

**PENEGAKAN HUKUM PIDANA TERHADAP *INFLUENCER*
YANG MEMPROMOSIKAN SITUS JUDI ONLINE MELALUI
MEDIA SOSIAL (STUDI KASUS DI SATRESKRIM
POLRESTABES MEDAN)**

SKRIPSI

**Ditulis Untuk Memenuhi Syarat
Mendapatkan Gelar Sarjana Hukum**

**Oleh:
Rifki Rangga Pratama
2206200025**



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**



Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan
Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS HUKUM

Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak/Pj/PT/III/2024
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400- 66224567

<http://hukum.umsu.ac.id> fahum@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA
UJIAN MEMPERTAHANKAN SKRIPSI SARJANA
BAGI MAHASISWA PROGRAM STRATA 1

Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari **Sabtu**, tanggal **18 April 2026**, Jam **12.00 WIB** sampai dengan selesai, setelah mendengar, melihat, memperhatikan, menimbang:

MENETAPKAN

NAMA : RIFKI RANGGA PRATAMA
NPM : 2206200025
Prodi/Bagian : HUKUM/ HUKUM PIDANA
Judul Skripsi : PENEGAKAN HUKUM PIDANA TERHADAP *INFLUENCER* YANG MEMPROMOSIKAN SITUS JUDI ONLINE MELALUI MEDIA SOSIAL (Studi Kasus di Satreskrim Polrestabes Medan)

Dinyatakan:

- (A) Lulus Yudisium dengan predikat Istimewa
- () Lulus Bersyarat, memperbaiki/Ujian Ulang
- () Tidak Lulus

Setelah lulus, dinyatakan berhak dan berwenang mendapatkan gelar Sarjana Hukum (SH) dalam Bagian Hukum Pidana.

PANITIA UJIAN

Ketua

Assoc. Prof. Dr. FAISAL, S.H., M.Hum.
NIDN: 0122087502

Sekretaris

Assoc. Prof. Dr. ZAINUDDIN, S.H., M.H.
NIDN: 0118047901

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. BISDAN SIGALINGGING, S.H., M.H.
2. TAUFIK HIDAYAT LUBIS, S.S., S.H., M.H.
3. Dr. ISNINA, S.H., M.H.

1.

2.

3.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS HUKUM

Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/III/2024
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400- 66224567

<http://hukum.umsu.ac.id> fahum@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)



PENETAPAN
HASIL UJIAN SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

Berdasarkan Berita Acara ujian Skripsi yang dilaksanakan pada Sabtu, tanggal 18 April Tahun 2026. Panitia Ujian Skripsi Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dengan ini menetapkan bahwa:

NAMA : RIFKI RANGGA PRATAMA
NPM : 2206200025
Prodi/Bagian : HUKUM/ HUKUM PIDANA
Judul Skripsi : PENEGAKAN HUKUM PIDANA TERHADAP *INFLUENCER* YANG MEMPROMOSIKAN SITUS JUDI ONLINE MELALUI MEDIA SOSIAL (Studi Kasus di Satreskrim Polrestabes Medan)

Penguji : 1. Dr. BILDAN SIGALINGGING, S.H., M.H. / NIDN: 0116018002
2. TAUFIK HIDAYAT LUBIS, S.S., S.H., M.H. / NIDN: 0113118604
3. Dr. ISNINA, S.H., M.H. / NIDN: 0116077202

Lulus, dengan nilai A, predikat **Istimewa**

Oleh karenanya dinyatakan berhak menggunakan gelar Sarjana Hukum (S.H.)

Ditetapkan di Medan
Tanggal, 18 April 2026

PANITIA UJIAN

Ketua

Assoc. Prof. Dr. FAISAL, S.H., M.Hum.
NIDN: 0122087502

Sekretaris

Assoc. Prof. Dr. ZAINUDDIN, S.H., M.H.
NIDN: 0118047901



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Umsu merupakan juri of Allah diwujudkan
hukum dan keadilan

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS HUKUM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<http://fahum.umsu.ac.id> fahum@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)



PENGESAHAN SKRIPSI

**JUDUL SKRIPSI : PENEGAKAN HUKUM PIDANA TERHADAP *INFLUENCER*
YANG MEMPROMOSIKAN SITUS JUDI ONLINE MELALUI
MEDIA SOSIAL (Studi Kasus di Satreskrim Polrestabes Medan)**

NAMA : RIFKI RANGGA PRATAMA

NPM : 2206200025

PRODI/BAGIAN : HUKUM / HUKUM PIDANA

Skrripsi tersebut di atas telah diujikan oleh Dosen Penguji Fakultas Hukum
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara pada hari Sabtu, Tanggal 18 April
2026

Dosen Penguji

<u>Dr. BILDAN</u> <u>SIGALINGGING, S.H., M.H.</u> NIDN: 0116018002	<u>TAUFIK NIDAYAT LUBIS,</u> <u>S.S., S.H., M.H.</u> NIDN: 0113118604	<u>Dr. ISNINA, S.H., M.H.</u> NIDN: 0116077202

Disahkan oleh:
Dekan Fakultas Hukum UMSU

Assoc. Prof. Dr. FAISAL, S.H., M.Hum.
NIDN: 0122087502



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS HUKUM

Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/AN-FI/Ak.Pj/PT/III/2024
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400- 66224567

<http://hukum.umsu.ac.id> fahum@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Bila menjawab surat ini agar disebutkan
Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BUKTI PENDAFTARAN UJIAN SKRIPSI

Panitia Ujian Skripsi Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara telah menerima Pendaftaran Ujian Skripsi:

NAMA : RIFKI RANGGA PRATAMA
NPM : 2206200025
Prodi/Bagian : HUKUM/ HUKUM PIDANA
Judul Skripsi : PENEGAKAN HUKUM PIDANA TERHADAP *INFLUENCER*
YANG MEMPROMOSIKAN SITUS JUDI ONLINE MELALUI
MEDIA SOSIAL (Studi Kasus di Satreskrim Polrestabes Medan)
Dosen Pembimbing : Dr. ISNINA, S.H., M.H. / NIDN: 0116077202

Selanjutnya layak untuk diujikan.

Medan, 10 April 2026

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

Assoc. Prof. Dr. FAISAL, S.H., M.Hum.
NIDN: 0122087502

Assoc. Prof. Dr. ZAINUDDIN, S.H., M.H.
NIDN: 0118047901

Unggul | Cerdas | Terpercaya



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS HUKUM

Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/III/2024
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400- 66224567

<http://hukum.umsu.ac.id> fahum@umsu.ac.id [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

NAMA : RIFKI RANGGA PRATAMA
NPM : 2206200025
PRODI/BAGIAN : HUKUM / HUKUM PIDANA
JUDUL SKRIPSI : PENEGAKAN HUKUM PIDANA TERHADAP INFLUENCER
YANG MEMPROMOSIKAN SITUS JUDI ONLINE MELALUI
MEDIA SOSIAL (STUDI KASUS DI SATRESKRIM
POLRESTABES MEDAN)

Disetujui untuk Disampaikan Kepada
Panitia Ujian Skripsi

Medan, 9 April 2026

Dosen Pembimbing


UMSU
(Dr. ISNINA, S.H., M.H.)
NIDN: 0116077202

Unggul | Cerdas | Terpercaya



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila manjwab surti lei agar disebukan
Honor dan taggungaja

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS HUKUM

Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/II/2024
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400- 66224567

<http://hukum.umsu.ac.id> fahum@umsu.ac.id [f](#) umsumedan [i](#) umsumedan [t](#) umsumedan [u](#) umsumedan

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya saya bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : RIFKI RANGGA PRATAMA
NPM : 2206200025
Prodi/Bagian : HUKUM/ HUKUM PIDANA
Judul Skripsi : **PENEGAKAN HUKUM PIDANA TERHADAP *INFLUENCER* YANG MEMPROMOSIKAN SITUS JUDI ONLINE MELALUI MEDIA SOSIAL (Studi Kasus di Satreskrim Polrestabes Medan)**

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis, secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Dan apabila ternyata dikemudian hari data-data dari skripsi ini merupakan hasil Plagiat atau merupakan hasil karya orang lain, maka dengan ini saya menyatakan bersedia menerima sanksi akademik dari Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, 8 April 2026
Saya yang menyatakan



RIFKI RANGGA PRATAMA



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS HUKUM

Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/AL.Pj/PT/III/2024
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400- 66224567

<http://hukum.umsu.ac.id> fahum@umsu.ac.id [f](#) umsumedan [ig](#) umsumedan [tw](#) umsumedan [yt](#) umsumedan

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : RIFKI RANGGA PRATAMA
NPM : 2206200025
PRODI/BAGIAN : HUKUM / HUKUM PIDANA
JUDUL SKRIPSI : PENEGAKAN HUKUM PIDANA TERHADAP INFLUENCER YANG MEMPROMOSIKAN SITUS JUDI ONLINE MELALUI MEDIA SOSIAL (STUDI KASUS DI SATRESKRIM POLRESTABES MEDAN)

Dosen Pembimbing : Dr. ISNINA, S.H., M.H.

TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	TANDA TANGAN
09-11-2025	ACC Judul Proposal	3fms
07-11-2025	Bimbingan pertama dengan pembimbing	3fms
08-11-2025	Bimbingan kedua perubahan rumusan masalah	3fms
10-11-2025	Bimbingan ketiga sebelum seminar proposal	3fms
13-02-2026	ACC untuk seminar proposal	3fms
02-03-2026	Bimbingan setelah seminar proposal	3fms
04-04-2026	Bimbingan penulisan dan revisi	3fms
09-04-2026	ACC untuk diujikan	3fms
09		

Mahasiswa dengan judul skripsi tersebut di atas telah melalui proses bimbingan dan telah dilakukan pemeriksaan daftar pustaka, oleh karenanya skripsi tersebut disetujui untuk diujikan.

Diketahui
Dekan Fakultas Hukum

(Assoc. Prof. Dr. FAISAL, S.H., M.Hum.)
NIDN: 0122087502

Dosen Pembimbing

(Dr. ISNINA, S.H., M.H.)
NIDN: 0116077202



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS HUKUM

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/III/2024
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<http://fahum.umsu.ac.id> fahum@umsu.ac.id [f umsumedan](#) [ig umsumedan](#) [u umsumedan](#) [umsumedan](#)

**SURAT KEPUTUSAN PROPOSAL TUGAS AKHIR
DAN PENGHUJUKAN DOSEN PEMBIMBING**

Nomor: 2350/KEP/II.3.AU/UMSU-06/F/2025

Bismillahirrahmanirrahim

Dekan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Berdasarkan Surat Persetujuan Kepala Bagian Hukum Pidana, Menetapkan Proposal Tugas Akhir dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir:

Nama Mahasiswa : RIFKI RANGGA PRATAMA
NPM : 2206200025
Program Studi/Bagian : Hukum / Hukum Pidana
Jenjang Studi : Strata-1 (S-1)
Judul Proposal Tugas Akhir : PENEGAKAN HUKUM PIDANA TERHADAP INFLUENCER YANG MEMPROMOSIKAN SITUS JUDI ONLINE MELALUI MEDIA SOSIAL (STUDI KASUS DI SATRESKRIM POLRESTABES)
Pemanding : Dr. BILDAN SIGALINGGING, S.H., M.H.
Pembimbing : Dr. ISNINA, S.H., M.H.

Dengan demikian mahasiswa yang bersangkutan diizinkan untuk menyusun skripsi dengan ketentuan:

1. Penulisan berpedoman pada buku panduan penulisan tugas akhir, Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Tanggal Seminar: 10 DESEMBER 2025
3. Waktu bimbingan rata-rata 9 (sembilan) kali pertemuan dengan dosen pembimbing.
4. Surat penetapan proposal tugas akhir dan penghujukan dosen pembimbing ini berlaku sampai tanggal: 10 JUNI 2026

Ditetapkan di : Medan
Pada Tanggal : 28 Jumadil Akhir 1447 H
18 Desember 2025 M



Tembusan :
1. Kepala Bagian
2. Peninggal

Wassalam
Dekan,

Dr. ISNINA, S.H., M.Hum.



KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil' alamin, Segala Puji dan Syukur bagi Allah Subhanahu wa Ta'ala yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagaimana mestinya, meskipun masih terdapat keterbatasan dan kelebihan di dalamnya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad Shallallahu 'Alaihi wa Sallam, beserta para sahabat dan seluruh pengikutnya hingga akhir zaman. Penyusunan skripsi ini dilaksanakan sesuai dengan kaidah serta metode penelitian dan penulisan yang telah ditetapkan di Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Keberhasilan penyelesaian skripsi ini tentu tidak terlepas dari dukungan, baik secara moral maupun material, serta bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Terutama, penulis mengucapkan penghargaan yang setinggi-tingginya serta rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua sekaligus. Kepada ayahku tercinta Heri Kiswanto atas nilai-nilai kehidupan, doa, dan perjuangan yang senantiasa menjadi sumber kekuatan dan motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Dan juga Pintu surgaku, Ibuku tercinta Maisarah yang selalu menjadi penyemangat penulis, terima kasih atas segala doa, perhatian, dan pengorbanan yang tiada henti dalam mendukung penulis selama menempuh pendidikan dan menjadi

sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Sehat selalu dan Panjang umur agar kelak aku dapat melihat air mata bahagia ibu atas kesuksesanku.

Penulis juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Bapak Dr. Faisal, S.H., M.Hum selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Demikian juga halnya kepada Bapak Dr. Zainuddin, S.H., M.H selaku Wakil Dekan I dan Ibu Atikah Rahmi, S.H., M.H selaku Wakil Dekan III Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Bapak Dr. Mhd Teguh Syuhada Lbs, S.H., M.H. Selaku Kepala Bagian Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dan juga kepada Ibu Dr. Lilawati Ginting S.H., M.Kn. Sebagai Dosen Penasihat Akademik Penulis di Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Serta ucapan hormat dan terima kasih penulis ucapkan kepada Ibu Dr. Isnina, S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan senang hati membimbing walaupun dihadapkan dengan lelahnya berpuasa sekalipun, selalu mengarahkan penulis untuk menyelesaikan tulisan sebaik-baiknya. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas waktu, kesabaran, serta perhatian yang telah di berikan selama proses penyusunan skripsi ini dan selalu memberikan kemudahan dalam setiap proses bimbingan. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, keberkahan, serta membalas segala kebaikan yang telah ibu berikan. Dan penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen pengajar beserta staf dan pegawai Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah berperan membantu penulis dalam

memperoleh informasi serta kelancaran berbagai urusan akademik selama masa perkuliahan.

Kepada sahabat terdekat penulis yang tak kalah penting kehadirannya, terima kasih telah menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis serta memberikan dukungan tenaga, materi, waktu, dukungan perhatian, dan kebersamaan yang diberikan menjadi kekuatan bagi penulis hingga tugas akhir ini dapat diselesaikan. Dan penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh teman-teman angkatan 2022 yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas doa, perhatian, serta dukungan yang diberikan sehingga penulis senantiasa diberi kesehatan dan kelancaran dalam proses penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan secara langsung, yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan kontribusi baik secara moral maupun material dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, sehingga penulis memohon maaf atas segala kekurangan dan kesalahan yang ada.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, 13 Maret 2026

Hormat Saya
Penulis,

Rifki Rangga Pratama
NPM 2206200025

ABSTRAK

Penegakan Hukum Pidana Terhadap *Influencer* Yang Mempromosikan Situs Judi Online Melalui Media Sosial (Studi Kasus Di Satreskrim Polrestabes Medan)

Rifki Rangga Pratama

Perkembangan teknologi informasi dan media sosial telah melahirkan fenomena *influencer* yang memiliki pengaruh besar dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat. Pengaruh tersebut sering dimanfaatkan untuk mempromosikan berbagai produk maupun layanan melalui platform digital. Namun dalam praktiknya, tidak sedikit *influencer* yang memanfaatkan media sosial untuk mempromosikan situs judi online. Kegiatan tersebut menimbulkan permasalahan hukum karena perjudian merupakan perbuatan yang dilarang oleh peraturan perundang-undangan di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor penyebab meningkatnya promosi situs judi online melalui media sosial, bentuk pertanggungjawaban pidana terhadap *influencer* yang melakukan promosi tersebut, serta upaya penegakan hukum yang dilakukan oleh aparat kepolisian.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum yuridis empiris dengan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan kasus. Data diperoleh melalui studi kepustakaan serta wawancara dengan pihak yang berkaitan dengan penelitian, kemudian dianalisis secara kualitatif untuk memperoleh kesimpulan yang sistematis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatnya promosi situs judi online melalui media sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor ekonomi, rendahnya kesadaran hukum, perkembangan teknologi informasi, serta kemudahan akses internet. *Influencer* yang secara sengaja mempromosikan situs judi online dapat dimintai pertanggungjawaban pidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik serta ketentuan mengenai perjudian dalam KUHP, termasuk Pasal 515 KUHP baru. Dalam proses pembuktian, penggunaan digital forensik memiliki peran penting untuk mengungkap bukti elektronik seperti unggahan media sosial, pesan digital, maupun transaksi yang berkaitan dengan promosi judi online. Penegakan hukum terhadap pelaku promosi judi online juga dilakukan melalui penyelidikan, penyidikan, serta kerja sama antara aparat penegak hukum dan instansi terkait guna mencegah penyebaran aktivitas perjudian di ruang digital.

