem pemasaran digital karena kemampuannya menjangkau audiens luas dengan gaya komunikasi yang lebih personal dan autentik.

Seiring dengan perkembangan tersebut, pola konsumsi masyarakat terhadap media digital semakin meningkat. Industri influencer marketing juga kemudian melahirkan kategori baru, mengklasifikasikan influencer

⁹⁰ Agility PR Solutions, "A brief history of influencer marketing—and 2 trends that define its future," oleh Elizabeth Wilkens, 27 Maret 2023, diakses pada 3 Desember 2025, dari <https://www.agilitypr.com/pr-news/public-relations/a-brief-history-of-influencer-marketing-and-2-trends-that-define-its-future/>

berdasarkan beberapa aspek, mulai dari jumlah pengikut, platform, hingga bidang atau niche yang mereka kuasai.⁹¹

A. Berdasarkan Jumlah Pengikut (*Audience Size*)

a. Nano-influencer

Influencer dengan pengikut antara sekitar 1.000 sampai 10.000. Meskipun jangkauannya kecil, nano-influencer biasanya memiliki tingkat *engagement* yang tinggi dan hubungan yang relatif dekat dengan audiensnya.

b. Micro-influencer

Influencer dengan pengikut sekitar 10.000 sampai 100.000. Mereka sering kali fokus pada niche tertentu dan cocok untuk brand yang ingin menargetkan segmen khusus.

c. Macro-influencer

Influencer dengan pengikut antara 100.000 sampai sekitar 1 juta. Karena jangkauannya lebih luas, macro-influencer sering digunakan untuk kampanye dengan target audiens yang besar.

d. Mega-influencer

Influencer dengan pengikut lebih dari 1 juta. Biasanya mereka sudah dikenal luas, kadang berasal dari kalangan selebritas atau public figure, dan dapat memberikan jangkauan yang sangat besar.

⁹¹ CIMB Niaga, "Influencer Adalah: Tugas, Jenis-jenis, dan Tips Memulainya," diakses pada 3 Desember 2025, dari <https://www.cimbniaga.co.id/id/inspirasi/gayahidup/influencer-adalah>

B. Berdasarkan Platform Media Sosial

a. Instagram influencer

Sering disebut “selebgram”, menggunakan feed, stories, reels, atau posting foto/visual untuk membangun citra dan mempromosikan produk.

b. YouTuber

Influencer yang menggunakan platform video panjang (YouTube) untuk membuat vlog, review, tutorial, atau konten video lainnya.

c. TikTok *creator* / TikTok influencer

Influencer yang membuat video pendek, kreatif, dan sering viral di platform TikTok.

d. *Streamer* / Influencer *Live-streaming*

Pada platform tertentu (*gaming* atau *live content*), influencer dapat menjalankan *live streaming*, misalnya untuk game, tutorial, atau interaksi real-time.

C. Berdasarkan Bidang atau *Niche* (Spesialisasi)

a. *Fashion*

b. Kuliner / makanan & gaya hidup

c. *Beauty* / kecantikan

d. *Gaming*

e. *Finance & investment*

f. *Entertainment* / hiburan

Keberadaan influencer memungkinkan brand menyampaikan pesan dengan cara yang dianggap lebih autentik dibandingkan iklan tradisional. Bentuk promosi yang paling umum dilakukan adalah *endorsement*, yaitu ketika influencer menggunakan, menampilkan, atau mengulas produk secara natural dalam konten mereka sehingga pesan pemasaran tampak organik.⁹² Selain itu, terdapat bentuk promosi *paid promote*, yakni unggahan promosi yang sepenuhnya disiapkan oleh pihak brand dan dipublikasikan melalui akun influencer.⁹³ Terdapat juga model lain seperti, *affiliate marketing* dan *electronic word of mouth (e-WOM)*, di mana influencer memengaruhi keputusan konsumen melalui ulasan digital atau tautan afiliasi yang memberikan keuntungan berdasarkan penjualan.

Kesuksesan strategi pemasaran melalui influencer dapat dipahami melalui konsep kredibilitas, yang mencakup unsur keahlian, kejujuran, serta daya tarik. Influencer yang dianggap memiliki kompetensi dan dapat diandalkan cenderung menimbulkan efek *social proof*, yakni kecenderungan audiens mengikuti rekomendasi karena memandang influencer sebagai sumber rujukan yang sah dan layak dipercaya.⁹⁴ Kredibilitas ini terbukti memiliki pengaruh kuat terhadap persepsi nilai

⁹² Tempo.co, “Mengenal Apa Itu Endorse dan Bedanya dengan Paid Promote,” diakses 2 Desember 2025, <https://www.tempo.co/ekonomi/mengenal-apa-itu-endorse-dan-bedanya-dengan-paid-promote-144554>

⁹³ Ibid.

⁹⁴ Angelica, C., A. F. A., & Tercia, C. Y. “Studi Hubungan Kredibilitas Influencer, Parasosial, Nilai Merek, dan Niat Pembelian Produk Kosmetik,” *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 7 No. 2, 2022, hlm. 45–47.

merek dan minat beli, terutama dalam kategori produk yang membutuhkan kepercayaan tinggi seperti kosmetik dan produk perawatan diri.

Selain kredibilitas, terdapat pula faktor *parasocial relationship*, yaitu hubungan emosional semu yang terbentuk akibat interaksi satu arah antara influencer dan pengikutnya. Hubungan ini menciptakan rasa kedekatan dan keakraban, sehingga audiens lebih mudah mempercayai pesan yang disampaikan. Dari sisi psikologis, mekanisme ini juga sejalan dengan kerangka *Theory of Planned Behavior*, yang menjelaskan bahwa sikap individu, norma subjektif, dan persepsi terhadap kendali perilaku dapat dipengaruhi oleh stimulus dari pihak yang dianggap kredibel.⁹⁵ Ketika influencer menampilkan citra positif, menunjukkan pengalaman penggunaan produk, serta memberikan bukti manfaatnya, maka akan meningkatkan minat pembelian konsumen.

Fenomena influencer tidak hanya membawa dampak positif bagi pemasaran digital, tetapi juga menghadirkan sejumlah risiko yang perlu diwaspadai. Pada kenyataannya, sebagian influencer hanya mengejar popularitas dan keuntungan ekonomi saja dengan memproduksi atau menyebarkan konten yang tidak akurat, menyesatkan, atau bahkan berpotensi merugikan publik.

Menurut Ahmad Arief, sisi gelap influencer dapat muncul ketika mereka mempromosikan produk yang tidak aman, memberikan informasi

⁹⁵ Ibid., hlm. 47–49.

yang tidak dapat dipertanggungjawabkan, atau terlibat dalam kampanye yang manipulatif, sehingga konsumen menjadi pihak yang paling rentan terhadap dampak negatif tersebut.⁹⁶ Praktik semacam ini menjadi lebih serius ketika influencer bukan hanya sekadar *endorser*, tetapi turut berperan sebagai pelaku, mediator, atau penyebar konten ilegal, mulai dari promosi judi online, penawaran investasi bodong, hingga penyebaran konten yang bertentangan dengan hukum atau layanan ilegal.

Oleh karena itu, promosi yang menyesatkan atau mengandung unsur ilegal dapat dihubungkan dengan sejumlah ketentuan, antara lain UU ITE, UU Perlindungan Konsumen yang melarang pelaku usaha termasuk endorser atas penyampaian informasi yang tidak benar atau menipu, serta PP 71/2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik yang menegaskan kewajiban platform digital melakukan moderasi konten. Selain kerangka hukum nasional, terdapat pula Kode Etik Periklanan Indonesia (P3 dan SPS) yang mengatur batasan etis *endorsement*, termasuk larangan mempromosikan produk ilegal atau tidak sesuai fakta.⁹⁷ Regulasi-regulasi tersebut dibuat untuk mempertegas akuntabilitas influencer sebagai tokoh public yang berpotensi membuat konten yang dapat merugikan masyarakat.

⁹⁶ Kompas.id — “Sisi Gelap Influencer dan Dampak Buruknya bagi Konsumen,” oleh Ahmad Arif, 02 Maret 2025, diakses pada 3 Desember 2025, dari <https://www.kompas.id/artikel/sisi-gelap-influencer-dan-dampak-buruknya-bagi-konsumen>

⁹⁷ Komisi Penyiaran Indonesia, *Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran* (P3 & SPS), Komisi Penyiaran Indonesia.

