

ANALISIS YURIDIS TERHADAP *LIVE STREAMER* YANG MENERIMA *ENDORSEMENT* DARI SITUS JUDI *ONLINE*

Ahmad Agus Nur Prastyo B.Z¹, Pramukhtiko Suryo Kencono²
Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Jember, Jember
E-mail: ahmadagusnurpras@gmail.com¹

ABSTRAK | Media sosial mulai menggantikan media massa elektronik dan konvensional sebagai sarana utama penyebaran berita dan informasi, seperti yang diyakini banyak orang. Media sosial menciptakan lingkungan baru bagi masyarakat dan berfungsi sebagai pasarnya. Indonesia memiliki undang-undang pidana yang secara tegas melarang atau mengatur judi *online*. Dalam konteks ini, kemudian banyak artis maupun streamer yang secara aktif mempromosikan situs judi online dapat terjerat oleh ketentuan pidana yang melibatkan pelanggaran undang-undang perjudian. Streamer yang terlibat dalam promosi judi *online* jelas dianggap sebagai pihak yang berpartisipasi dalam perbuatan melanggar hukum.

Kata Kunci | **Live Streamer, Endorsement, Judi Online**

ABSTRACT | *Social media is beginning to replace electronic and conventional mass media as the primary means of disseminating news and information, as many believe. Social media creates a new environment for society and functions as a marketplace. Indonesia has a criminal code that strictly prohibits and regulates online gambling. In this context, many artists and streamers who actively promote online gambling sites can be subject to criminal provisions involving violations of gambling laws. Streamers involved in online gambling promotions are clearly considered participants in illegal acts.*

Keywords | **Live Streamer, Endorsement, Online Gambling**

1. PENDAHULUAN

Berbagai kejahatan yang terjadi di dunia maya khususnya Perjudian yang dilakukan dengan menggunakan internet atau lazimnya disebut dengan judi *online* merupakan suatu keresahan bagi masyarakat yang terkena dampaknya, dimana saat ini sangat marak ditemui berbagai tempat yang digunakan untuk melakukan perjudian *online* (Nono, 2021). Perjudian merupakan perbuatan yang ilegal dan mendapat pelanggaran yang sangat keras dari para penegak hukum, khususnya pihak kepolisian. Hal ini bisa kita lihat dari program kerja kepolisian menjadikan pemberantasan perjudian sebagai salah satu sasaran prioritas utama. Ketentuan tentang perjudian dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang diatur dalam Pasal 303 dan 303 *bis*. Dalam hal maraknya perjudian di internet, Indonesia tidak ketinggalan pula untuk melakukan penanggulangan dan pencegahan melalui hukum positif yaitu sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disingkat Undang Undang ITE) yang berbunyi: "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian."

Sama halnya dengan ketentuan Pasal 27 ayat (1) ancaman pidana dari Pasal 27 ayat (2) bersumber pada Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang ITE, yang berbunyi: "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)." Mencermati hal tersebut di atas bahwa untuk menerapkan perjudian dengan ketentuan pidana maka yang digunakan adalah Undang-Undang ITE, namun demikian dalam ketentuan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE terdapat celah hukum bagi para pihak yang tidak disebutkan dalam pasal tersebut, khususnya dalam hal menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi, menjadikannya sebagai mata pencaharian, menawarkan atau memberikan kesempatan kepada umum untuk bermain judi, dan turut serta dalam perusahaan untuk itu. Dalam pemberantasan judi online di Indonesia, seharusnya disamakan dengan perjudian konvensional dimana para pejudi dikenakan pidana juga selain para bandarannya. Tampaknya terdapat pergeseran di mana semula penjudi di alam maya (*virtual*) yang tidak terkena kriminalisasi.

Salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi yang berkembang secara signifikan adalah para pelaku endorse atau para selebgram tidak dapat memilah dan memilih dalam menerima endorse atau suatu hal yang akan dipromosikan, salah satunya yaitu masih banyak para selebgram menerima *endorsement* (mempromosikan atau mengiklankan) dengan muatan perjudian, dimana hal itu sering di siasati dalam bentuk *game*, salah satu jenisnya yaitu judi *online slot* (Nafila, 2022). Kegiatan perjudian yang juga semakin berkembang bukan lagi hanya berbentuk judi konvensional saja tetapi juga sudah di muat dalam judi *online*, bahkan perjudian *online* lebih banyak diminati karena fitur keamanannya yang masih sulit untuk di akses karena menggunakan sistem internet dan juga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selagi terkoneksi ke jaringan internet. Peran *streamer* media sosial dalam promosi berbagai barang dan jasa, termasuk perjudian *online*, telah menjadi fokus utama di era digital yang berkembang pesat. Kemajuan teknologi internet menyebabkan berkembangnya banyak *platform* media sosial, yang berdampak pada semakin banyaknya masyarakat yang bergantung pada media sosial. Media sosial mulai menggantikan media massa elektronik dan konvensional sebagai sarana utama penyebaran berita dan informasi, seperti yang diyakini banyak orang. Media sosial menciptakan lingkungan baru bagi masyarakat dan berfungsi sebagai pasarnya.