Kata Kunci: Pertanggungjawaban Pidana, *Influencer*, Judi Online, Media Sosial, Penegakan Hukum

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
1. Rumusan Masalah	6
2. Tujuan Penelitian.....	7
3. Manfaat Penelitian.....	7
B. Definisi Operasional.....	8
C. Keaslian Penelitian	9
D. Metode Penelitian	11
1. Jenis Penelitian.....	11
2. Pendekatan Penelitian	12
3. Sifat Penelitian	12
4. Sumber Data Penelitian	12
5. Alat Pengumpulan Data	14
6. Analisis Data	15

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
A. <i>Influencer</i> Sebagai Promotor Judi Online	16
B. Promosi Situs Judi Online Sebagai Akses Judi.....	21
C. Peran Satuan Reserse Kriminal (Satreskim) Polrestabes Medan	28
BAB III PEMBAHASAN	36
A. Faktor Penyebab Meningkatnya Situs Judi Online Dipromosikan Melalui Media Sosial.....	36
B. PertanggungJawaban Pidana Terhadap <i>Influencer</i> Yang Mempromosikan Situs Judi Online Di Media Sosial	45
C. Kendala Dan Upaya Satreskrim Polrestabes Medan Dalam Penegakan Hukum Pidana Terhadap <i>Influencer</i> Yang Mempromosikan Situs Judi Online Melalui Media Social	58
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
A. KESIMPULAN.....	75
B. SARAN	76
DAFTAR PUSTAKA.....	
DAFTAR WAWANCARA.....	
DOKUMENTASI FOTO WAWANCARA	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan di dunia teknologi informasi dan maraknya media sosial telah melahirkan istilah baru bagi pengguna media sosial berupa *influencer* digital, yaitu individu yang memiliki daya pengaruh besar dalam membentuk opini publik melalui platform seperti Instagram, tiktok, dan youtube. Seorang *influencer* memiliki peran lebih luas karena mampu memengaruhi perilaku, opini, dan keputusan para pengikutnya. Kehadiran *influencer* ini kerap dimanfaatkan untuk memasarkan berbagai produk maupun layanan, termasuk kegiatan yang bersifat ilegal seperti perjudian daring. Bentuk promosinya bisa disampaikan secara langsung maupun terselubung, biasanya melalui konten berbayar atau *endorsement* yang mampu menarik perhatian ribuan hingga jutaan pengikut.¹ Kedekatan emosional yang terbangun antara *influencer* dan para pengikutnya sering kali membuat pesan yang disampaikan terasa lebih terpercaya dan personal, sehingga tanpa disadari dapat memengaruhi cara pandang serta keputusan *audiens* dalam menilai maupun mengikuti berbagai hal yang dipromosikan.

Perjudian merupakan salah satu bentuk penyakit sosial yang sulit dihindari, terutama karena dipengaruhi oleh tingginya kesenjangan ekonomi dalam masyarakat.

¹ Muhammad Ramadhan Ridwanyah, *et.al.* (2025). "Pertanggungjawaban Pidana Influencer Atas Endorse Judi Online: Kajian Kejahatan Siber Di Indonesia *Criminal Liability Of Influencers For Endorsing Online Gambling: A Study Of Cybercrime In Indonesian*". Jurnal Hukum Lex Generalis, Vol. 6, No.7, halaman 2.

Aktivitas ini sering dianggap sebagai jalan pintas untuk mengatasi persoalan keuangan, namun pada kenyataannya justru menimbulkan keresahan sosial karena berkaitan dengan tindak kriminal lain, seperti pencurian untuk memperoleh modal berjudi. Seiring perkembangan teknologi, praktik perjudian juga mengalami transformasi, dari yang semula dilakukan secara konvensional hingga berkembang menjadi perjudian berbasis digital yang dikenal dengan istilah Judol (Judi Online).² Dalam Ensiklopedia Indonesia judi diartikan sebagai suatu kegiatan pertaruhan untuk memperoleh keuntungan dari hasil suatu pertandingan, permainan atau kejadian yang hasilnya tidak terduga dengan harapan mendapatkan keuntungan yang lebih besar.³ Selanjutnya, Perjudian online yang dikenal dengan istilah judi online adalah jenis permainan judi yang dimainkan secara online melalui internet dengan situs Web atau aplikasi khusus menggunakan komputer atau ponsel.

Seseorang yang secara sadar menyebarkan konten terkait perjudian atau melakukan promosi terhadap aktivitas perjudian dikenal sebagai promotor judi online. Pendapat Suryati yang dikutip oleh Billy Sachio dan Noor Saptanti dalam tulisan berjudul Pertanggungjawaban Influencer Judi Online Terhadap Masyarakat Yang Rugi Ditinjau Dari Hukum Perdata , promosi merupakan salah satu alat penting yang digunakan untuk memastikan bahwa target *audiens* tertarik dengan tawaran yang diberikan, mempercayai manfaat yang dijanjikan, serta terdorong untuk

² Novritsar Hasintongan Pakpahan, Binsar Pamopo Pakpahan, 2025, *Penegakan Hukum Judi Online di Indonesia*, Yogyakarta: Selat Media Patners, halaman 1.

³ Ainurrafiq Dawam, 2022, *Peran Pendidikan Islam Dalam Mengurangi Perilaku Judi Online*, Jakarta: Publica Indonesia Utama, halaman 7.

mengambil tindakan. Keterlibatan masyarakat dalam perjudian online umumnya dipicu oleh beberapa alasan. Masyarakat sendiri tertarik pada judi online karena dianggap memberi peluang memperoleh keuntungan cepat, mudah diakses melalui perangkat digital, serta didukung oleh berbagai bonus dan insentif yang ditawarkan penyedia layanan. Insentif tersebut bisa berupa uang tunai gratis, putaran gratis, atau bonus saat melakukan deposit, yang pada akhirnya mendorong individu untuk semakin tertarik berjudi.⁴

Hadirnya permainan judi online sebagai kemajuan teknologi yang negatif dibidang elektronik perlu menjadi perhatian dari berbagai sudut karena berdampak buruk bagi penggunanya. Meski begitu masih saja banyak dari influencer ataupun mereka yang berpengaruh di media sosial terbujuk dengan keuntungan yang ditawarkan pelaku usaha judi online.⁵ Pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Secara normatif, promosi dan penyebaran konten perjudian dilarang keras dalam hukum pidana Indonesia, sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP, serta Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Replublik Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menyatakan “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak

⁴ Billy Sachio, Noor Saptanti. (2024). “Pertanggungjawaban Influencer Judi Online Terhadap Masyarakat Yang Rugi Ditinjau Dari Hukum Perdata”. Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora, Vol. 1, No.3, halaman 173.

⁵ *Idem.*, hlm. 172

mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian dipidana dengan penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

Perbuatan judi yang dilarang oleh hukum pidana menimbulkan konsekuensi bahwa semua tindakan yang terkait dengan perjudian harus dipertanyakan keabsahan hukumnya. Ketika penyelenggara situs judi menggunakan jasa promosi dari para artis di media sosial, dan kemudian masyarakat terdorong untuk ikut bermain judi akibat promosi tersebut, maka hukum pidana menganggap *influencer* tersebut turut terlibat dalam terjadinya perbuatan yang dilarang tersebut.⁶ Dengan demikian, keterlibatan *influencer* dalam mempromosikan judi secara tidak langsung berkontribusi pada munculnya tindak pidana perjudian yang harus mendapatkan perhatian hukum.

Berdasarkan liputan yang bisa di akses secara publik terdapat tiga kasus publik baik dari *influencer* atau selebgram di wilayah kota Medan yang mana salah satunya merupakan mahasiswa. Jenis permainan yang sering dipromosikan antara lain slot online, togel atau angka jitu, judi bola, live casino, tembak ikan, dan lain-lain. Dan juga lima situs judi online yang dipromosikan yaitu WOKA SLOT, PIXUE BET, DRAG SLOT, BYON88, dan KYOTO98.⁷ Saat ini, fenomena tersebut menunjukkan adanya kecenderungan meningkatnya keterlibatan influencer lokal dalam praktik

⁶ Davin Gerald Parsaoran Silalahi, Ismunarno, Diana Lukitasari. (2024). "Pengaturan Hukum Positif Di Indonesia Terkait Promosi Judi Online Di Media Sosial". Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora, Vol 1, No.2, halaman 319.