BAB III

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengaturan hukum pidana di Indonesia terhadap aktivitas promosi judi online yang dilakukan oleh influencer

Perkembangan teknologi informasi pada era modern saat ini menciptakan berbagai kemudahan bagi masyarakat untuk melakukan aktivitas yang berkaitan konektivitas internet. Manusia terhubung ke jaringan internet dengan menciptakan berbagai perangkat teknologi digital, seperti ponsel maupun komputer. Kemudahan tersebut ditandai dengan peningkatan penggunaan media sosial sebagai sarana komunikasi, penyedia informasi, maupun hiburan yang tidak terbatas ruang maupun waktu dan telah digunakan secara masif oleh masyarakat.

Intensitas penggunaan media sosial yang semakin tinggi ini kemudian memunculkan fenomena adanya individu-individu yang memiliki peran sebagai aktor digital dengan kemampuan untuk mempengaruhi opini dan perilaku masyarakat melalui media sosial pribadi mereka, yang dikenal dengan istilah influencer. Kehadiran influencer ini juga berperan penting dalam aktivitas promosi dan penyebaran informasi dalam ruang digital. Secara yuridis, influencer tergolong sebagai subjek hukum perorangan yang dapat dimintai pertanggungjawaban atas segala perbuatannya, termasuk tindakan melawan hukum seperti mempromosikan konten ilegal judi online.

Pertanggungjawaban pidana dalam hukum pidana merupakan landasan atau dasar yang dapat menentukan apakah seseorang dapat dikenai sanksi pidana atau tidak. Ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi dalam pertanggungjawaban pidana tersebut, seperti kapasitas seseorang untuk bertanggung jawab. Persyaratan selanjutnya, seseorang tidak dapat dipidana semata-mata hanya karena telah melakukan suatu perbuatan, melainkan ada kesesuaian antara tindakan yang dilakukan dengan delik atau perbuatan melawan hukum yang telah diatur dalam perundang-undangan.

Tindakan influencer dalam mempromosikan konten ilegal seperti judi online dalam ruang digital dapat dikategorikan sebagai tindak pidana apabila perbuatan tersebut dilakukan secara sadar dan ada unsur kesengajaan menyebarkan aktivitas yang bertentangan dengan hukum tersebut. Influencer ini berperan sebagai subjek aktif dalam mendistribusikan konten yang mengandung unsur perbuatan hukum dengan perantara sistem elektronik dan melalui media elektronik seperti, Instagram, Tiktok, maupun Youtube, kemudian didukung dengan penggunaan ruang siber sebagai medium terjadinya perbuatan melawan hukum tersebut, menjadikan influencer ini berada diposisi sebagai pelaku tindak pidana siber. Sehingga, tindakan mempromosikan tersebut dapat dikualifikasikan sebagai bentuk *cybercrime* atau kejahatan dalam ruang siber.

Pengaturan hukum pidana mengenai aktivitas promosi terhadap tindakan ilegal seperti, judi online umumnya bertumpu pada ketentuan

normatif dalam hukum positif di Indonesia yang melarang keras segala bentuk tindakan yang berkaitan dengan perjudian. Ketentuan mengenai pelarangan terhadap praktik perjudian telah di atur secara tegas dalam hukum nasional di Indonesia, diantaranya diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), yaitu pada Pasal 303, dan Pasal 303 *bis*.

Pasal 303 ayat (1) KUHP yang berbunyi :

“Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

- 1. dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;*
- 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.”⁹⁸*

Pasal tersebut menekankan unsur-unsur suatu perbuatan dapat dikatakan sebagai tindak pidana perjudian, antara lain :

⁹⁸ Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

1. Unsur “barang siapa”, secara spesifik menegaskan pelarangan terhadap setiap orang, baik individu maupun korporasi yang menyelenggarakan, menawarkan, atau memfasilitasi perjudian. Dalam hal ini adalah penyelenggara, bandar, pemilik tempat dan fasilitator atau pihak yang memfasilitasi sebagai promotor.
2. Unsur “tanpa izin” dari pejabat yang berwenang. Unsur tersebut secara yuridis dianggap selalu terpenuhi tanpa perlu dibuktikan ketiadaan izinnnya sebab pemberian izin praktik perjudian telah dihapuskan sejak diberlakukannya Undang-Undang Nomor & Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.
3. Unsur “menawarkan atau memberikan kesempatan berjudi”. Dimaksudkan terhadap tindakan yang memudahkan orang lain melakukan perjudian seperti menyediakan atau memfasilitasi sarana perjudian, baik berupa tempat fisik maupun melalui media elektronik (pembuatan situs, aplikasi, dan promosi bermuatan judi secara daring).
4. Unsur “menjadikan judi sebagai pencaharian atau turut serta dalam kegiatan usaha itu”. Unsur ini mengandung tujuan ekonomi pelaku, yaitu memperoleh keuntungan dari aktivitas perjudian.
5. Unsur “kesalahan”. Adanya kesengajaan dan kesadaran penuh dari pelaku bahwa aktivitas tersebut adalah bentuk perjudian.

Kemudian ketentuan pada Pasal 303 *bis* ayat (1) KUHP , berbunyi :

“Diancam dengan hukuman penjara paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

- 1. barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar peraturan pasal 303;*
- 2. barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang”⁹⁹*

Pasal tersebut bertindak sebagai pelengkap dan dimaksudkan bagi setiap orang yang berperan sebagai pemain judi, antara lain :

1. Unsur “ikut serta main judi”. Dimaksudkan bagi para pelaku yang turut bermain, memasang taruhan, atau menjadi peserta permainan.
2. Unsur “perjudian”. Mengacu pada Pasal 303 ayat (3) yang menjelaskan mengenai pengerjian judi sebagai segala permainan yang melibatkan pertarungan dengan hasil yang sebagian besar bergantung pada faktor untung-untungan.¹⁰⁰

3. Unsur “kesalahan”. Pelaku sadar bahwa mereka turut serta berjudi.

Berdasarkan analisis dari pasal-pasal di atas, ketentuan pelarangan tidak hanya terfokus pada bandar dan penyelenggara semata, melainkan juga mencakup setiap pihak yang terlibat secara aktif dalam rangkaian perbuatan

⁹⁹ Pasal 303 *bis* ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

¹⁰⁰ Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

perjudian. Dalam konteks ini, influencer yang ikut serta mempromosikan praktik judi di media sosial ikut tergolong sebagai subjek hukum pidana, sepanjang perbuatannya telah memenuhi unsur-unsur yang telah sah diatur dalam peraturan perundang-undangan.

Meskipun kegiatan promosi judi yang dilakukan influencer secara substansif telah memenuhi unsur dari Pasal 303 KUHP, keterlibatan influencernya seringkali bukan hanya sebagai pelaku utama saja, tetapi juga sebagai bagian dari rangkaian perbuatan yang dilakukan bersama-sama dengan bandar atau penyelenggara perjudian. Sehingga, untuk menentukan bentuk pertanggungjawaban pidana influencer secara tepat, perlu dikaitkan dengan ketentuan penyertaan dalam Pasal 55 dan Pasal 56 KUHP.

Influencer dapat dikualifikasikan sebagai *pleger* (pelaku utama) apabila perbuatannya memenuhi seluruh unsur Pasal 303 KUHP secara mandiri. Artinya, influencer berperan aktif dalam penyelenggaraan perjudian, misalnya dengan mengelola akun promosi resmi, menyediakan akses langsung ke platform judi, mengatur alur pendaftaran pemain, atau memperoleh keuntungan secara langsung dari jumlah pemain yang direkrut. Influencer dalam kualifikasi ini tidak lagi diposisikan sebagai pihak luar.

Selain sebagai pelaku utama, influencer juga dapat dipertanggungjawabkan tindakannya sebagai *medeplenger* (turut serta melakukan) apabila perbuatannya dilakukan bersama-sama dengan penyelenggara judi berdasarkan adanya kesadaran dan kerja sama.

Misalnya, ketika influencer secara sadar menerima kontrak *endorsement* dan secara sadar mempromosikan konten bermuatan perjudian. Maka, dapat dipertanggungjawabkan sesuai ketentuan dari Pasal 55 ayat (1).

Sementara itu, dalam hal peran influencer hanya sebatas membantu atau mempermudah terjadinya perjudian melalui pembuatan dan penyebaran konten promosi tanpa keterlibatan langsung dalam pengelolaan perjudian, seperti contoh penyebaran tautan judi, pemberian testimoni kemenangan, atau ajakan bermain yang meningkatkan minat masyarakat. Maka influencer dapat dikualifikasikan sebagai *medeplichtige* berdasarkan Pasal 56 KUHP.