Indonesia memiliki undang-undang pidana yang secara tegas melarang atau mengatur judi *online*. Dalam konteks ini, kemudian banyak artis maupun streamer yang secara aktif mempromosikan situs judi online dapat terjerat oleh ketentuan pidana yang melibatkan pelanggaran undang-undang perjudian. Streamer yang terlibat dalam promosi judi *online* jelas dianggap sebagai pihak yang berpartisipasi dalam perbuatan melanggar hukum. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut penulis tertarik untuk mengkaji dan meneliti serta menuangkan lebih lanjut dalam penulisan artikel hukum dengan judul : *Analisis Yuridis Terhadap Live Streamer Yang Menerima Endorsement Dari Situs Judi Online*. Berdasarkan beberapa hal tersebut di atas penulis mengidentifikasi permasalahan yaitu ; Apakah penerima *endorsement* dari situs judi *online* dapat dikategorikan melakukan promosi judi *online* ?

2. METODE PENELITIAN

Tipe penelitian yang digunakan dalam penyelesaian tesis ini adalah tipe penelitian *yuridis normatif*, dengan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conseptual approach*) serta pendekatan kasus. Bahan hukum yang dipergunakan adalah bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder berupa meliputi peraturan perundang-undangan yang dikeluarkan di wilayah hukum sendiri dan putusan hakim. Bahan hukum sekunder adalah bahan-bahan hukum yang erat kaitannya dengan bahan hukum primer dan dapat membantu untuk menganalisis dan memahami bahan hukum primer yang telah ada. Bahan hukum sekunder seperti hasil karya tulis ilmiah para sarjana dan para ahli yang berupa literatur sehingga dapat mendukung, membantu dan melengkapi dalam membahas masalah-masalah yang timbul dalam rangka penyusunan tesis ini. Selain itu bahan hukum sekunder diperoleh dari buku-buku, artikel hukum, jurnal hukum, karya tulis ilmiah, serta data-data penunjang lain yang berkaitan. Analisis bahan hukum yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

3. PEMBAHASAN

Bukti elektronik adalah informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memenuhi persyaratan formil dan persyaratan materil yang diatur dalam UU ITE. Menurut undang-undang nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik pada pasal 1 angka 1 adalah Satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya

Peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia mengkategorikan perjudian sebagai tindak pidana, meski cenderung bersifat kondisional aturan hukum yang melarang perjudian sudah sangat jelas, tapi bisnis perjudian ilegal di tanah air berkembang dengan pesatnya yang dilakukan secara sembunyi-sembunyi. Perjudian merupakan salah satu jenis tindak pidana yang bertentangan dengan berbagai nilai dan norma yang diakui dan hidup di dalam masyarakat, baik norma adat, norma sosial budaya, norma hukum maupun norma agama, oleh karena itu berbagai norma di atas disertai dengan berbagai sanksi, sebagai ganjaran terhadap pelaku tindak pidana perjudian.

Perjudian menurut ketentuan Pasal 303 ayat (3) KUHP adalah tiap-tiap permainan, di mana kemungkinan untuk menang pada umumnya bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Dalam pengertian permainan judi termasuk juga segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya. Perjudian dalam perspektif hukum, merupakan salah satu tindak pidana (*delict*) yang meresahkan masyarakat.

Sehubungan dengan itu, Perjudian merupakan perbuatan yang dilarang dalam norma hukum yang berlaku di Indonesia, bahkan dalam penjelasan Undang Undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menyatakan bahwa pada hakekatnya perjudian adalah bertentangan dengan norma Agama, Kesusilaan, dan Moral Pancasila, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, Bangsa, dan Negara.

Tindak pidana berjudi atau turut serta berjudi pada mulanya telah dilarang didalam ketentuan pidana yang diatur dalam Pasal 542 KUHP, yang kemudian berdasarkan ketentuan yang diatur dalam Pasal 2 ayat (4) dari Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tahun Tentang Penertiban Perjudian, telah diubah sebutannya menjadi ketentuan pidana yang diatur dalam Pasal 303 bis KUHP dan berdasarkan ketentuan yang diatur dalam Pasal 1 dari Undang-Undang yang sama, perjudian telah dipandang sebagai kejahatan.

Tindak pidana perjudian dalam hukum pidana positif diatur dalam Pasal 303 KUHP yang menyebutkan :

- a. 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 memberikan kesempatan pada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak perduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara.
 - 3) Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.
- b. Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencaharian itu.
- c. Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untuk bergantung pada peruntunganbelaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba ataubermain, demikian juga segala pertarungan lainnya (Pasal 303 UU pidana).