⁷ Suhardiman, "Terguir Imbalan, Mahasiswi di Medan Promosikan Situs Judi Online", melalui <https://sumut.suara.com/read/2024/11/04/122144/tergiur-imbalean-mahasiswi-di-medan-promosikan-situs-judi-online>, diakses pada tanggal 06 November 2025 pukul 15:00 Wib.

promosi yang mengarah pada aktivitas ilegal, sehingga memunculkan kekhawatiran akan dampaknya terhadap masyarakat serta perlunya pengawasan dan penegakan hukum yang lebih tegas dari pihak berwenang.

Salah satu fenomena yang beredar mengenai *influencer* di Kota Medan dengan inisial “NS” yang dipanggil kepolisian karena mempromosikan judi online dengan mengunggah video berisikan ajakan untuk bermain judi, hanya satu dari sekian banyak jumlah artis film, selebgram, maupun *influencer* yang menerima ajakan promosi judi agar memperoleh keuntungan sebanyak-banyaknya dengan mudah di laman media sosialnya. “NS” seorang wanita berusia 20 tahun yang dikenal sebagai selebgram asal kota medan, ditangkap karena mempromosikan situs judi online (Judol) melalui akun media sosialnya. Tidak hanya itu, diketahui juga banyak influencer yang diusut oleh Polrestabes Kota Medan akibat mempromosikan Judi.

Kepala Polrestabes Medan, Kombes Gidion Arif Setyawan mengungkapkan, NS ditangkap saat sedang duduk di indomaret. Gidion Arif Setyawan menjelaskan, pelaku telah *mengendorse* dua situs judi online, yaitu www.BCBWN.com dan www.martabak888.com enam bulan terakhir ini. Dalam penyelidikan, petugas juga menemukan grup WhatsApp bernama "Grup Absen Martabak". Grup tersebut digunakan sebagai wadah untuk berkomunikasi dengan pihak yang menyuruhnya melakukan endorse. Saat ini, “NS” telah ditetapkan sebagai tersangka dan ditahan untuk menjalani proses hukum lebih lanjut. Dia disangkakan melanggar Pasal 27 ayat

2 Jo Pasal 54 ayat 3 UU RI No 1 Tahun 2024 serta Pasal 303 ayat 1 ke 1 E, 2 E KUHPidana.⁸

Melihat semakin pesatnya perkembangan permainan judi online yang disebabkan oleh promosi yang dilakukan sejumlah oknum *influencer*, membuat fenomena ini semakin mengkhawatirkan. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut bagaimana penegakan hukum pidana yang berlaku serta upaya yang dilakukan oleh aparat penegak hukum dikota Medan dalam menindak pelaku penyebaran judi online, guna memperkuat langkah pemberantasan judi online di Indonesia.

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, untuk mencapai tujuan penelitian maka dalam penelitian ini akan menguraikan permasalahan terkait beberapa hal, sebagai berikut:

- a. Apa faktor penyebab meningkatnya situs judi online dipromosikan melalui media sosial?
- b. Bagaimana pertanggung jawaban pidana terhadap *influencer* yang mempromosikan situs judi online di media sosial?

⁸ Goklas Wisely, Reni Susanti, “Promosikan Judol, Selebgram Medan Ditangkap, Mengaku Diupah Rp 1,3 Juta”, melalui <https://medan.kompas.com/read/2024/11/18/162220578/promosikan-judol-selebgram-medan-ditangkap-mengaku-diupah-rp-13-juta>, diakses pada tanggal 06 Oktober 2025 pukul 10:27 Wib.

- c. Bagaimana kendala dan upaya Satreskrim Polrestabes Medan dalam penegakan hukum pidana terhadap *influencer* yang mempromosikan situs judi online melalui media sosial?

2. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui faktor penyebab meningkatnya situs judi online dipromosikan melalui media sosial .
- b. Untuk menganalisis pertanggung jawaban pidana terhadap *influencer* yang mempromosikan situs judi online di media sosial.
- c. Untuk mengetahui kendala dan upaya Satreskrim Polrestabes Medan dalam penegakan hukum pidana terhadap *influencer* yang mempromosikan situs judi online melalui media sosial.

3. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

- a. Manfaat teoritis: merupakan manfaat penelitian yang memiliki tujuan dalam hal akademis atau untuk pengembangan ilmu pengetahuan⁹, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi pengembangan ilmu hukum secara teoritis, khususnya terkait penegakan hukum terhadap *influencer* yang mempromosikan judi online. Penelitian ini juga dapat memperkaya

⁹ Ramlan, Tengku Erwinsyahbana, Surya Perdana, 2023, *Metode Penelitian Hukum dalam Pembuatan Karya Ilmiah*, Medan: UmsuPress, halaman 171.

bahan bacaan akademis sehingga dapat menjadi rujukan teoritis bagi mahasiswa, akademisi yang ingin mengkaji lebih dalam masalah serupa.

- b. Manfaat Praktis: penelitian ini diharapkan dapat memecahkan masalah yang ada terkait penelitian ataupun masalah serupa yang berfokus pada rumusan masalah penelitian ini.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan memberi batasan jelas terhadap istilah yang digunakan agar tidak terjadi interpretasi yang berbeda. Berdasarkan judul penelitian “Penegakan Hukum Pidana terhadap *Influencer* yang Mempromosikan Judi Online di Media Sosial”, berikut definisi operasional dari penelitian ini:

1. Penegakan hukum pidana berarti rangkaian tindakan aparat hukum yang meliputi penyelidikan, penyidikan, penuntutan, pengadilan, hingga pelaksanaan putusan terhadap pelaku tindak pidana. Dalam penelitian ini di khususkan membahas penegakan hukum pidana terhadap *influencer* yang melakukan promosi judi online di media sosial.
2. *Influencer* adalah individu yang memiliki pengaruh di media sosial dengan jumlah pengikut signifikan di platform media sosial dan kredibilitas tertentu sehingga mampu memengaruhi opini, keputusan pembelian *audiens* mereka melalui konten, pendapat dan dukungan mereka.¹⁰ *Influencer* disini dianggap

¹⁰ Aditya Wardhana, 2025, *Social Media Marketing Strategy Edisi Indonesia*, Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, halaman. 159.

sebagai pihak yang melakukan promosi judi online lewat media sosial. *Influencer* dipahami sebagai seseorang yang menarik perhatian kelompok sasaran dengan berbagi keahlian atau konten relevan di media sosial dan bekerja sama dalam kampanye pemasaran. Selain itu, panduan *A Complete Influencer Marketing Guide* menjelaskan bahwa *influencer* membantu mendorong kesadaran merek dan keputusan pembelian lewat *endorsement* di media sosial.

3. Judi online adalah aktivitas taruhan uang atau barang berharga lewat internet, termasuk *website* atau aplikasi. Promosi judi online mencakup konten, tautan, *endorsement*, atau ajakan yang disebar di media sosial oleh *influencer* dengan tujuan menarik pengguna ikut bermain. Dasar hukum yang mengatur tindak pidana, termasuk kejahatan teknologi atau kejahatan siber, dapat dirujuk dari Dasar-Dasar Hukum Pidana berdasarkan KUHP dan RUU KUHP.
4. Media sosial adalah platform daring yang memungkinkan pengguna membuat, membagi, dan berinteraksi melalui konten berupa teks, gambar, video, atau live streaming. Platform yang menjadi fokus bisa Instagram, TikTok, YouTube, Facebook, dan lainnya, yang sering digunakan untuk promosi. Dalam pemasaran digital dan media sosial (*researchgate*), media sosial dibahas sebagai salah satu komponen penting dari pemasaran digital, dengan fungsi interaksi antara pengguna, konten, dan *brand*.

C. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian merupakan penjelasan yang menunjukkan bahwa masalah penelitian yang dihadapi belum pernah dipecahkan oleh peneliti sebelumnya atau

menunjukkan dengan tegas perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Keaslian penelitian mencerminkan kemampuan peneliti untuk menelusuri dan mengidentifikasi penelitian masa lalu yang berkaitan dengan topik penelitian yang akan dilakukan.¹¹ Berdasarkan hal tersebut, Adapun penelitian dari penulis lain yang mendekati dengan penelitian yang penulis lakukan, diantaranya:

1. Skripsi oleh Aditia Ashari Sembiring, NPM: 1806200166, mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (2022), dengan judul “Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Penyebaran Konten Judi Online di Media Sosial (Studi Ditreskrimsus Polda Sumut)”.
2. Skripsi oleh Pradika Rifai Rahman, NPM: 19103040063, mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta (2023), dengan judul “Upaya Penegakan Hukum Terhadap *Influencer* Yang Mempromosikan Situs Judi *Online* Melalui Media Sosial (Studi Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta)”.
3. Skripsi oleh Maulana Rizky Fauzi, NPM: 05040720037, mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel (2024), dengan judul “Penegakan Hukum Tindak Pidana Judi Online”.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut di atas, maka berbeda dengan penelitian penulis. Dalam penelitian penulis membahas dan menitikberatkan pada penegakan hukum pidana terhadap influencer yang mempromosikan situs judi online di social media disertai tambahan informasi dari Polrestabes Kota Medan.