Ketentuan penyertaan dalam Pasal 55 dan Pasal 56 KUHP ini pada dasarnya bersifat netral terhadap sarana perjudian yang diterapkan. Namun dalam praktiknya, perkembangan teknologi informasi yang signifikan telah mengalihkan pola perjudian dari yang semula konvensional ke ranah digital. Praktik perjudian mengalami transformasi ke dalam bentuk judi online yang memanfaatkan media elektronik. Sehingga, untuk merespons fenomena tersebut, muncullah ketentuan pelarangan terhadap konten perjudian telah diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai *lex specialis*, yaitu Pasal 27 ayat (2) UU No. 11 Tahun 2008 jo. UU No. 19 Tahun 2016 tentang ITE atau kini menjadi Pasal 27B ayat (2) UU No. 1 Tahun 2024 mengenai larangan konten perjudian. Pasal tersebut 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.”*¹⁰¹ Pasal tersebut menekankan masing-masing unsur dari perbuatan dapat disebut sebagai tindak pidana judi online, antara lain :

1. Subjek dan objek. Subjek mencakup setiap orang, baik individu, badan, atau korporasi. Objeknya informasi/dokumen elektronik.
2. Unsur “melawan hukum”, melakukan perbuatan yang dilarang dalam perundang-undangan, dalam hal ini adalah judi online.
3. Unsur “kesengajaan”, dengan sadar, niat, serta kehendak pelaku melakukan kegiatan melawan hukum tersebut.
4. Perbuatan kumulatif, seperti :
 - a. Mendistribusikan, berupa kegiatan distribusi dokumen elektronik atau informasi melalui media elektronik.
 - b. Menstransmisikan, berupa tindakan mengirimkan dokumen elektronik dari satu perangkat ke perangkat lainnya.
 - c. Membuat dapat diakses, berupa penyebaran informasi atau dokumen elektronik supaya dapat dilihat oleh publik melalui media elektronik.

¹⁰¹ Pasal 27 ayat (2) UU No. 11 Tahun 2008 jo. UU No. 19 Tahun 2016 tentang ITE atau kini menjadi Pasal 27B ayat (2) UU No. 1 Tahun 2024 mengenai larangan konten perjudian.

Kegiatan judi online tersebut kemudian kenai sanksi pidana yang telah diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU ITE yang berbunyi : *"Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah)."*¹⁰².

Keterlibatan influencer dalam kegiatan promosi judi online pada dasarnya tidak dapat dikategorikan sebagai perbuatan yang bersifat tunggal saja, melainkan merupakan bagian dari rangkaian aktivitas terstruktur dan berorientasi pada tindakan ilegal berupa perluasan akses perjudian di ruang digital. Aktivitas terstruktur tersebut mengacu pada beberapa tindakan yang saling berkaitan, dilakukan secara sadar, berulang, dan direncanakan, serta bertujuan untuk menjangkau sebanyak mungkin audiens dalam media sosial atau disebut juga sebagai perbuatan kumulatif.

Dalam praktiknya, serangkaian perbuatan kumulatif yang dikatakan telah memenuhi unsur tindak pidana judi online dapat diwujudkan melalui berbagai bentuk aktivitas promosi melalui platform digital, sebagai contoh perbuatan kumulatif “mendistribusikan” tercermin ketika seorang influencer mengunggah video yang mengandung promosi bermuatan judi online ataupun tangkapan layar kemenangan yang dibagikan melalui fitur pesan komunitas atau grup percakapan yang memiliki banyak anggota.

¹⁰²Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Selanjutnya, influencer juga berupaya menyertakan atau mengirimkan secara pribadi melalui *direct message* kepada pengikutnya berupa tautan/link atau kode referral yang langsung menuju ke situs web judi online. Perbuatan tersebut dapat dikategorikan sebagai perbuatan “mentransmisikan” konten bermuatan judi online dari satu perangkat ke perangkat lainnya.

Selain itu, unsur “membuat dapat diakses” terlihat ketika influencer secara persuasif melakukan *endorsement* berbayar dengan menggunakan unggahan feed atau fitur story Instagram, Tiktok, maupun Facebook, yang dapat diakses publik secara luas. Bahkan, secara langsung memainkan permainan judi atau membahas situs judi saat *live streaming*, melalui media sosial seperti Youtube ataupun Twitch, memungkinkan adanya interaksi langsung yang dapat mendorong pengikutnya untuk berpartisipasi.

Tindakan promosi konten ilegal yang telah memenuhi salah satu atau lebih dari unsur delik tersebut kemudian perlu dibuktikan untuk menentukan pertanggungjawaban pidana yang sesuai. Aspek pembuktian ini sangat bergantung pada alat bukti elektronik yang menunjukkan adanya perbuatan melawan hukum tersebut. Keberadaan alat bukti elektronik dijelaskan melalui Pasal 5 ayat (1) dan ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, menegaskan bahwa informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik, termasuk hasil cetaknya merupakan alat bukti yang

sah.¹⁰³ Ketentuan ini kemudian diperkuat melalui Pasal 44 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengatur berbagai jenis bukti elektronik yang dapat berlaku pada proses peradilan pidana.¹⁰⁴

Jenis-jenis alat bukti elektronik yang dapat menjerat influencer promotor judi online dapat berupa :

1. Tangkapan layar atau *screenshot* yang menunjukkan adanya unggahan bermuatan perjudian. Bukti ini perlu divalidasi atau didukung dengan keterangan saksi ahli forensik digital untuk memverifikasi keasliannya karena rentan untuk dimanipulasi.
2. Rekaman *live streaming* berupa video dan audio yang diperoleh secara sah tanpa dilakukan pengeditan.
3. Metadata sebagai bukti untuk menunjukkan lokasi, waktu, data pengirim dan penerima, serta adanya keterkaitan antara akun atau perangkat tertentu dengan perbuatan yang dilakukan.
4. Kontrak *endorsement* berupa kontrak elektronik berisi kesepakatan antara pihak-pihak yang terkait dan tanda tangan elektronik yang tersertifikasi, memiliki kekuatan hukum yang kuat.

Pada dasarnya praktik promosi judi online selain bertentangan dengan hukum positif juga bertentangan dengan nilai-nilai moral keagamaan yang hidup di Masyarakat, khususnya dalam prespektf islam. Praktik promosi

¹⁰³ Pasal 5 ayat (1) dan ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

¹⁰⁴ melalui Pasal 44 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

judi online oleh influencer tidak dapat dilepaskan dari konsep *maisir*. Menurut pandangan Tafsir al-Mishbah, judi tergolong ke dalam perbuatan *maisir* karena dimaknai sebagai tindakan untuk mencari keuntungan melalui permainan yang mengandung unsur pertaruhan tanpa melalui usaha yang wajar. Unsur spekulatif ini bahkan dapat berpotensi menyeret pemainnya ke dalam kemiskinan dan menimbulkan kemudharatan sehingga judi secara tegas dilarang dalam agama Islam.¹⁰⁵

Bukan hanya melakukan judi saja, namun tetiap bentuk perbuatan yang berkaitan dengan perjudian juga dilarang. Hal ini mencakup perbuatan membantu, memfasilitasi, atau menyebarluaskan praktik perjudian. Dalam Islam, membantu orang lain dengan mempromosikan usaha orang lain melalui pemasangan iklan sangat diperbolehkan dan bersifat halal apabila dapat membawa kemaslahatan. Namun, ketentuan tersebut dapat menjadi perbuatan yang haram apabila objek yang dipromosikan adalah usaha yang secara syariat telah dilarang, seperti perjudian.

Tindakan influencer yang secara sadar mempromosikan praktik judi online melalui platform digital mereka dapat dipandang sebagai pihak yang berkontribusi dalam penyebarluasan perbuatan yang diharamkan karena turut serta membuka jalan dan memberikan kemudahan akses untuk terjadinya praktek *maisir* dan dapat menimbulkan kemudharatan sosial dan

¹⁰⁵ Moh. Quraish Shihab, *Tafsir al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, Jakarta, Lentera Hati, 2002. Jilid 5.

ekonomi. Oleh karena itu, ketentuan pelarangan praktik perjudian, termasuk segala bentuk promosi oleh influencer dalam perspektif islam ini pada hakikatnya telah sejalan dengan hukum positif di Indonesia yang secara tegas juga melarang aktivitas perjudian dan penyebarannya di ruang digital.