Ketentuan Pasal 303 bis KUHP menyebutkan :

- a. Dipidana dengan pidana kurungan selama-lamanya satu bulan atau dengan pidana denda setinggi-tingginya sepuluh juta rupiah;
 - 1) Barang siapa memakai kesempatan yang terbuka untuk berjudi yang sifatnya bertentangan dengan ketentuan-ketentuan yang diatur dalam Pasal 303
 - 2) Barang siapa turut serta berjudi diatas atau ditepi jalan umum atau suatu tempat yang terbuka untuk umum, kecuali jika penyelenggaraan perjudian itu telah diizinkan oleh kekuasaan yang berwenang memberi izin seperti itu.
- b. Jika pada waktu melakukan pelanggaran itu belum lewat waktu dua tahun sejak orang yang bersalah dijatuhi pidana yang telah mempunyai kekuatan hukum tetap karena melakukan salah satu pelanggaran-pelanggaran tersebut, maka ia dapat dipidana dengan pidana penjara selama-lamanya enam tahun atau dengan pidana denda setinggi-tingginya lima belas juta rupiah.

Berdasarkan Pasal 303 KUHP ialah dapat dikemukakan beberapa unsur pasal, sebagai berikut :

- a) Mengadakan atau memberi kesempatan main judi tersebut sebagai pencaharian ; Seorang bandar atau orang lain yang sebagai perusahaan membuka perjudian. Orang yang turut campur dalam hal ini juga dihukum. Disini tidak perlu perjudian ini ditempat umum atau untuk umum, meskipun ditempat yang tertutup atau kalangan yang tertutup sudah cukup apabila perjudian itu belum mendapat izin dari yang berwajib
- b) Sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi kepada umum ; Disini tidak perlu sebagai mata pencaharian, tetapi harus

ditempatumum atau yang dapat dikunjungi oleh umum. Inipun apabila telah ada izin dari yang berwajib tidak dihukum.

- c) Turut main judi sebagai pencaharian ; Orang yang mengadakan permainan judi dihukum menurut pasal ini, maka orang-orang yang ikut serta pada permainan itu dikarenakan hukuman menurut Pasal 303 bis KUHP.

Tindak pidana perjudian secara konvensional diatur secara umum berdasarkan Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, dimana dalam pengaturan pasal tersebut diatur ketentuan pidana bagi pelaku yang menawarkan, memberi tempat, dan menjadikannya sebagai mata pencaharian atau dengan sengaja turut serta dalam perjudian tersebut. Dalam perkembangannya di masyarakat, modus perjudian sudah merambah masuk dalam bidang teknologi dengan adanya kejahatan perjudian dalam jaringan (*online*).

Indonesia memiliki undang-undang pidana yang secara tegas melarang atau mengatur judi *online*. Dalam konteks ini, *streamer* yang secara aktif mempromosikan situs judi *online* dapat terjerat oleh ketentuan pidana yang melibatkan pelanggaran undang-undang perjudian. *Streamer* yang terlibat dalam promosi judi *online* jelas dianggap sebagai pihak yang berpartisipasi dalam perbuatan melanggar hukum.

Peran *streamer* media sosial dalam promosi berbagai barang dan jasa, termasuk perjudian *online*, telah menjadi fokus utama di era digital yang berkembang pesat. Kemajuan teknologi internet menyebabkan berkembangnya banyak platform media sosial, yang berdampak pada semakin banyaknya masyarakat yang bergantung pada media sosial. Media sosial mulai menggantikan media massa elektronik dan konvensional sebagai sarana utama penyebaran berita dan informasi, seperti yang diyakini banyak orang. Media sosial menciptakan lingkungan baru bagi masyarakat dan berfungsi sebagai pasarnya. Dalam hal ini, menyebabkan mudahnya para streamer baik dari *game* maupun *streamer* lainnya dengan mudah mempromosikan judi *online* lewat media sosial tersebut.

Sebagai contoh kasus, penulis dalam hal ini adalah dalam Putusan Pengadilan negeri Payakumbuh Nomor 123/Pid.Sus/2023/PN.Pyh dengan Terdakwa Monika Oktavia Ningrum, yang ditangkap pada tanggal 31 Mei 2023, dengan kasus posisi sebagai berikut :

Bahwa berawal pada tanggal 18 Mei 2023 sekira pukul 17.00 WIB, terdakwa di DM/ dikirim pesan melalui Instagram oleh akun Instagram [ayuanissa85](#) yang menawarkan untuk promosi slot (permainan judi). Selanjutnya terdakwa diundang oleh nomor whatsapp 081275448074 untuk ikut dalam grup whatsapp MPV, setelah itu terdakwa langsung masuk ke dalam grup MVP tersebut. Di dalam grup whatsapp MVP tersebut admin meminta setiap anggota untuk memposting foto dan gambar beserta link pendaftaran situs judi *online* MVPSLOT88 URL : <https://mvpslot88.com/register?referral=monikaokta>.