¹¹ Ramlan, Tengku Erwinsyahbana, Surya Perdana, Op.cit., halaman 172.

D. Metode Penelitian

Metode penelitian secara sederhana adalah tata cara bagaimana melakukan penelitian. Metode penelitian terdiri dari dua kata, yaitu kata metode dan kata penelitian. Metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan termasuk keabsahannya. Adapun pengertian penelitian adalah suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis, untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.¹² Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, metode yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif. Penelitian hukum secara normatif mempelajari hukum sampai ke detail-detailnya, karena ketentuan dalam perundang-undangan, putusan pengadilan, perintah penguasa, ataupun doktrin (pendapat ahli) adalah bersifat unik satu sama lain sehingga dengan penelitian normatif ini akan diketahui hukum yang berlaku, hukum yang merupakan dikecualikan, hukum yang sudah diinterpretasikan, bahkan norma hukum hingga aturan hukum yang dapat diterapkan terhadap masalah hukum yang bersangkutan.¹³

¹² Jonaedi Efendi, Johnny Ibrahim, 2021, *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Jakarta: Kencana, halaman 2-3.

¹³ Munir Fuady, 2018, *Metode Riset Hukum Pendekatan Teori dan Konsep*, Depok: PT. Raja Grafindo Persada, halaman 130.

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan observasi dengan cara melakukan wawancara langsung kepada informan yang memahami masalah yang diteliti. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi yang lengkap dan sesuai dengan kondisi nyata di masyarakat. Melalui wawancara, peneliti dapat mengetahui bagaimana praktik yang terjadi, pendapat masyarakat, serta berbagai kondisi yang memengaruhi penerapan hukum. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk melihat apakah hukum yang berlaku sudah sesuai atau belum dengan kenyataan di lapangan, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas tentang hubungan antara aturan hukum dan kehidupan masyarakat sehari-hari.

3. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif. Abdulkadir Muhammad menyatakan penelitian hukum deskriptif (*descriptive legal study*), merupakan penelitian yang bersifat pemaparan yang bertujuan untuk memperoleh gambaran (deskripsi) lengkap tentang keadaan hukum yang berlaku di tempat tertentu dan pada saat tertentu, atau mengenai gejala yuridis yang ada, atau peristiwa hukum tertentu yang terjadi dalam masyarakat.¹⁴

4. Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini disusun berdasarkan:

¹⁴ Ramlan, Tengku Erwinsyahbana, Surya Perdana, *Op.cit.*, halaman 125.

- a. Data Kewahyuan ataupun yang bersumber dari hukum Islam yaitu Al-Quran, Al-Quran merupakan wacana kewahyuan bagi umat islam sebagai pedoman dan sumber utama ajaran dan hukum Islam.¹⁵ Sebagaimana ditegaskan oleh Albert Einteins, yang menyatakan “ilmu tanpa agama buta, agama tanpa ilmu lumpuh”.¹⁶ Pernyataan ini menekankan pentingnya keseimbangan yang saling melengkapi antara agama dan ilmu pengetahuan. Sebagai Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara wajib menyertakan rujukan surah dari Al-Qur’an ataupun hadits Rasurullah SAW agar dapat dijadikan dasar saat mengkaji, menganalisa, dan juga menjawab pertanyaa permasalahan yang diteliti, dalam penelitian ini yaitu Al-Qur’an Surah Al-Maidah ayat 2.
- b. Data Primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh langsung dari tempat objek penelitian dilakukan yaitu Polrestabes Kota Medan dengan hasil wawancara yang didapatkan dari informan.
- c. Data Sekunder adalah data yang diperoleh melalui bahan Pustaka yang terdiri dari:
 - 1) Bahan hukum primer merujuk pada sumber-sumber yang bersifat mengikat, yang terdiri dari norma-norma dasar, peraturan-peraturan pokok, serta peraturan-peraturan hukum. Bahan yang menjadi landasan utama di penelitian ini yaitu: Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

¹⁵ *Ibid.*, halaman 132.

¹⁶ *Ibid.*, halaman 134.

- 2) Bahan hukum sekunder, yaitu bahan yang mendukung bahan hukum primer yang merupakan karya ilmiah, Kumpulan buku, jurnal hukum, maupun skripsi dan tesis.
- 3) Bahan Hukum Tersier, yaitu bahan yang memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, seperti Ensiklopedi, Kamus Bahasan Indonesia, Internet, dan lain sebagainya.

5. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari data sekunder menggunakan alat pengumpulan data berupa studi kepustakaan (library research) yang di lakukan dengan dua cara, yaitu:

a. Online

Studi kepustakaan yang dilakukan dengan cara pencarian di internet guna mengumpulkan data sekunder yang dibutuhkan dalam penelitian.

b. Offline

Yaitu studi kepustakaan dengan mengunjungi perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara maupun perpustakaan di luar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan toko-toko buku guna menghimpun data sekunder yang diperlukan dalam penelitian.

6. Analisis Data

Analisa data merupakan hal yang sangat penting dalam suatu penelitian dalam rangka memberikan jawaban terhadap masalah yang diteliti. Sebelum analisis dilakukan, terlebih dahulu diadakan pemeriksaan dan evaluasi terhadap semua data yang ada untuk mengetahui validitasnya. Adapun penelitian empiris dilakukan analisis secara kualitatif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Influencer* Sebagai Promotor Judi Online

Secara luas, iklan adalah segala bentuk pesan tentang sesuatu atau produk yang merupakan komunikasi yang membayar dari pihak tertentu melalui media massa dengan tujuan memengaruhi *audiens* agar memberi produk atau jasa yang ditawarkan. Manajemen promosi menggunakan berbagai metode untuk mendorong mereka bertindak. Iklan menjadi salah satu cara untuk memengaruhi dan menyampaikan.¹⁷ *Influencer* menggunakan media sosial sebagai sarana periklanan, dalam penulisan ini yaitu periklanan terkait situs permainan judi.

Influencer marketing adalah strategi pemasaran yang memanfaatkan individu atau tokoh publik yang memiliki pengaruh (*influencer*) terhadap *audiens* tertentu, terutama di media sosial untuk promosi. Para *influencer* ini dianggap memiliki kredibilitas, kepercayaan, dan hubungan personal dengan pengikutnya, sehingga rekomendasi dari mereka berpotensi besar memengaruhi keputusan pembelian. Karakteristik *Influencer* dipercaya karena keahlian atau hubungan personal mereka dengan pengikut. Mereka menyampaikan promosi dalam bentuk yang tidak kaku, seperti ulasan testimoni, atau cerita pribadi.¹⁸ Karena anak muda cenderung lebih percaya pada *influencer* dibanding *brand*. Mereka juga masih dalam tahap perkembangan psikologis mudah terpengaruh, mencari pengakuan sosial, dan

¹⁷ Artyasto Jatisidi, 2024, *Pengantar Periklanan*, Yogyakarta: Deepublish Digital, halaman 6.

¹⁸ Muchdie M. Syarun, 2025, *Manajemen Pemasaran: Mengomunikasikan Produk dan Jasa*, Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media, halaman 226-227.

seringkali belum bisa membedakan mana konten asli dan mana yang sponsor. Penelitian ini menunjukkan bahwa makin sering seseorang terpapar konten judi dari *influencer*, makin besar kemungkinan mereka menganggap judi itu normal atau bahkan seru.

Pemasaran judi secara digital saat ini berkembang promosi melalui *influencer*. Promosi ini mencakup kerjasama situs judi online dengan *influencer* di media sosial. Banyak *influencer* mempromosikan judi online secara terselubung melalui konten yang menarik bagi anak muda, memperluas *audiens* dan menarik pemain baru dengan cara yang tidak langsung. Kemajuan dalam teknologi dan tren pemasaran ini telah membantu judi online menjadi fenomena yang lebih luas. Kemudahan akses ini juga menjadi resiko dampak_negatif dari judi online yang juga semakin meningkat.¹⁹ Fenomena ini menunjukkan bahwa strategi pemasaran berbasis *influencer* tidak hanya memperluas jangkauan promosi, tetapi juga secara tidak langsung membentuk normalisasi terhadap aktivitas perjudian di kalangan masyarakat, khususnya generasi muda yang rentan terhadap pengaruh konten digital.

Para *influencer* sering menampilkan hasil kemenangan yang terlihat sangat besar atau membagikan video yang menunjukkan *transfer* uang dari kemenangan judi. Namun, kebenaran dari hal tersebut tidak selalu dapat dipastikan karena bisa saja hanya berupa klaim sepihak. Beberapa *influencer* maupun selebritas juga menggunakan kalimat persuasif seperti “ayo coba saja, siapa tahu beruntung” atau

¹⁹ Jengko Pigome, 2024, *Membongkar Rahasia Judi Online Keuntungan, Kerugian, dan Dampaknya Terhadap Masyarakat Indonesia*, Makassar: CV. Idebuku, halaman 12.