3. Implementasi dan tantangan penegakan hukum pidana terhadap influencer sebagai promotor judi online di Indonesia

Implementasi penegakan hukum terhadap influencer yang melakukan aktivitas promosi konten bermuatan judi online dilakukan melalui mekanisme yang telah diatur dalam sistem peradilan pidana berdasarkan ketentuan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP), Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), serta Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Proses penegakan hukum dimulai dari tahap penyelidikan Kepolisian Negara Republik Indonesia, khususnya unit Siber. Aparat penegak hukum tersebut melakukan pengawasan aktif di media sosial untuk mengidentifikasi konten promosi yang dilakukan oleh influencer, apakah termasuk tindak pidana atau bukan. Selain pengawasan, proses juga dapat dimulai dari laporan masyarakat dan kemudian mengumpulkan bukti digital seperti tangkapan layar, rekaman video, maupun data transaksi keuangan atas dugaan tindakan ilegal promosi judi online.¹⁰⁶

¹⁰⁶ Pasal 1 angka 5 dan Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP).

Setelah melalui proses penyelidikan dan ditemukan bukti yang cukup bahwa kasus tersebut termasuk ke dalam suatu tindak pidana, selanjutnya dilakukan proses penyidikan. Aparat memanggil dan memeriksa influencer yang bersangkutan, serta menyediakan saksi-saksi terkait, termasuk ahli ITE, ahli pidana, atau ahli transaksi keuangan untuk menguatkan bukti.¹⁰⁷

Tahap selanjutnya adalah penuntutan, setelah berkas penyidikan lengkap (P-21), penyidik menyerahkan tersangka dan barang bukti ke Jaksa Penuntut Umum untuk dilakukan penyusunan surat dakwaan.¹⁰⁸ Kasus kemudian dilimpahkan ke pengadilan untuk disidangkan dan hakim akan memberikan putusan secara objektif atas bersalah atau tidaknya terdakwa.¹⁰⁹ Putusan pengadilan yang berkekuatan hukum tetap (*inkracht*) ini kemudian harus dilaksanakan oleh pihak-pihak yang bersangkutan.¹¹⁰

Namun pada kenyataannya, implementasi penegakan hukum pidana dalam perkara promosi konten bermuatan perjudian oleh influencer tidak dapat dinilai semata-mata dari terpenuhinya tahapan prosedural dalam yang diatur ketentuan perundang-undangan terhadap pelaku, melainkan juga dari sejauh mana langkah pemidanaan ini mampu memberikan efek jera dan mencegah supaya perbuatan yang serupa tidak terjadi.

Hal ini bersesuaian dengan teori efektivitas hukum yang dikemukakan

¹⁰⁷ Ibid

¹⁰⁸ Pasal 139 dan Pasal 143 Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana.

¹⁰⁹ Ibid

¹¹⁰ Pasal 270 Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana.

oleh Soerjono Soekanto, sebagaimana telah disebutkan bahwa berfungsinya hukum sangat bergantung oleh lima faktor utama.¹¹¹ Selain dari faktor hukum dari pasal-pasal konvensional, aparat penegak hukum yang melaksanakan fungsinya dan sarana prasarana yang memadai, dibutuhkan pula kesadaran masyarakat untuk menggunakan internet dengan bijak, dan budaya hukum masyarakat yang patuh terhadap aturan.¹¹²

Tidak hanya keterlibatan dari berbagai aparat penegak hukum, seperti Kepolisian, Kejaksaan, dan Pengadilan, Kementerian Kominfo/Kominfo Komdigi juga berperan dalam melakukan blokir konten ilegal termasuk judi online sebagai bagian dari upaya pemerintah dalam pencegahan penyebaran konten yang melanggar UU ITE. Langkah ini dimaksudkan sebagai tindakan preventif untuk membatasi akses masyarakat terhadap konten yang melanggar Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Namun demikian, apabila ditinjau dari perspektif *law in action* atau bagaimana hukum ini bekerja dalam praktiknya¹¹³, langkah preventif ini implementasinya belum sepenuhnya efektif. Artinya, meskipun ribuan konten telah diblokir, namun konten serupa dapat muncul kembali dengan mudah dan cepat menggunakan akun baru atau platform-platform yang lain.

Permasalahan utama penyebaran praktik perjudian online pada

¹¹¹ Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2008), hlm. 8–10.

¹¹² Ibid

¹¹³ Roscoe Pound, *An Introduction to the Philosophy of Law*, (New Haven: Yale University Press, 1922), hlm. 34.

dasarnya tidak hanya terletak pada pemblokiran konten atau situs saja, melainkan juga terletak pada lemahnya penegakan hukum melalui sanksi-sanksi administratif terhadap para pelaku yang berperan dalam ekosistem perjudian online ini, khususnya influencer sebagai pihak promotor dan aktor aktif dalam penyebarluasan praktik perjudian online.

Salah satu contoh cerminan dari kondisi tersebut adalah pada kasus dalam putusan Nomor 871/Pid.Sus/2022/PN Tanjung Karang.¹¹⁴ Dalam praktik penindakan terhadap promotor judi online, Andi Setiawan Rusli sebagai influencer ini dikualifikasikan oleh aparat penegak hukum bukan semata-mata sebagai penyelenggara utama perjudian, melainkan sebagai pihak yang turut serta (*medeplenger*) melakukan tindak pidana dengan melakukan aktivitas penyebaran dan distribusi konten perjudian melalui sarana media elektronik.

Andi diposisikan sebagai pihak yang turut serta (*medeplenger*), sebab aparat penegak hukum memandang tindakan promosi konten bermuatan judi online tersebut terbukti dilakukan secara sadar dan sengaja (*dolus*) karena terdapat perjanjian kerjasama dengan pihak penyelenggara judi. Andi kemudian melakukan tindakan mengunggah konten promosi secara terstruktur dan konsisten, dan menyertakan tautan, serta mengunggah visual permainan daring sebanyak dua kali sehari, dan secara persuasif menjangkau ribuan pengikutnya. Meskipun Andi tidak terlibat langsung

¹¹⁴ Putusan Pengadilan Negeri Tanjung Karang Nomor 871/Pid.Sus/2022/PN Tjk.

dalam pengelolaan sistem perjudian itu sendiri, tindakan tersebut tetap menimbulkan kemudahan masyarakat dalam mengakses judi online.

Dari perspektif pertanggungjawaban pidana, Andi memenuhi unsur kesalahan karena perbuatan tersebut dilakukan dengan kehendak dan pengetahuan akan sifat melawan hukum dari konten yang dipromosikan. Selain itu, tidak terdapat indikasi bahwa Andi berada dalam kondisi tidak mampu bertanggung jawab, ataupun adanya alasan pembeda atau pemaaf yang dapat menghapuskan pertanggungjawaban pidana. Oleh karena itu, Andi sebagai influencer promotor memenuhi unsur turut serta dalam memfasilitasi terjadinya tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 55 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.¹¹⁵

Dalam putusan tersebut majelis hakim menggunakan dasar pidanaaan yaitu, Pasal 45 ayat (2) juncto Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, menunjukkan bahwa penindakan hukum lebih diarahkan pada aspek penyebaran konten elektronik bermuatan perjudian dibanding penggunaan dasar pelanggaran pada Pasal 303 KUHP dalam bentuk perjudian konvensional.¹¹⁶ Pasal 303 KUHP pada dasarnya tetap dijadikan dasar hukum umum, namun memiliki

¹¹⁵ Pasal 55 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

¹¹⁶ Pasal 45 ayat (2) juncto Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

relevansi yang terbatas. Terlebih lagi, dalam penerapannya terhadap penanganan praktik promosi judi online. UU ITE lebih diprioritasnya sebagai dasar ketentuan hukum yang bersifat khusus dan bersesuaian dengan karakteristik kejahatan dalam ruang siber.

Selanjutnya, apabila ditinjau dari keterkaitan antara tujuan pemidanaan dengan efektivitas penegakan hukum, di mana untuk menciptakan penegakan hukum yang dianggap efektif penerapannya, harus diimbangi dengan sanksi-sanksi yang adil, konsisten, dan terukur terhadap para pelaku.¹¹⁷ Sedangkan dalam kasus tersebut terlihat bahwa terdapat ketimpangan besar antara hukuman yang dijatuhkan dengan dampak nyata dari promosi judi online oleh influencer.