Kemudian terdakwa mulai memposting foto dan gambar beserta link pendaftaran judi online MVPSLOT88 pada story Instagram milik Terdakwa. Terdakwa bekerja dengan sistem kontrak 2 minggu dan harus posting setiap hari 5 foto dan gambar beserta link pendaftaran judi online MVPSLOT88 pada story akun Instagram milik terdakwa. Bahwa Terdakwa menawarkan / mempromosikan situs judi *online* MPVSLOT88 dengan cara pertama-tama terdakwa membuka/login akun instagram milik Terdakwa dengan menggunakan handphone merk Iphone 13 mini warna biru milik terdakwa, kemudian terdakwa membuka aplikasi whatsapp pada handphone tersebut dan melihat chat d grup whatsapp MVP, setelah ada gambar/foto/link yang dibagikan oleh admin grup whatsapp MVP tersebut kemudian terdakwa menyimpan gambar/foto/link tersebut digaleri handphone milik terdakwa.

Selanjutnya terdakwa membuka media sosial Instagram milik terdakwa yakni

akun monikaoktavianingrum dan memilih menu untuk memposting story gambar/foto/link yang telah dibagikan digrup whatsapp MPV tersebut. Selanjutnya setiap orang yang melihat story di akun Instagram monikaoktavianingrum bisa langsung mengakses mendaftar judi online MVPSLOT88 dengan mengklik link <https://mvpslot88.com/register?referral=monikaokta>. Bahwa terdakwa telah menampilkan dan mempromosikan situs judi online MVPSLOT88 selama 2 minggu. Tujuan terdakwa memposting situs tersebut adalah untuk memperoleh keuntungan yakni Terdakwa memperoleh keuntungan Rp.70.000,- (tujuh puluh ribu rupiah) per hari dan selama 2 minggu terdakwa telah memperoleh keuntungan sebesar ± Rp.1.000.000,- (satu juta rupiah) yang ditransfer langsung ke rekening BCA milik terdakwa dengan nomor rekening 6145147259.

Bahwa terdakwa tidak ada memiliki izin dari pihak berwenang dalam hal menampilkan, mempromosikan, mendistribusikan, membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian. Jaksa Penuntut Umum mendakwa Perbuatan Terdakwa Monika Oktavia Ningrum sebagaimana diatur dan diancam pidana dalam Pasal 45 ayat (2) Jo Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Majelis hakim dalam putusannya memberikan putusan sebagai berikut :

- 1) Menyatakan Terdakwa Monika Oktavia Ningrum Pgl. Monik telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana dengan sengaja dan tanpa hak membuat dapat diaksesnya dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian;
- 2) Menjatuhkan pidana kepada Terdakwa oleh karena itu dengan pidana penjara selama 8 (delapan) bulan dan denda sejumlah Rp.5.000.000,00 (lima juta rupiah) dengan ketentuan apabila denda tidak dibayar maka diganti dengan pidana kurungan selama 1 (satu) bulan;
- 3) Menetapkan masa penangkapan dan penahanan yang telah dijalani Terdakwa dikurangkan sepenuhnya dari pidana yang dijatuhkan;
- 4) Menetapkan Terdakwa agar tetap ditahan;
- 5) Menetapkan barang bukti di persidangan dirampas untuk negara dan sebagian dikembalikan kepada Terdakwa.
- 6) Membebaskan biaya perkara kepada Terdakwa sebesar Rp.3.000,00 (tiga ribu rupiah);

Tindak pidana perjudian dalam sistem elektronik/jaringan (*online*) diatur khusus dalam ketentuan Pasal 27 ayat (2) Undang Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Undang Undang ITE), yang menyebutkan : "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian".

Berdasarkan ketentuan tersebut, Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dapat ditemukan unsur unsur yaitu :

- a. Setiap Orang, bahwa setiap orang yang dimaksud merupakan subjek hukum yang dapat bertanggung jawab atas perbuatan yang telah dilakukannya (Eddy, 2014).
- b. Dengan sengaja dan tanpa hak, bahwa kesengajaan dalam penjelasan resmi Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Belanda diartikan sebagai "menghendaki" dan

“mengetahui” dalam diri seseorang telah melakukan perbuatan pidana. Kesengajaan dibagi menjadi 3 (tiga), yaitu :

1) Kesengajaan sebagai maksud dan tujuan

Jenis kesengajaan ini mengartikan bahwa seseorang menghendaki melakukan suatu perbuatan sekaligus menghendaki terhadap timbulnya akibat perbuatan yang dilakukan;

2) Kesengajaan dengan sadar akan kepastian

Jenis kesengajaan ini diartikan apabila seseorang melakukan suatu perbuatan yang mempunyai tujuan untuk menimbulkan suatu akibat namun pelaku juga menyadari jika yang dilakukannya akan menimbulkan akibat lain dari akibat yang pasti;