“main sebentar dengan modal kecil bisa mendapat keuntungan besar” untuk memengaruhi masyarakat agar tertarik mencoba judi online.²⁰ Hal ini semakin memperkuat daya tarik semu dari aktivitas perjudian daring, karena *audiens* cenderung hanya melihat sisi keberhasilan yang ditampilkan tanpa menyadari risiko kerugian yang jauh lebih besar

Promosi judi online di media sosial begitu gencar, *website* judi online menarik masyarakat dengan iming-iming jaminan kemenangan di awal bermain dan jaminan uang kembali ketika mengalami kekalahan. Situs judi online melakukan *endorsement* kepada *influencer* untuk promosi bisnis mereka sebagai sarana pemasaran.²¹ Para *influencer* kerap dilibatkan untuk mempromosikan situs judi online melalui berbagai konten di media sosial mereka. Hal ini dilakukan karena *influencer* memiliki pengaruh yang besar terhadap para pengikutnya, sehingga dapat menarik minat masyarakat untuk mencoba permainan judi online yang dipromosikan.

Promosi juga dilakukan melalui pembuatan konten seperti *vlog* harian atau siaran langsung saat bermain judi online. Cara ini membuat promosi terlihat lebih alami dan menarik, sehingga banyak orang tidak menyadari bahwa mereka sebenarnya sedang melihat bentuk iklan yang terselubung. Pengaruh *endorsement* dari *influencer* dan selebritas terhadap masyarakat cukup besar. Banyak orang cenderung lebih mudah mempercayai pesan yang disampaikan oleh figur publik yang

²⁰ Agus Sudibyo, 2025, *Menangkal Judi Online Panduan Untuk Khalayak Umum*, Jakarta: Pt Gramedia, halaman 10.

²¹ Muhammad Amin Azis, 2025, *Notasi Ekonomi: Suara Generasi Z*, Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI), halaman 27.

mereka kagumi.²² Kepercayaan tersebut membuat sebagian orang menerima ajakan untuk berjudi tanpa mempertimbangkan dampak atau risikonya secara mendalam. Ketika melihat influencer yang tampak sukses atau terlihat santai saat bermain judi, hal itu dapat menimbulkan kesan seolah-olah judi online merupakan aktivitas yang menguntungkan sekaligus menyenangkan

Kredibilitas seorang *influencer* meliputi beberapa aspek penting, seperti kepercayaan (*trustworthiness*), daya tarik, dan keahlian yang dimilikinya. Seorang *influencer* dapat dianggap memiliki kredibilitas yang baik apabila para pengikutnya percaya terhadap integritas serta kemampuan yang dimilikinya. Dalam berbagai penelitian disebutkan bahwa tingkat kepercayaan terhadap *influencer* merupakan faktor yang paling penting dalam membentuk sikap pengikut terhadap produk yang dipromosikan. Hal ini berarti bahwa konsumen lebih mudah menerima rekomendasi dari *influencer* yang dinilai jujur dan dapat dipercaya.²³ Namun, apabila seorang influencer kehilangan kredibilitasnya, misalnya dengan mempromosikan produk tanpa transparansi atau tidak jujur, maka hal tersebut dapat menurunkan tingkat kepercayaan audiens terhadap produk yang diiklankan.

kredibilitas *influencer* juga memiliki pengaruh langsung terhadap niat beli konsumen. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *influencer* yang memiliki kredibilitas tinggi, terutama dari aspek kepercayaan dan daya tarik, dapat

²² Agus Sudibyo, *Op.cit.*, halaman 10.

²³ Yonas Ferdinand Riwu, Viktorianus Mahendra Da Lopez, Dominikus K.T Aman, 2025, *Cerita Di Balik Tenun: Storytelling Sebagai Kunci Meningkatkan Minat Beli*, Sumatera Barat: Azzia Karya Bersama, halaman 77.

meningkatkan citra merek, kepuasan pelanggan, serta kepercayaan konsumen terhadap merek tersebut. *Influencer* yang terlihat menarik dan dapat dipercaya cenderung mampu meningkatkan kepuasan serta keyakinan konsumen terhadap produk yang dipromosikan. Sebaliknya, keahlian saja tidak cukup untuk memengaruhi konsumen. Meskipun seorang *influencer* memiliki pengetahuan yang luas tentang produk, tanpa didukung oleh reputasi yang baik dan komunikasi yang autentik, pengaruhnya terhadap konsumen akan menjadi terbatas.²⁴ Oleh karena itu, pemilihan influencer yang mampu menyampaikan informasi secara jujur, menarik, dan meyakinkan menjadi hal yang penting untuk mendorong konsumen dari tahap kesadaran terhadap produk hingga keputusan untuk membeli

Influencer dalam strategi pemasaran dapat menimbulkan persoalan ketika produk atau layanan yang dipromosikan merupakan kegiatan ilegal seperti judi online. Ketika *influencer* secara sengaja mendistribusikan konten berupa tautan, ajakan, atau bentuk promosi yang berisi muatan perjudian, mereka tidak hanya bertindak sebagai pemasar tetapi juga sebagai pihak yang berkontribusi memperluas akses masyarakat terhadap aktivitas terlarang. Kondisi ini dapat memenuhi unsur tindak pidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) UU ITE, karena *influencer* dianggap turut menyebarkan informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian “tanpa hak” dan berpotensi menimbulkan dampak sosial yang cukup besar, terutama bagi *audiens* rentan seperti anak muda.

²⁴ *Ibid.*, halaman 85.

Segala bentuk ajakan menuju kemaksiatan, termasuk promosi terhadap perbuatan haram seperti judi, dilarang keras dalam agama Islam. Tindakan semacam ini dianggap sebagai bentuk tolong-menolong dalam dosa yang dapat merusak moral dan ketertiban masyarakat. Karena itu, Al-Qur'an dengan tegas memperingatkan agar umat Islam menjauhi segala usaha yang mengajak kepada keburukan. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam Surah Al-Maidah ayat 2:

...وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ... ٢

Artinya : "..., dan janganlah kamu tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran."

Jelas bahwa segala bentuk ajakan terhadap perbuatan maksiat, seperti perjudian, bertentangan dengan prinsip tolong menolong dalam dosa, dalam hal ini yaitu promotor *influencer* yang membantu dalam menyebarkan akses perjudian online. Islam tidak hanya melarang perbuatan maksiat secara langsung tetapi juga melarang segala bentuk kerjasama atau dukungan terhadap maksiat tersebut.

B. Promosi Situs Judi Online Sebagai Akses Judi

Tingginya tren judi online tak bisa lepas dari masifnya strategi promosi di ruang digital. Iklan judi online terpantau telah beredar luas di media sosial, situs *streaming*, hingga portal berita. Survei *Populix* berjudul *Understanding the Impact of Online Gambling Ads Exposure* yang ditulis oleh Talita Aqila melalui tulisan berjudul *Pengguna Internet Indonesia Terpapar Iklan Judi Online, ini Peta Penyebarannya*,

pada 2024 menunjukkan 84% pengguna internet Indonesia mengaku pernah terpapar iklan judi online. Survei ini melibatkan 1.058 responden berusia 17-55 tahun yang dikumpulkan pada 21-28 November 2023. Berdasarkan temuan Populix, Instagram menjadi platform dengan paparan iklan judi online tertinggi, dengan 46% responden mengaku pernah melihat iklan judi dalam media sosial tersebut. Facebook dan YouTube menyusul dengan masing-masing 45%, disusul TikTok (27%), X (16%), dan platform lainnya (4%). Modus promosi juga semakin terselubung. Akun terafiliasi Judol di Instagram sering mengunggah ulang video kreator lain lalu menyisipkan logo atau tautan situs judi, sehingga konten yang awalnya tidak terkait perjudian berubah menjadi media promosi. Selain itu, praktik *endorsement* oleh *influencer* turut meningkatkan paparan judol, dengan 20% responden mengaku pernah melihat promosi tersebut dari publik figur di media sosial.²⁵ Kondisi ini menunjukkan bahwa paparan iklan judi online yang masif berpotensi membentuk persepsi masyarakat menjadi lebih permisif terhadap aktivitas tersebut.