Jika diukur dari dampak sosial yang ditimbulkan dan kaitannya dengan tujuan pemidanaan, pemberian vonis penjara tiga tahun dan denda yang tertera dalam putusan tersebut perlu dievaluasi efektivitasnya. Mengingat Andi, sebagai influencer punya kekuatan besar untuk memengaruhi gaya hidup pengikutnya, hukuman bagi mereka mestinya lebih berat karena dampak kerusakannya bersifat massif. Penanganan hukum saat ini terkesan sekedar menggugurkan kewajiban hukum formal, dan belum menyentuh rasa keadilan yang lebih dalam bagi masyarakat luas.

Kasus Abdi Setiawan Rusli ini menunjukkan bahwa meski pelaku

¹¹⁷ Dr. Lukman Hakim, *Penerapan dan Implementasi "Tujuan Pemidanaan" dalam Rancangan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (RKUHP) dan Rancangan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (RKUHAP)*, Deepublish, Yogyakarta, 2020, hlm. 12.

sudah dihukum sesuai aturan, namun secara implementatif masih terdapat kelemahan dalam menjadikan pidana sebagai instrumen pencegahan yang efektif (*general prevention*). Praktik penindakan yang demikian dapat berpotensi menimbulkan persepsi bahwa penegakan hukum terhadap influencer yang menyalahgunakan popularitas mereka di ruang digital belum optimal sebab belum sepenuhnya berhasil menekan intensitas promosi judi online dan gagal menimbulkan efek jera bagi pelaku.

Selain itu, penilaian atas efektivitas penegakan hukum pidana terhadap influencer sebagai promotor praktek judi online juga perlu dinilai dari konsistensi penegakan hukumnya. Ketidakkonsistenan dalam implikasinya tercermin dalam perkara lain, yaitu Putusan Pengadilan Negeri Serang Nomor 509/Pid.Sus/2024/PN.Srg, terdakwa selebgram Bunga Resti Amalia terbukti melakukan promosi judi online melalui akun media sosialnya dan dijatuhi pidana 10 bulan penjara beserta denda berdasarkan Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (3) UU ITE.¹¹⁸

Dalam perkara tersebut, terdakwa Bunga Resti Amalia diketahui secara aktif memanfaatkan akun media sosial pribadinya untuk mempromosikan situs judi online. Promosi dilakukan melalui unggahan konten berisi ajakan bermain, penyertaan tautan atau informasi akses menuju platform judi online, serta penyampaian narasi persuasif yang mendorong audiens untuk berpartisipasi. Perbuatan tersebut dilakukan secara sadar dan berulang

¹¹⁸ Putusan Pengadilan Negeri Serang No. 509/Pid.Sus/2024/PN.Srg.

sebagai bagian dari kerja sama promosi dengan pihak penyelenggara judi online, sehingga aparat penegak hukum menilai bahwa terdakwa telah mendistribusikan dan membuat dapat diaksesnya informasi elektronik bermuatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.¹¹⁹

Perbandingan antara kedua putusan ini menunjukkan bahwa meskipun norma hukum yang diterapkan sama, beratnya pidana yang dijatuhkan berbeda-beda antar perkara, tergantung pertimbangan majelis hakim atas fakta sosial dan perilaku terdakwa. Kedua kasus ini memperkuat pendapat bahwa penegakan hukum terhadap influencer promotor judi online masih bersifat kasuistik. Artinya setiap perkara diputus berdasarkan kasus per kasus dan belum menunjukkan standar pola pemidanaan yang konsisten.

Selanjutnya, sifat kasuistik tersebut kemudian berkaitan terhadap penerapan prinsip *equality before the law*, yang pada hakikatnya menuntut hukum harus berlaku adil terhadap semua orang yang memenuhi unsur tindak pidana, tanpa diskriminasi, dan tanpa melihat status.¹²⁰ Ketika perbedaan pemidanaan bahkan terjadi di antara pelaku dengan peran yang relatif serupa, maka isu kesetaraan hukum menjadi semakin relevan untuk dianalisis lebih lanjut dalam konteks perbandingan antara influencer dengan

¹¹⁹ Ibid

¹²⁰ Tim Hukumonline, *Makna Equality Before the Law dan Penerapannya*, Hukumonline, 8 Juli 2025, diakses tanggal 20 Januari 2026 <https://www.hukumonline.com/berita/a/equality-before-the-law-lt61a6d5afef049/>

bandar atau penyelenggara sistem perjudian online.

Apabila bandar atau pengelola judi online dipandang layak dijatuhi sanksi berat karena perannya sebagai aktor utama mengendalikan sistem perjudian online, maka influencer yang secara sadar aktif memfasilitasi, menyebarkan, dan mempermudah akses atau jaringan judi online juga harus diposisikan sebagai subjek hukum dengan pertanggungjawaban yang proporsional dan semestinya. Hal ini dikarenakan penegakan hukum berdasarkan prinsip *equality before the law* tidak dapat dimaknai secara sempit hanya berdasarkan kedudukan pelaku saja, melainkan juga mempertimbangkan kontribusi pelaku tersebut terhadap dampak sosial yang ditimbulkan oleh perbuatannya di masyarakat.¹²¹

Penegakan hukum pidana mengenai promosi konten bermuatan perjudian oleh influencer juga menghadapi hambatan lain. Salah satu faktor yang mempengaruhi efektivitas tersebut adalah aspek pembuktiannya yang sangat bergantung pada keberadaan dan kualitas alat bukti digital. Konten promosi judi online di media sosial bersifat dinamis, mudah dihapus, atau dipindahkan ke platform lain dalam waktu singkat, sehingga menyulitkan aparat penegak hukum dalam mengamankan dan mengautentikasi bukti elektronik yang sah untuk kepentingan pembuktian di pengadilan.

Hambatan tersebut turut berdampak pada ketidakseragaman hasil penanganan perkara antara satu influencer dengan influencer yang lain. Hal

¹²¹ Ibid

tersebut terlihat dari data Bareskrim Polri yang menunjukkan bahwa sejak dibentuknya Desk Pemberantasan Judi Online, sebanyak 85 influencer ditindak dengan dugaan mempromosikan judi online baik melalui proses pemeriksaan serta penetapan tersangka. Namun, tidak semua perkara berhasil diproses hingga tahap pengadilan karena sulitnya pembuktian, seperti hilangnya jejak konten, sulitnya menelusuri aliran transaksi, ataupun karena platform judi yang dipromosikan sudah tidak aktif lagi.¹²²

Keterbatasan kemampuan teknis dan sumber daya aparat penegak hukum menjadi permasalahan yang serius dalam menangani kasus ini. Pembuktian dalam pidana ini memerlukan keahlian khusus dalam bidang teknologi informasi, forensik digital, serta pemahaman terhadap pola kejahatan digital yang terus berkembang. Sedangkan, tidak semua aparat memiliki kapasitas dan fasilitas yang memadai untuk mengikuti perkembangan modus promosi judi online yang semakin kompleks.

Hambatan selanjutnya berupa karakteristik judi online yang bersifat lintas negara (*transnasional*) akan menimbulkan persoalan yurisdiksi hukum. Banyak platform judi online tidak dioperasikan melalui server yang berada di luar wilayah hukum Indonesia, sehingga menyulitkan penegakan hukum terhadap pihak penyelenggara utama.¹²³ Persoalan yuridiksi ini

¹²² Lia Hutasoit, "Bareskrim Tindak 85 Influencer Terkait Endorsement Judi Online," IDN Times, diakses 25 oktober 2025. <https://www.idntimes.com/news/indonesia/lia-hutasoit/bareskrim-tindak-85-influencer-terkait-endorsement-judi-online>

¹²³ Edo Saputra, "Tantangan Penegakan Hukum terhadap Perjudian Online yang Menggunakan Jaringan Media Sosial", JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia, Vol.2, No.5, 2025, hlm. 7791.

berakibat pada terbatasnya pemidanaan terhadap influencer. Dalam banyak kasus, influencer hanya dapat diposisikan sebagai pihak turut serta, sementara aktor utama yang menjadi pengendali sistem perjudian online berada di luar yuridiksi negara dan sulit dijangkau oleh aparat penegak hukum nasional. Kondisi tersebut mengakibatkan penegakan hukum cenderung fokus pada pelaku yang berada dalam negeri, walaupun bukan mereka yang memperoleh keuntungan paling besar.