3) Kesengajaan sadar akan kemungkinan

Dalam kesengajaan ini terjadi apabila seseorang melakukan suatu perbuatan mempunyai tujuan untuk menimbulkan akibat tertentu, namun akibat yang dituju pelaku menyadari bahwa dengan melakukan perbuatan untuk menimbulkan suatu akibat tertentu itu perbuatan tersebut “mungkin” akan menimbulkan akibat yang lain yang sebenarnya tidak dikehendaki namun disadari kemungkinan akan terjadinya;

c. Mendistribusikan

Mendistribusikan berasal dari kata “distribusi” yang artinya “penyaluran (pembagian, pengiriman) kepada beberapa orang atau beberapa tempat”. Menjadi kata kerja “mendistribusikan”, yang artinya menyalurkan atau membagikan atau mengirimkan suatu kepada beberapa (banyak) orang atau beberapa tempat.

d. Menstransmisikan

Akar kata “mentransmisikan” ialah “transmisi” (Inggris : *transmit*), yang memiliki arti pengiriman (penerusan), penularan, penyebaran pesan dan sebagainya dari seseorang kepada orang lain (benda). Sementara “mentransmisikan adalah mengirimkan atau meneruskan pesan dari seseorang (benda) kepada orang lain (benda lain). Sesungguhnya perbuatan mentransmisikan dan mendistribusikan mempunyai sifat yang sama. Maksudnya ialah, dengan kedua perbuatan tersebut suatu informasi menjadi tersalur ke tujuan-penerima informasi. Oleh karena itulah, maka untuk mengukur bahwa kedua perbuatan ini sudah terwujud secara sempurna, adalah dari sudut tersalurnya informasi yang dimaksudkan. Apakah dengan perbuatan yang dilakukan melalui perangkat keras dan perangkat lunak komputer, menurut sistem elektronik teknologi informasi sudah dapat tersalurnya informasi ke penerima informasi.

e. Membuat dapat diaksesnya

Kata akses artinya jalan masuk, kata akses ini menunjukkan bahwa perbuatan itu merupakan perbuatan yang terdapat dalam hal penggunaan teknologi informasi berbasis sistem komputer. Membuat dapat diaksesnya, adalah menjadikan Informasi Elektronik dengan sistem elektronik berbasis komputer dapat diterima oleh (alat) penerima Informasi Elektronik.

f. Informasi atau Dokumen Elektronik

Dalam Undang-undang ITE memberikan definisi Informasi Elektronik sebagai berikut : “Satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.” Dalam Pasal 1 Undang-undang ITE memberikan definisi Dokumen Elektronik sebagai berikut : “Setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan,

dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”

g. Muatan Perjudian

Secara sempit, yang dimaksudkan dengan muatan perjudian ialah *website* perjudian dan di dalamnya ada taruhan yang dibangun oleh seseorang akan tetapi, jika mengacu pada esensi perjudian maka yang dimaksud dengan muatan perjudian tidak hanya sekedar website dan taruhan yang ada di dalam website, karena bagian penting dari suatu perjudian ialah harus ada memasang taruhan dan adanya hasil dari taruhan tersebut, baik menang maupun kalah (Soesiolo, 1994).

Pada prinsipnya terdapat 3 (tiga) unsur perbuatan yang dilarang dalam Pasal 27 ayat (2) Undang Undang ITE yaitu, mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang bermuatan perjudian. Meskipun antara tiga perbuatan tersebut dipisahkan dengan frasa “dan/atau”, tidaklah berarti tiga perbuatan tersebut mempunyai arti yang sama. Logika pencantuman perkataan “dan/atau”, bahwa antara tiga perbuatan tersebut bisa terjadi serentak dalam suatu peristiwa dan bisa juga terjadi salah satu saja. Maka secara garis besar yang dianggap sebagai pelaku dalam ketentuan Pasal 27 ayat 2 Undang Undang ITE yaitu :

Dari unsur-unsur Pasal 27 ayat (2) Undang Undang ITE, maka terdapat macam-macam pelaku, yakni:

- a. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan Informasi Elektronik yang bermuatan perjudian;
- b. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan Dokumen Elektronik yang bermuatan perjudian;
- c. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan Informasi dan Dokumen Elektronik yang bermuatan perjudian;
- d. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak mentransmisikan Informasi Elektronik yang bermuatan perjudian;
- e. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak mentransmisikan Dokumen Elektronik yang bermuatan perjudian;
- f. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak mentransmisikan Informasi dan Dokumen Elektronik yang bermuatan perjudian;
- g. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik yang bermuatan perjudian;
- h. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak membuat dapat diaksesnya Dokumen Elektronik yang bermuatan perjudian;
- i. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak membuat dapat diaksesnya Informasi dan Dokumen Elektronik yang bermuatan perjudian;
- j. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan mentransmisikan Informasi Elektronik yang bermuatan perjudian.
- k. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan mentransmisikan Dokumen Elektronik yang bermuatan perjudian.
- l. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan mentransmisikan Informasi dan Dokumen Elektronik yang bermuatan perjudian.
- m. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik yang bermuatan perjudian.
- n. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan membuat dapat