Penggunaan ponsel pintar yang masif di Indonesia membuat platform judi online beradaptasi dengan menyediakan versi *mobile* yang optimal. Pemain bisa bermain kapan saja melalui aplikasi atau *browser* ponsel, menjadikan judi online lebih mudah diakses dan diintegrasikan dalam rutinitas sehari-hari. Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) digunakan untuk mempersonalisasi

²⁵ Talita Aqila Shafidhya, “84% Pengguna Internet Indonesia Terpapar Iklan Judi Online, Ini Peta Penyebarannya”, melalui <https://goodstats.id/article/84-pengguna-internet-indonesia-terpapar-iklan-judi-online-ini-peta-penyebarannya-vK1KF>, diakses pada tanggal 8 Maret 2026 pukul 13:05 Wib.

pengalaman pemain di platform judi online.²⁶ Melalui algoritma AI, situs dapat disesuaikan dengan preferensi setiap pemain, mendorong pemain untuk terus kembali dan meningkatkan keterlibatan mereka.

Situs judi menggunakan *chatbot* AI untuk menyapa pengunjung, memberi panduan deposit, dan menjawab pertanyaan seputar taruhan. Dalam konteks ini, Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 atas UU ITE dapat digunakan karena memenuhi kriteria: “menawarkan, atau memberikan kesempatan untuk bermain judi, menjadikannya sebagai mata pencaharian, menawarkan atau memberikan kesempatan kepada umum untuk bermain judi”. Di sisi lain, penjudi (termasuk Bandar judi) juga berpeluang dijerat pasal 27 ayat (2) apabila menggunakan AI untuk keperluan transaksi perjudian, seperti dalam rangka memprediksi hasil pertandingan atau peluang taruhan, bertaruh otomatis melalui bot yang terkoneksi dengan situs ilegal, dan/atau mengelola ratusan akun taruhan secara bersamaan.²⁷ Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan AI dapat memperluas dan menyamakan praktik perjudian ilegal sehingga perlu pengawasan yang lebih ketat.

Dunia internet, arti situs bukan hanya sekedar halaman yang bisa dibuka melalui browser. Secara umum situs artinya sekumpulan halaman web yang saling terhubung dan berada dalam satu domain, yang bisa diakses siapa saja melalui internet. Dulu, situs dibuat hanya untuk tampil bagus di layar komputer. Tapi sekarang, mayoritas orang mengakses internet lewat *smartphone*. Artinya, situs harus

²⁶ Jengko Pigome, *Loc.cit.*

²⁷ Stefan Koos, Shidarta, Arbi Haza Nasution, 2025, *Kecerdasan Artifisial Dalam Hukum Keperdataan*, Jakarta: Kencana, halaman 165

bisa tampil rapi dan mudah diakses dari layar kecil, itulah kenapa sekarang banyak situs pakai desain responsif. Jika dahulu seseorang harus memahami *coding* terlebih dahulu untuk membuat website, kini hal tersebut tidak lagi menjadi keharusan. Saat ini, pembuatan website dapat dilakukan dengan menggunakan CMS (*Content Management System*) seperti *WordPress*, atau dengan *website builder* yang memungkinkan pengguna cukup melakukan *drag and drop* tanpa perlu menulis kode program.²⁸ Selain itu, sekarang sudah banyak platform dan tools yang memudahkan pembuatan situs web dengan lebih cepat dan praktis.

Sistem teknologi digital sudah berkembang sehingga sudah ada sistem atau aplikasi yang membantu seseorang membuat dan mengelola website dengan mudah tanpa untuk menjadi ahli dalam bidang ini, dengan sistem CMS, *Content Management System* (CMS) merupakan sebuah platform perangkat lunak yang digunakan untuk membuat, mengelola, serta mengatur konten pada sebuah situs Web tanpa harus memiliki kemampuan pemrograman yang mendalam. Melalui CMS, pengguna dapat dengan mudah menambahkan, mengubah, maupun menghapus berbagai jenis konten seperti teks, gambar, video, dan file lainnya dengan menggunakan tampilan antarmuka yang mudah dipahami.²⁹ Perkembangan CMS ini memberikan kemudahan bagi siapa pun untuk membangun dan mengelola situs web

²⁸ Ratna Patria, “Situs Artinya Penting! Kenali Fungsi dan Jenisnya”, melalui <https://www.domainesia.com/berita/website-adalah/>, diakses pada tanggal 6 Maret 2026 pukul 10:43 Wib.

²⁹ Winarno, *et.al*, 2023, *Strategi Membangun Portal Website Aman Dari Serangan Judi Online*, Yogyakarta: Pt Penamuda Media, halaman 1.

secara cepat, namun di sisi lain juga berpotensi disalahgunakan untuk membuat dan menyebarkan konten ilegal tanpa memerlukan keahlian teknis yang tinggi.

Secara umum, CMS memiliki dua komponen utama, yaitu *backend* dan *frontend*. *Backend* atau yang sering disebut sebagai admin panel merupakan bagian yang digunakan oleh administrator atau pengguna yang memiliki hak akses untuk mengelola konten, mengatur hak pengguna, serta mengelola tampilan situs. Sementara itu, *frontend* adalah bagian tampilan website yang dapat dilihat langsung oleh para pengunjung.³⁰ Salah satu kelebihan dari CMS adalah kemampuannya dalam mendukung kerja sama tim. Dengan sistem ini, beberapa pengguna dapat bekerja bersama dalam mengelola konten website. Selain itu, CMS juga menyediakan berbagai fitur seperti pencarian, kategori, dan tag yang memudahkan pengguna dalam mengatur serta menemukan konten yang dibutuhkan.³¹ Kemudahan teknologi ini kemudian turut dimanfaatkan oleh pihak-pihak tertentu untuk membuat dan mempromosikan situs judi online secara lebih luas dan cepat melalui internet.

Perkembangan internet telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat di Indonesia, karena saat ini hampir setiap orang dapat mengakses internet kapan saja dan di mana saja. Kemudahan tersebut memang memberikan banyak manfaat, tetapi di sisi lain juga membuka peluang terjadinya penyalahgunaan internet untuk melakukan aktivitas yang merugikan, salah satunya perjudian online. Perjudian online merupakan bentuk kejahatan baru yang berkembang seiring dengan

³⁰ *Ibid.*, halaman 1.

³¹ *Ibid.*

kemajuan teknologi informasi dan dilakukan melalui komputer serta jaringan internet, sehingga termasuk dalam kategori kejahatan siber (*cybercrime*). Selain bertentangan dengan nilai moral, kemanusiaan, dan agama, perjudian juga dapat memberikan dampak negatif bagi masyarakat dan negara.³² Oleh karena itu, penegakan hukum sangat diperlukan untuk mencegah dan memberantas praktik perjudian online agar tidak semakin meluas. Pada dasarnya, penegakan hukum merupakan upaya untuk mewujudkan nilai-nilai yang terkandung dalam peraturan hukum melalui tindakan nyata guna menjaga ketertiban dan keharmonisan dalam kehidupan masyarakat.

Perjudian online merupakan fenomena yang tidak dapat dihindari dan saat ini banyak ditemukan di tengah masyarakat, bahkan semakin berkembang di kalangan mahasiswa. Dalam mempromosikan judi online, para pemilik situs biasanya melakukan berbagai cara, salah satunya dengan mengiklankan situs mereka kepada para pengguna internet. Berdasarkan hasil penelitian Paramatha yang dikutip oleh La Ode Muhammad Amsar dalam tulisan berjudul Literasi Kritis Berbasis IESQ POWER: Menyoal Kaum Milenial di Era Digital, dijelaskan bahwa pengaturan hukum terkait pemasangan iklan dan promosi yang mengandung unsur judi online telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).³³ Ketentuan tersebut tercantum dalam Pasal 27 ayat (2) yang menyatakan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak

³² Alifian Fajar Rizkita. (2023). "Kebijakan Hukum Tentang Perjudian Online". Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora, Vol. 1, No. 5, halaman 26.

³³ Peribadi dan La Ode Muhammad Amsar, 2023, *Literasi Kritis Berbasis Iesq Power Menyoal Kaum Milenial di Era Digital*, Yogyakarta: Zahir Publishing, halaman 109.

mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik maupun dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat dikenai sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Tercatat 80 ribu anak di Indonesia berusia di bawah 10 menjadi pemain judi online, Mereka terdampak dari berbagai siaran yang dengan mudah mempromosikan hal tersebut. Promosi judi ini tak terbatas, bahkan streamer game yang sering mereka tonton mendapat donasi dari promo judi tersebut. Akibat melihat promo tersebut anak menjadi penasaran untuk mencoba dan mengaksesnya.³⁴ Kondisi ini menunjukkan bahwa paparan promosi judi di ruang digital semakin sulit dibatasi dan mudah menjangkau anak-anak. Ketertarikan yang muncul dari rasa penasaran tersebut berpotensi menjerumuskan anak pada perilaku yang merugikan sejak usia dini.