Keberadaan hambatan-hambatan tersebut sekaligus juga memperlihatkan adanya berbagai tantangan yang harus dihadapi ke depan berkaitan dengan penegakan hukum terhadap influencer sebagai promotor judi online. Salah satu tantangan utamanya terletak pada kemampuan hukum untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital yang dinamis. Perkembangan teknologi informasi yang berlangsung sangat cepat saat ini, sering kali dapat melampaui kecepatan pembaharuan regulasi dan kapasitas penegakan hukum. Mulai dari terciptanya inovasi fitur media sosial, penggunaan sistem algoritma dalam distribusi konten, hingga kemunculan platform-platform baru yang menciptakan ruang bagi praktik promosi judi online mengakibatkan penanganan perkara semakin kompleks.

Pola promosi judi online juga tidak lagi dilakukan secara terang-terangan atau eksplisit, melainkan melalui beberapa metode terselubung yang menyulitkan identifikasi unsur pidananya. Hal tersebut terlihat dari tindakan promosi dengan menggunakan kode-kode tertentu (kode *referral*),

kemudian penyisipan tautan tersembunyi (*embedded link* atau *hyperlink*) dengan menautkan link URL di balik teks, gambar, atau ikon tertentu, sehingga tautan lengkap tidak terlihat langsung oleh pengguna. Selain itu, influencer juga memanfaatkan fitur *live streaming* untuk melakukan interaksi langsung dengan pengikutnya, serta penggunaan akun-akun anonim atau cadangan untuk menghindari pelacakan. Kondisi-kondisi yang demikian mengakibatkan unsur perbuatan pidana menjadi tidak mudah untuk diidentifikasi secara kasatmata oleh aparat karena konten yang disampaikan sering dikemas dalam bentuk hiburan, rekomendasi permainan, atau kerja sama promosi yang tampak legal.

Tantangan berikutnya berkaitan dengan konsistensi dalam penjatuhan pidana terhadap influencer yang terbukti mempromosikan judi online. Perbedaan tingkat ppidanaan dalam perkara dengan karakteristik peran yang relatif sebanding menunjukkan belum terbentuknya parameter yang jelas dalam menentukan berat ringannya sanksi. Kondisi tersebut bukan semata persoalan independensi hakim, melainkan mencerminkan belum adanya pedoman yang dapat menjadi acuan bersama dalam menilai proporsionalitas pertanggungjawaban pidana.

Ketiadaan standar yang lebih terstruktur berpotensi menimbulkan ketidakpastian hukum dan persepsi ketidakadilan, khususnya ketika pelaku dengan kontribusi perbuatan yang tidak jauh berbeda menerima sanksi yang berbeda secara signifikan. Dalam kerangka tersebut, kebutuhan akan

standarisasi atau pedoman pemidanaan menjadi penting sebagai instrumen untuk menjaga keseimbangan antara independensi hakim dan konsistensi penerapan hukum. Standarisasi ini tidak dimaksudkan untuk membatasi independensi hakim, melainkan sebagai rambu-rambu agar terdapat keselarasan dalam menilai faktor-faktor yang memberatkan dan meringankan, khususnya terkait peran, tingkat kesengajaan, dampak sosial, serta keuntungan yang diperoleh pelaku. Tanpa adanya standar yang lebih terstruktur, prinsip *equality before the law* berpotensi hanya menjadi asas normatif yang sulit terimplementasi secara konsisten.

Kemudian, berkaitan dengan karakteristik perjudian online yang bersifat transnasional, menghadirkan tantangan lain. Dikarenakan sebagian besar infrastruktur operasional, termasuk server, sistem pembayaran, hingga pengelola utama, berada di luar wilayah hukum Indonesia, menjadikan penegakan hukum tidak dapat hanya mengandalkan instrumen hukum nasional, melainkan membutuhkan dukungan mekanisme kerja sama internasional yang efektif.

Tanpa adanya koordinasi yang memadai antar aparat penegak hukum dalam negeri dan otoritas negara lain, proses penelusuran pelaku utama, pembekuan aset, maupun pengumpulan alat bukti akan menghadapi kendala yang signifikan. Dalam konteks tersebut, maka *mutual legal assistance* (MLA) atau Bantuan Hukum Timbal Balik menjadi instrumen penting untuk menjembatani perbedaan yurisdiksi dan sistem hukum antar

negara. Melalui kerja sama formal antarnegara tersebut, pertukaran informasi, permintaan bantuan penyidikan, hingga pelacakan aliran dana lintas batas dapat dilakukan secara lebih terstruktur.

Selain kerja sama antar negara, tantangan koordinasi juga mencakup hubungan antara aparat penegak hukum dengan platform digital dan penyedia jasa internet (*Internet Service Provider/ISP*). Hal ini terjadi karena mayoritas promosi dan akses judi online beroperasi melalui media sosial atau aplikasi berbasis internet yang dikelola oleh perusahaan teknologi global. Penegakan hukum berpotensi tidak optimal tanpa dukungan aktif dari penyelenggara platform, khususnya dalam hal pemblokiran konten, penghapusan akun, serta penyediaan data relevan untuk investigasi.

Diberlakukannya KUHP Nasional yang baru melalui Undang-Undang Nomer 1 Tahun 2023 dapat dipandang sebagai peluang sekaligus tantangan dalam penegakan hukum terhadap promosi judi online. Melalui Pasal 426 dan Pasal 427, pemerintah mencoba menyusun skema regulasi yang lebih terorganisir dibandingkan delik perjudian dalam ketentuan sebelumnya dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP lama. Secara spesifik, Pasal 426 mengatur perbuatan menawarkan atau memberi kesempatan untuk berjudi tanpa izin, termasuk apabila perbuatan tersebut dijadikan sebagai mata pencaharian, dengan ancaman pidana penjara paling lama empat tahun atau

denda kategori IV.¹²⁴ Sementara itu, Pasal 427 mengatur mengenai pihak yang menggunakan kesempatan berjudi tanpa izin dengan ancaman pidana penjara paling lama tiga tahun atau denda kategori III.¹²⁵ Perumusan ini menciptakan pemisahan peran yang tegas antara penyedia layanan dan konsumen, di mana tindakan "menawarkan" dapat diinterpretasikan secara luas hingga mencakup aktivitas pemasaran atau promosi di ruang digital.

Keunggulan KUHP baru ini terletak pada sistem pidanaaan berbasis kategori denda yang memberikan ruang bagi hakim untuk menerapkan sanksi secara lebih proporsional. Pengakuan terhadap bentuk perjudian yang tidak terbatas pada metode konvensional juga memungkinkan penerapan norma tersebut terhadap praktik perjudian daring. Namun demikian, pengaturan dalam Pasal 426 dan 427 belum secara eksplisit mengakomodasi peran aktor digital seperti influencer, afiliator, atau promotor yang beroperasi melalui media sosial. Peran mereka masih harus dikonstruksikan melalui konsep penyertaan atau melalui penafsiran terhadap frasa "menawarkan" dan "memberi kesempatan" untuk berjudi. Kondisi ini menimbulkan kebutuhan akan harmonisasi yang lebih jelas dengan UU ITE, yang secara spesifik mengatur distribusi perjudian online.

Terlihat dalam kerangka penegakan hukum tersebut, bahwa secara

¹²⁴ Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 426.

¹²⁵ Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 427.

normatif pengaturan hukum yang mengombinasikan ketentuan KUHP dan UU ITE telah memberikan dasar hukum yang cukup untuk menindak perbuatan promosi judi online. Namun, efektivitas implementasinya masih menghadapi berbagai kendala yang bersifat teknis, struktural, maupun yuridis. Penegakan hukum tersebut belum sepenuhnya mampu memberikan efek jera maupun menekan secara signifikan intensitas promosi judi online. Hal ini dipengaruhi oleh keterbatasan efektivitas sanksi pidana yang dijatuhkan, pembuktian digital yang sulit dilakukan serta karakteristik kejahatan perjudian online yang bersifat masif dan lintas batas antarnegara.