- diaksesnya Dokumen Elektronik yang bermuatan perjudian.
- o. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan membuat dapat diaksesnya Informasi dan Dokumen Elektronik yang bermuatan perjudian.
 - p. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak mentransmisikan dan membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik yang bermuatan perjudian.
 - q. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak mentransmisikan dan membuat dapat diaksesnya Dokumen Elektronik yang bermuatan perjudian.
 - r. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak mentransmisikan dan membuat dapat diaksesnya Informasi dan Dokumen Elektronik yang bermuatan perjudian.
 - s. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan mentransmisikan dan membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik yang bermuatan perjudian.
 - t. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan mentransmisikan dan membuat dapat diaksesnya Dokumen Elektronik yang bermuatan perjudian.
 - u. Pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan mentransmisikan dan membuat dapat diaksesnya Informasi dan Dokumen Elektronik yang bermuatan perjudian.

Dari apa yang termuat dalam Pasal 27 Undang Undang ITE tersebut, maka terdapat hal yang lebih spesifik dibandingkan dengan ketentuan perjudian dalam KUHP yaitu : pelaku menggunakan sarana atau media *online* untuk melakukan tindak pidana yang bermuatan perjudian. Tindakan mengirimkan, menyebarkan, dan membuat konten perjudian atau apa pun yang dilarang atau tanpa izin tersedia secara online dikenal sebagai promosi perjudian online. Promosi judi *online* sendiri juga telah dilarang oleh Pasal 27 ayat 2 Undang Undang ITE yaitu melarang tindakan atau perbuatan yang dilakukan dengan sengaja dan tanpa izin untuk mendistribusikan dan/atau membuat data elektronik dapat diakses untuk kepentingan perjudian. Apabila melanggar maka dapat diancam dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000 (satu milyar rupiah).

Handphone, komputer, dan perangkat elektronik lainnya yang sering dimiliki oleh masyarakat umum digunakan untuk mengakses perjudian online. Cara kerja perjudian online adalah ketika seseorang ingin mendaftar dan mengikuti aktivitas perjudian online di salah satu situs perjudian online, untuk berpartisipasi, individu tersebut harus menyetor sejumlah uang ke administrator situs web, yang kemudian akan mengkreditkan akun perjudi. Pembayaran keuntungan perjudian online juga diterima secara online yaitu melalui transfer M-Banking. Jadi seluruh tindakan perjudian online dilakukan dengan menggunakan media elektronik. Platform perjudian dan permainan online tradisional menawarkan beberapa keuntungan kepada pemain. akibatnya masyarakat semakin tertarik. Meskipun demikian, keamanan adalah fitur yang diinginkan dibicarakan sambil berbicara tentang perjudian internet. Karena berjudi online adalah ilegal, mereka yang melakukannya harus mengambil tindakan pengamanan agar tidak ketahuan oleh penegak hukum. Meskipun Kementerian Komunikasi dan Informatika memblokir situs perjudian online, kini sangat sulit untuk memantaunya karena sejumlah masalah, termasuk undang-undang. Setiap negara memiliki sistem hukum yang berbeda, sehingga menyulitkan penegak hukum untuk melaksanakan undang-undang Indonesia dalam situasi di mana terdapat situs perjudian internet atau kampanye perjudian online swasta.

Perusahaan perjudian online mulai mempromosikan situs perjudian online dengan bekerja sama dengan anggotanya untuk lebih mengembangkan,

memperkenalkan, dan menarik perhatian dari mereka yang ingin bermain online. orang-orang yang memegang posisi berpengaruh di pusat masyarakat karena pekerjaannya. Keadaan teknologi saat ini terus berkembang. Bidang pekerjaan komunitas semakin luas dan beragam. Karier yang sangat menarik dan diminati dalam budaya saat ini adalah karier sebagai YouTuber. YouTuber sendiri adalah pembuat konten yang terlibat secara rutin mengunggah video ke saluran YouTube mereka. Seorang youtuber mempunyai keuntungan seiring bertambahnya akunnya, salah satunya adalah meningkatkan visibilitasnya di mata publik.

Banyak perusahaan yang mempekerjakan tokoh masyarakat untuk mengiklankan barang dan/atau jasa yang mereka berikan kepada masyarakat. Mengingat perkembangan YouTube saat ini meningkatkan peluang bagi para *YouTuber* ternama untuk bekerja sebagai brand duta produk. Menggunakan layanan YouTuber untuk memasarkan halaman game online mereka dan meningkatkan visibilitas serta minat publik tidak diragukan lagi merupakan pilihan yang menarik bagi perusahaan perjudian online.

Pasal 27 jo. Pasal 45 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik biasanya menjadi landasan hukum untuk menjerat pelaku promosi judi *online*. Oleh karena itu, meskipun undang-undang saat ini melarang promosi perjudian internet, beberapa *YouTuber*, Instagram, Tik Tok terus memposting promosi perjudian *online* di saluran mereka. Untuk memberantas praktik tersebut, beberapa aparat penegak hukum telah mengambil tindakan, seperti penangkapan. Peneliti tertarik untuk membahas tentang bagaimana tindakan promosi peradilan hukum pidana pemerintah dilakukan secara online dalam kaitannya dengan hal ini yang dilakukan oleh streamer.

Ketersediaan kontribusi hadiah atau dana penggemar merupakan perkembangan lain di YouTube. Salah satu pilihan bagi pendatang baru untuk memberikan sumbangan sukarela adalah melalui pendanaan dari penggemar atau uang tunai dari penggemar. Viewer mampu melakukannya uang yang dihasilkan secara sukarela kepada YouTuber sebagai respons atas suka mereka. Streamer harus terlebih dahulu mengaktifkan dana dari penggemar fitur ini untuk mencapai hal tersebut. Sementara itu, di pojok film mereka akan ditampilkan indikator "*Fan Funding*" atau "dukungan" agar pengunjung dapat melihatnya. Untuk mengakses area di mana pengguna dapat menentukan lebih lanjut jumlah yang ingin mereka sumbangkan kepada YouTuber, klik simbol tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut di atas bahwasanya penerima *endorsement* dari situs judi *online* dapat dikategorikan melakukan promosi judi *online* dan dapat dipidana sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Undang Undang ITE). Pelaku dapat diancam pidana penjara maksimal 10 tahun dan/atau denda maksimal Rp.1.000.000.000 (satu miliar rupiah). Evolusi sistem permainan merupakan salah satu dari sekian banyak hal yang terkena dampak kemajuan teknologi saat ini. Tindakan perjudian itu sendiri adalah tindakan ilegal dan merugikan diri sendiri. Namun, hal ini berkembang. Sistem permainan *online* telah menarik semakin banyak peserta terhadap pertumbuhan ini, termasuk penjudi online dan perusahaan yang menawarkan layanan promosi ke situs perjudian *online*.

Streamer memiliki basis penggemar yang besar dan pengaruh yang luas. Mendorong reputasi perusahaannya dan melemahkan etikanya dengan melakukan aktivitas yang tidak etis atau kriminal. Tujuan penerapan pidana adalah untuk melaksanakan pemidanaan; Meski demikian, sanksi pidana hanya dapat diterapkan Kesalahan pidana dan hukuman berlaku berbeda ketika seseorang dinyatakan bersalah karena melanggar undang-undang. sama dengan pertanggungjawaban pidana, dimana

siapa pun yang melanggar suatu ketentuan undang-undang akan dikenakan sanksi pidana secara penuh dan tidak ada cara untuk membenarkan perbuatannya. tidak sama dengan pertanggungjawaban pidana, dimana setiap orang dapat dimintai pertanggungjawaban pidana karena melanggar suatu peraturan perundang-undangan dan/atau mempertanggung-jawabkan akibat yang ditimbulkan oleh peraturan tersebut.

Tujuan penerapan pidana adalah untuk melaksanakan pemidanaan. Meski demikian, sanksi pidana hanya dapat diterapkan kesalahan pidana dan hukuman berlaku berbeda ketika seseorang dinyatakan bersalah karena melanggar undang-undang. Dalam konteks pertanggungjawaban pidana, terdapat alasan untuk memaafkan seseorang yang akan dikenai pertanggungjawaban pidana; Dengan kata lain, seseorang baru dapat dimintai pertanggungjawaban atas tindak pidana apabila ditentukan bahwa orang tersebut layak untuk dikenakan pertanggungjawaban pidana berdasarkan usia dan keadaan mentalnya. Pasal 27 ayat 2 Undang Undang ITE mencantumkan pelaku industri perjudian *online* yang melakukan penyebaran tanpa izin. Ketentuan ini menetapkan bahwa setiap orang dengan sengaja tidak mempunyai wewenang untuk menyalurkan, menyebarkan, atau membuat materi yang relevan lebih mudah diperoleh. surat kabar elektronik dengan tema perjudian. Kemudian sebagaimana dijelaskan lebih lanjut dalam Bab tersebut pidana penjara enam (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Gagasan tentang tanggung jawab merupakan hal mendasar dalam hukum pidana. Karena maraknya judi *online* ini, kemampuan pemerintah untuk melakukan pengawasan yang tidak memihak terhambat oleh maraknya perjudian online di dunia maya.