Maka dari itu, untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum mengenai praktik promosi bermuatan perjudian diperlukan beberapa upaya, meliputi penguatan kapasitas aparat penegak hukum di bidang kejahatan siber, peningkatan koordinasi antar lembaga, konsistensi penerapan sanksi pidana, serta pengembangan strategi penegakan hukum yang tidak hanya berfokus pada pelaku individual, tetapi juga menasar ekosistem judi online secara menyeluruh. Di samping itu, peningkatan literasi hukum digital di kalangan masyarakat dan pelaku industri kreatif juga memiliki peran strategis dalam mencegah perluasan praktik promosi judi online di ruang siber. Dengan demikian, penegakan hukum terhadap influencer sebagai promotor judi online menuntut pendekatan yang komprehensif, agar mampu menjawab dinamika kejahatan digital yang terus berkembang.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan berdasarkan dari analisis dalam Bab III, antara lain :

1. Pengaturan hukum pidana terhadap promosi judi online oleh influencer di Indonesia pada dasarnya telah memiliki dasar hukum yang memadai. Ketentuan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, khususnya Pasal 303 dan Pasal 303 bis, dikombinasikan dengan ketentuan khusus dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, terutama Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) UU ITE, memberikan landasan normatif untuk menjerat influencer yang secara sadar mempromosikan konten bermuatan perjudian. Dalam konstruksi hukum pidana, Influencer dapat dimintai pertanggungjawaban pidana baik sebagai pelaku utama (*pleger*), turut serta melakukan (*medepleger*), maupun sebagai pembantu (*medeplichtige*), sepanjang perbuatannya telah memenuhi unsur kesengajaan dan secara nyata berperan aktif dalam penyebarluasan konten judi online melalui media elektronik.
2. Implementasi penegakan hukum pidana terhadap influencer sebagai promotor judi online dalam praktiknya belum sepenuhnya berjalan efektif. Meskipun tahapan penegakan hukum telah dijalankan

sesuai prosedur, mulai dari tahap penyelidikan, penyidikan, penuntutan, hingga putusan pengadilan, namun penerapan sanksi pidana masih bersifat kasuistik dan belum menunjukkan konsistensi atau standar keseragaman antar putusan. Perbedaan pemidanaan dalam perkara dengan karakteristik peran yang relatif serupa menimbulkan persoalan terhadap prinsip *equality before the law*. Selain itu, efektivitas penegakan hukum juga terhambat oleh kesulitan pembuktian alat bukti digital, keterbatasan kapasitas aparat penegak hukum di bidang kejahatan siber, serta karakteristik judi online yang berskala luas dan bersifat transnasional (lintas yuridiksi). Kondisi tersebut menyebabkan pemidanaan terhadap influencer belum sepenuhnya memberikan efek jera maupun berfungsi optimal sebagai sarana pencegahan. Berlakunya KUHP Nasional (UU No. 1 Tahun 2023), menghadirkan kerangka pemidanaan perjudian yang lebih terstruktur. Hal ini dapat menjadi peluang untuk mendorong proporsionalitas sanksi. Namun, KUHP baru belum secara spesifik mengatur peran aktor digital seperti influencer, sehingga tetap diperlukan harmonisasi dengan UU ITE serta penafsiran yang adaptif terhadap dinamika kejahatan siber.

2. **Saran**

1. Berdasarkan temuan bahwa secara normatif pengaturan hukum terhadap promosi judi online oleh influencer telah memiliki dasar

hukum yang memadai, maka diperlukan langkah konkret dari pemerintah untuk memperjelas penerapan norma tersebut dalam praktik. Pemerintah bersama aparat penegak hukum perlu menyusun pedoman atau standar penegakan hukum yang secara spesifik menjelaskan parameter pertanggungjawaban pidana bagi influencer, terutama terkait pembuktian unsur kesengajaan dan bentuk keterlibatan dalam promosi konten perjudian. Kejelasan ini penting agar tidak terjadi penafsiran yang terlalu luas maupun terlalu sempit dalam menentukan posisi influencer sebagai pelaku, turut serta, atau pembantu tindak pidana.

Selain itu, harmonisasi antara ketentuan dalam KUHP Nasional (UU No. 1 Tahun 2023) dan UU ITE perlu dilakukan secara sistematis, khususnya dalam menghadapi dinamika aktor digital yang tidak dikenal dalam konstruksi hukum pidana klasik. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengkaji lebih mendalam mengenai batasan peran aktor digital dalam doktrin penyertaan serta kemungkinan pengembangan norma yang lebih adaptif terhadap perkembangan kejahatan siber.

2. Berkaitan dengan implementasi penegakan hukum yang masih menghadapi persoalan konsistensi dan proporsionalitas, diperlukan penguatan kapasitas aparat penegak hukum dalam bidang pembuktian elektronik dan penanganan kejahatan siber.

Peningkatan kompetensi teknis, dukungan infrastruktur digital, serta koordinasi lintas lembaga menjadi faktor penting untuk memastikan proses penegakan hukum berjalan efektif dan tidak bersifat kasuistik. Standarisasi pertimbangan pemidanaan juga perlu diperkuat guna meminimalisasi disparitas putusan dalam perkara dengan karakteristik yang serupa, sehingga prinsip equality before the law dapat terwujud secara lebih nyata.

Di sisi lain, mengingat karakteristik judi online yang bersifat transnasional, pemerintah perlu memperluas kerja sama internasional dalam penelusuran aliran dana dan penindakan terhadap aktor utama yang berada di luar yurisdiksi nasional. Tanpa upaya tersebut, penegakan hukum berpotensi hanya menyentuh pelaku pada lapisan permukaan, sementara struktur utama kejahatan tetap sulit dijangkau. Untuk penelitian lanjutan, disarankan dilakukan studi empiris terhadap praktik peradilan guna mengidentifikasi pola disparitas pemidanaan dan efektivitas sanksi dalam memberikan efek jera.

DAFTAR PUSTAKA

A. Al-Qur'an

Al-Qur'an, QS Al-Baqarah (2): 219.

Al-Qur'an, QS Al-Māidah (5): 90–91.

B. Buku

Arief, B. N. (2006). *Tindak Pidana Mayantara (Perkembangan Kajian Cybercrime di Indonesia)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Atmasasmita, R. (2007). *Teori dan Kapita Selekta Kriminologi*. Bandung: PT Refika.

Basah, S. (1992). *Perlindungan Hukum atas Sikap Tindak Administrasi Negara*. Bandung: Alumni.

Brahim, J. (2006). *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*. Malang: Bayumedia.

Brown, D. &. (2008). *Influencer Marketing: Who Really Influences Your Customers?* London: Elsevier.

Haenlein, M. &. (2010). *Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media*. Business Horizons.

Hakim, Lukman. *Penerapan dan Implementasi "Tujuan Pidana" dalam Rancangan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (RKUHP) dan Rancangan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (RKUHAP)*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.

- Kartono, K. (2006). *Patologi Sosial (Jilid I)*. Jakarta: Rajawali.
- Kotler, P. &. (2008). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Mahmud Marzuki, P. (2011). *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mayfield, A. (2008). *What is Social Media?* iCrossing.
- Pound, Roscoe. *An Introduction to the Philosophy of Law*. New Haven: Yale University Press,
- Prasetyo, T. d. (2012). *Filsafat, Teori, dan Ilmu Hukum: Pemikiran Menuju Masyarakat yang Berkeadilan dan Bermartabat*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Radbruch, G. (1947). *Einführung in die Rechtswissenschaft*. Heidelberg: C.F. Müller Verlag.
- Rahardjo, S. (1983). *Masalah Penegakan Hukum*. Bandung: Sinar Baru.
- Rangkut, F. (2009). *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sitompul, J. (2012). *Cyberspace Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*. Jakarta: PT Tatanusa.
- Soekanto, S. (2007). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soekanto, S. (1986). *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI Press.

Sunggono, B. (2013). *Metodologi Penelitian Hukum*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Wijaya, S. (2018). *Great Influencer*. Yogyakarta: Solusi Mitra Media.

C. Perundang-Undangan

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

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

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP).

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana,

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

D. Jurnal

- Angelica, C., A, F. A., & Tercia, C. Y. (2020). Studi Hubungan Kredibilitas Influencer, Parasosial, Nilai Merek, dan Niat Pembelian Produk Kosmetik. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 45-49.
- Hanif, A. (2023). Pertanggungjawaban Pidana terhadap Affiliator Judi Online. *Legalitas: Jurnal Hukum*, 15 No.1, 47-60.
- Handika, M. R. (2018). Strategi Pemasaran Bisnis Kuliner Menggunakan Influencer Melalui Sosial Media Instagram. *Undiknas Journal*, 192.
- Hariyanti, N. T. (2018). Pengaruh Influencer Marketing sebagai Strategi Pemasaran Digital Era Modern (Sebuah Studi Literatur). *Jurnal Eksekutif*, 133-146.
- Hasanah, R. (2015). Word of Mouth Judi Online di Kalangan Remaja. *Jurnal Liski*, 1, No. 2, 166-167.
- Nono, I. Y., Dewi, A. L., & Saputra, P. G. (2021). Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online. *Jurnal Analogi Hukum*, 1, No.2, 238.
- Paramartha, P. R. (2021). Sanksi Pidana Terhadap Pemasang dan Promotor Iklan Bermuatan Konten Judi Online. *Jurnal Prefensi Hukum*, 2, No. 1, 33.
- Sinaga, H. A. (2025). Analisis Hukum Terhadap Promosi Situs Judi Online Melalui Live Streaming Game Online Pada Platform YouTube

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Skripsi. UIN Sultan Syarif Kasim Riau*, 35-36.

Septia, R., Zarzani, T., & Purba, M. (2022). Analisis Yuridis Pertanggungjawaban Pidana bagi Pembuat Website yang Dipergunakan untuk Perjudian Online. *Jurnal Rectum*, 4, No. 1, 431.

Sanyoto. (2008). Penegakan Hukum di Indonesia. *Jurnal Dinamika Hukum*, 199-201.

S, N. D. (2023). Interpretasi atas Digital Self-Harm di Media Sosial (Analisis Fenomenologi Interpretatif pada Pengguna Twitter Penderita Eating Disorder). *umn.ac.id*, 17-18.

Tanthawi, D. A. (2014). Perlindungan Korban Tindak Pidana Cyber Crime dalam Sistem Hukum Pidana Indonesia. *Jurnal Ilmu Hukum*, 32.

E. Internet

Abror, M. *Marak Judi Online, Ini Dalil Keharamannya dalam Islam*. Dipetik November 2025, Diambil kembali dari NU Jatim: <https://jatim.nu.or.id/...>

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII).. *APJII: Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. Dipetik januari 2026. Diambil kembali dari APJII: <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>

ANDI Digital. *Hootsuite & We Are Social: Data Digital Indonesia 2025*.

Dipetik januari 2026. Diambil kembali dari ANDI

Digital: [https://andi.link/hootsuite-we-are-social-data-digital-](https://andi.link/hootsuite-we-are-social-data-digital-indonesia-2025/)

[indonesia-2025/](https://andi.link/hootsuite-we-are-social-data-digital-indonesia-2025/)

Arif, A. *Sisi Gelap Influencer dan Dampak Buruknya bagi Konsumen*.

Dipetik November 2025. Diambil kembali dari kompas.id:

[https://www.kompas.id/artikel/sisi-gelap-influencer-dan-dampak-](https://www.kompas.id/artikel/sisi-gelap-influencer-dan-dampak-buruknya-bagi-konsumen)

[buruknya-bagi-konsumen](https://www.kompas.id/artikel/sisi-gelap-influencer-dan-dampak-buruknya-bagi-konsumen)

Datareportal. *Social Media Users*. Dipetik januari 2026. Diambil kembali

dari Datareportal: [https://datareportal-com.translate.goog/social-](https://datareportal-com.translate.goog/social-media-users? x tr sl=en& x tr tl=id& x tr hl=id& x tr_pto=tc)

[media-users? x tr sl=en& x tr tl=id& x tr hl=id& x tr_pto=tc](https://datareportal-com.translate.goog/social-media-users? x tr sl=en& x tr tl=id& x tr hl=id& x tr_pto=tc)

Fachri, F. K. *Mengenal Perbedaan Antara Cybercrime dengan Cyber*

Security. Dipetik November 2025. Diambil kembali dari

hukumonline.com:

[https://www.hukumonline.com/berita/a/mengenal-perbedaan-antara-](https://www.hukumonline.com/berita/a/mengenal-perbedaan-antara-cybercrime-dengan-cyber-security-lt63655251889f6/)

[cybercrime-dengan-cyber-security-lt63655251889f6/](https://www.hukumonline.com/berita/a/mengenal-perbedaan-antara-cybercrime-dengan-cyber-security-lt63655251889f6/)

Febiola. *Apa Itu CyberSpace? Karakteristik dan Contohnya*. Dipetik

November 2025. Diambil kembali dari itbox.id:

<https://itbox.id/blog/apa-itu-cyberspace-karakteristik-dan-contohnya>

Hidayat, R. *Mengulas Pengaturan Kejahatan Digital dalam KUHP Baru*.

Dipetik November 2025. Diambil kembali dari hukumonline.com:

[hukumonline.com](https://www.hukumonline.com): [Mengulas Pengaturan Kejahatan Digital dalam KUHP Baru](#)

Hutasoit, Lia. "Bareskrim Tindak 85 Influencer Terkait Endorsement Judi Online." *IDN Times*. Diakses 25 Oktober 2025.

<https://www.idntimes.com/news/indonesia/lia-hutasoit/bareskrim-tindak-85-influencer-terkait-endorsement-judi-online>

Ihsani, K. N. *Mengenal Apa Itu Endorse dan Bedanya dengan Paid Promote*. Dipetik November 2025. Diambil kembali dari tempo.co:

<https://www.tempo.co/ekonomi/mengenal-apa-itu-endorse-dan-bedanya-dengan-paid-promote-144554>

Keuangan, O. J. *Siaran Pers: OJK Minta Perbankan Blokir Rekening Aktifitas Kejahatan dan Judi Online*. Dipetik November 2025.

Diambil kembali dari ojk.go.id: <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/siaran-pers/Pages/OJK-Minta-Perbankan-Blokir-Rekening-Aktifitas-Kejahatan-dan-Judi-Online.aspx>

Luna, L., & Silalahi, M. A. *Menavigasi Penegakan Hukum Kejahatan Siber dalam Dunia Digital*. Dipetik November 2025. Diambil kembali dari

<https://www.hukumonline.com/berita/a/menavigasi-penegakan-hukum-kejahatan-siber-dalam-dunia-digital-lt686809b5378a2/>

NIAA, C. *Kenali Apa Itu Influencer, Tugas, Jenis, dan Tips Memulainya*.

Dipetik November 2025. Diambil kembali dari cimbniaga:

<https://www.cimbniaga.co.id/id/inspirasi/gayahidup/influencer->
adalah

Noviansah, W. *Kasus Mafia Judol Komdigi: Total Kini 26 Tersangka, 4 Buron Diburu*. Dipetik Oktober 2025, dari Detiknews:
<https://news.detik.com/berita/d-7665307/kasus-mafia-judol-komdigi-total-kini-26-tersangka-4-buron-diburu>

Polri, D. H. *Kominfo Catat Transaksi Judi Online di Indonesia Sentuh Rp427 Triliun*. Dipetik Oktober 2025, dari Tribatanews :
<https://tribatanews.polri.go.id/blog/nasional-3/kominfo-catat-transaksi-judi-online-di-indonesia-sentuh-rp427-triliun-74464>

Saptohutomo, A. P. *RSCM Catat Lonjakan Pasien Pencandu Judi "Online"*. Dipetik Oktober 2025, dari Kompascom:
<https://nasional.kompas.com/read/2024/11/15/14471411/rscm-catat-lonjakan-pasien-pencandu-judi-online>

Tim Hukumonline. "Makna Equality Before the Law dan Penerapannya." *Hukumonline*, 8 Juli 2025. Diakses 20 Januari 2026.

Wilkens, E. *Brief History of Influencer Marketing—and 2 Trends That Define Its Future*. Dipetik November 2025. Diambil kembali dari agilitypr.com: <https://www.agilitypr.com/pr-news/social-media-influencer-marketing/a-brief-history-of-influencer-marketing-and-2-trends-that-define-its-future/>

<https://www.hukumonline.com/berita/a/equality-before-the-law-1t61a6d5afef049/>

F. Putusan Pengadilan

Putusan Pengadilan Negeri Tanjung Karang Nomor 871/Pid.Sus/2022/PN

Tjk tentang Tindak Pidana Mendistribusikan Informasi Elektronik Bermuatan Perjudian.

Putusan Pengadilan Negeri Serang Nomor 509/Pid.Sus/2024/PN.Srg.

G. Kamus

Kemdikbud. "Influencer" dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*

Daring, diakses 5 November 2025,

https://pasti.kemdikbud.go.id/istilah_listdet.php?id=150874&char=I&page=66

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). "Judi." <https://kbbi.web.id/judi>

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). "Media Sosial." <https://kbbi.web.id/mediasosial>

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

"Pengaruh." <https://kbbi.web.id/pengaruh>