Satu-satunya langkah yang bisa ditindaklanjuti Sejauh ini, pemerintah telah memblokir berfungsinya situs game berbasis internet. Satu satunya hal yang dapat dilakukan pemerintah sejauh ini adalah memblokir situs perjudian online secara teratur untuk menghentikan orang-orang berjudi *online* dan mengawasi akun mencurigakan yang mengirimkan uang dengan jumlah dan intensitas tertentu. Dalam kasus yang dijadikan contoh dengan penelitian ini, yaitu Putusan Pengadilan negeri Payakumbuh Nomor 123/Pid.Sus/2023/PN.Pyh Perbuatan Terdakwa Monika Oktavia Ningrum sebagaimana diatur dan diancam pidana dalam Pasal 45 ayat (2) Jo Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Majelis hakim dalam putusannya Menyatakan Terdakwa Monika Oktavia Ningrum Pgl. Monik telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana dengan sengaja dan tanpa hak membuat dapat diaksesnya dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian, dan menjatuhkan pidana kepada Terdakwa oleh karena itu dengan pidana penjara selama 8 (delapan) bulan dan denda sejumlah Rp.5.000.000,00 (lima juta rupiah) dengan ketentuan apabila denda tidak dibayar maka diganti dengan pidana kurungan selama 1 (satu) bulan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di bab pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Penerima *endorsement* dari situs judi *online* dapat dikategorikan melakukan promosi judi *online* sebagaimana diatur dalam Pasal 17 ayat (1) huruf f Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, karena pelaku usaha periklanan dilarang memproduksi iklan yang melanggar etika dan/atau ketentuan peraturan perundang-undangan mengenai periklanan, dalam hal ini adanya ajakan atau anjuran untuk berjudi secara *online*. Pertanggungjawaban pidana bagi *streamer* yang melakukan *endorsement*

judi *online* dipidana sebagai turut serta melakukan perjudian sebagaimana diatur dalam ketentuan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik meskipun *streamer* hanya melakukan promosi judi *online*.

Saran yang dapat diberikan bahwa : (1) Diharapkan *Streamer* dapat memfilter kata-kata yang biasa di tuliskan oleh situs judi *online* tersebut, dan mengedukasi penontonnya untuk tidak bermain judi *online* (2) Penting untuk melakukan edukasi dan sosialisasi kepada masyarakat tentang bahaya perjudian *online* dan konsekuensi hukum yang dapat ditimbulkan. Kampanye edukatif bisa dilakukan melalui media sosial, seminar, dan kerjasama dengan institusi pendidikan. (3) Perlunya kerjasama antara berbagai lembaga penegak hukum, baik untuk memastikan bahwa hukum terkait promosi perjudian *online* ditegakkan secara konsisten dan efektif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Dali Mutiara, *Tafsir Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1986
Eddy O.S Hiariej, *Prinsip-Prinsip Hukum Pidana*, Cahaya Atma Pustaka, Yogyakarta, 2014
Josua Sitompul, *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, Tatanusa, Jakarta, 2009
Kamus Besar Bahasa Inonesia Pusat Bahasa, Penerbit Pt Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2008
Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, jilid I, P.T. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005
Lamintang P.A.F., *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 1997
Moeljatno, *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana*, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, 1989
-----, *Asas-Asas Hukum Pidana*, P.T. Rineka Cipta, Jakarta. 2008
Muladi dan Barda Nawawi Arief, *Teori-Teori dan Kebijakan Pidana*, Bandung: Alumni, 2005
M.Sholehudin, *Sistem Sanksi dalam Hukum Pidana*, Ide Dasar Double Track System dan Implementasinya, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003
Roeslan Saleh dalam Muladi dan Barda Nawawi Arief, *Teori-Teori dan Kebijakan Pidana*, Bandung: Alumni, 2005
Soerjono Soekanto, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006
Schaffmeister, Keijzer, dan Sutoris, *Hukum Pidana*, Yogyakarta: Liberty, 1995
Tongat, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia Dalam Perspektif Pembaharuan*, UMM Press, Malang, 2009
Onno W Purbo, *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi*, Computer Network Research Group, ITB, 2007
Van Hammel dalam Soedarto, *Pengetahuan Dasar Hukum Pidana*, Mandar Maju, Bandung, 2005
Nafila, Hunafa. "Kajian Komparasi atas Tindakan Endorse (Promosi) Judi Online dalam Perspektif Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam" *Bandung Conference Series: Law Studies* 2, No. 1 (2022)
Nono, Ignasius Yosanda, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi dan I Putu Gede Seputra. "Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online", *Jurnal Analogi Hukum*, 3, No 2, (2021)
Sari Desriwaty, *Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Promosi Judi Online Yang*

Dilakukan Melalui Media Sosial Ditinjau Dari Perspektif Hukum Pidana,
<http://repository.upbatam.ac.id/2752/1/Cover%20s.d%20ba>

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) ;

Undang Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Undang Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Undang Undang Nomor
11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Keputusan Bersama Nomor 229/2021, 154/2021, dan KB/2/VI/2021 tentang Pedoman
Implementasi Pasal Tertentu dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008
tentang Informasi dan Transaksi Elektronik