Selanjutnya terhadap Generasi Z, pinjaman online dan judi online menjadi hal buruk yang kerap dilakukan. Tuntutan mandiri secara finansial menjadikan Generasi Z terhimpit secara ekonomi, kemudian mereka melakukan segala cara agar memenuhi kebutuhan hidupnya. Promosi dari kakak-adik ini memberikan janji-janji manis penyelesaian masalah ekonomi generasi instan. Generasi Z kemudian tertarik bermain judi uang tabungan yang semula dipergunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup, diubah menjadi modal untuk bermain judi, dengan harapan tabungan tersebut segera bertambah berkali-kali.³⁵ Situasi ini menunjukkan bahwa tekanan ekonomi dan janji mudah dari promosi judi online membuat sebagian Generasi Z terdorong mengambil

³⁴ Afi, 2024, *Haya Ma'I Ya Jamilun*, Bogor: Guepedia, halaman 68.

³⁵ Muhammad Amin Azis, *Op.cit.*, halaman 30.

risiko finansial tinggi, menggunakan tabungan untuk berjudi dengan harapan keuntungan instan, padahal potensi kerugiannya jauh lebih besar.

Praktik perjudian, para pemain sering berpegang pada prinsip bahwa dengan modal yang kecil mereka dapat memperoleh keuntungan yang besar, atau yang sering diibaratkan sebagai “cacing menjadi naga”. Meskipun para penjudi sebenarnya menyadari bahwa peluang kalah lebih besar dibandingkan menang karena sistem permainan cenderung menguntungkan bandar, hal tersebut tidak serta-merta menghentikan mereka untuk terus bermain. Bahkan, kekalahan yang dialami justru sering mendorong mereka untuk mempertaruhkan uang dalam jumlah yang lebih besar dengan harapan bahwa kemenangan akan segera diperoleh dan kerugian sebelumnya dapat kembali.³⁶ Kondisi ini dapat dianalogikan seperti fenomena fatamorgana di tengah gurun yang panas, yaitu ilusi yang tampak nyata dan seolah-olah menjanjikan harapan, namun pada kenyataannya hanya menipu para pemain dengan harapan semu akan kesejahteraan.

C. Peran Satuan Reserse Kriminal (Satreskim) Polrestabes Medan

Satuan Reserse Kriminal (Satreskrim) adalah unit di dalam kepolisian yang bertanggung jawab untuk menangani berbagai macam tindak pidana, mulai dari kejahatan ringan hingga kejahatan berat. Satreskrim berperan penting dalam

³⁶ *Ibid.*, halaman 30.

penyelidikan dan penyidikan kasus pidana dengan menggunakan metode ilmiah dan teknis penegakan hukum.³⁷

Sanksi pidana merupakan suatu cara untuk dapat digunakan untuk mencapai tujuan diadakannya hukuman pidana, pemberian sanksi pidana hanya dapat dilakukan apabila seseorang telah bersalah karena melanggar suatu ketentuan perundang-undangan, *influencer* pemilik akun yang mempromosikan situs judi online pada akun media sosialnya dapat dikenakan pertanggungjawaban pidana berdasarkan ketentuan yang terdapat dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang mengatur mengenai larangan untuk mendistribusikan atau mentransmisikan atau mengakses muatan elektronik yang mengandung perjudian, selain itu di dalam pasal 303 ayat (1) KUHP juga mengatur mengenai perjudian, di dalam KUHP perjudian tidak hanya perbuatan yang diatur dalam Undang-Undang melainkan perbuatan yang dicela oleh masyarakat akibat mempromosikan situs judi online yang dilakukan oleh *influencer* dikatakan dapat memenuhi unsur-unsur yang terdapat di dalam UU ITE.³⁸

Keberadaan *influencer* yang secara aktif mempromosikan situs judi online tidak dapat dipandang hanya sebagai bentuk ekspresi atau aktivitas ekonomi digital semata, melainkan sebagai tindakan yang memiliki konsekuensi hukum.

Sebagai instansi penegak hukum di Medan, Satreskrim Polrestabes berperan penting dalam memberantas judi online. Dengan kewenangan dan sumber daya yang

³⁷ Satreskrim Polrestabes Medan, “Peran Satreskrim dalam Penyelesaian Kasus Tindak Pidana”, melalui <https://satreskrimpolrestabesmedan.com/2025/10/peran-satreskrim-dalam-penyelesaian-kasus-tindak-pidana>, diakses pada 8 Maret pukul 14:45 Wib.

³⁸ Zainab Ompu Jainah, *et.al.* (2023). “Penegakan Hukum Terhadap Selebgram Yang Mempromosikan Situs Judi Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”. *Jurnal Ilmu Hukum Pidana*, Vol. 6, No. 1, halaman 128.

dimiliki, Satreskrim bertugas untuk menyelidiki, menangkap, dan mengadili pelaku perjudian ilegal. Upaya ini merupakan bagian dari komitmen pemerintah untuk menciptakan lingkungan masyarakat yang aman dan bebas dari praktik perjudian yang merugikan.³⁹

Berdasarkan penyampaian Jenderal Pol. Listyo Sigit yang ditulis oleh Imam Budilaksono dalam halaman berita Indonesia berjudul Kapolri: Polri Berantas Judi Online dengan Serius, dikatakan bahwa dalam upaya pemberantasan judi online, kepolisian bekerja sama dengan kementerian/lembaga terkait, seperti Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dalam menelusuri harta kekayaan pelaku untuk disita dan diserahkan ke negara. Namun menurut dia, bagian yang tidak kalah penting dalam memberantas kejahatan tersebut adalah pencegahan. Karena itu, Polri juga bekerja sama dengan seluruh tokoh, kementerian/lembaga, dan pemerintah daerah dalam upaya pencegahan.

Upaya preventif merupakan langkah pencegahan yang dilakukan sebelum terjadinya tindak pidana. Dalam konteks pencegahan promosi judi online oleh *influencer*, upaya preventif dapat dilakukan melalui beberapa strategi. Pertama, memberikan edukasi dan literasi digital kepada masyarakat, khususnya kepada kreator konten dan *influencer*, mengenai larangan serta konsekuensi hukum dari promosi judi online. Kedua, melakukan pengawasan dan pemantauan secara aktif terhadap konten live streaming di berbagai platform media sosial. Ketiga, menjalin

³⁹ Satreskrim Polrestabes Medan, "Satreskrim Polrestabes Medan Menangkap Pelaku Judi Online", melalui <https://satreskrimpolrestabesmedan.com/?s=Judi+online>, diakses pada 8 Maret pukul 14:46 Wib.

kerja sama dengan platform media sosial untuk menerapkan mekanisme deteksi dan penghapusan otomatis terhadap konten yang mengandung promosi judi online. Keempat, menerapkan sanksi administratif berupa peringatan, pemblokiran akun, atau pencabutan izin bagi *influencer* yang terbukti melakukan promosi judi online.⁴⁰

Sementara itu, upaya represif merupakan langkah-langkah penindakan yang dilakukan setelah terjadinya tindak pidana. Upaya represif terhadap *influencer* yang melakukan promosi judi online dilakukan melalui proses penegakan hukum pidana yang meliputi tahap penyelidikan, penyidikan, penuntutan, dan pemeriksaan di pengadilan.⁴¹ Dalam hal ini, Satuan Reserse Kriminal (Satreskrim) Polrestabes Medan berperan melakukan penyelidikan dan penyidikan terhadap dugaan promosi judi online oleh *influencer* di media sosial. Satreskrim bertugas mengumpulkan informasi, mencari serta mengamankan alat bukti, dan mengidentifikasi pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan promosi tersebut. Apabila ditemukan unsur tindak pidana, perkara tersebut selanjutnya diproses sesuai ketentuan hukum yang berlaku hingga dilimpahkan kepada pihak kejaksaan untuk tahap penuntutan.

Polisi sebagai garda terdepan dalam penegakan hukum memiliki tanggung jawab yang cukup besar untuk mensinergikan tugas dan wewenangnya. Polri sebagaimana yang telah diatur dalam Pasal 13 Undang-Undang No. 2 Tahun 2002

⁴⁰ Ibnu Abdul Khalid, Elwi Danil, Siska Elvandari (2025). "Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Influencer Yang Melakukan Promosi Situs Judi Online Saat Live Streaming Di Media Sosial". Jurnal Hukum Lex generalis, Vol. 6, No.7, halaman 10.

⁴¹ *Ibid.*, halaman 11.

tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia.⁴² Dalam melaksanakan tugas dan wewenang tersebut, polisi harus senantiasa melihat kepentingan masyarakat. Hal yang merupakan salah satu tugas polisi yang sering mendapat sorotan masyarakat adalah penegakan hukum. Pada praktiknya, penegakan hukum yang dilakukan oleh polisi senantiasa mengandung dua pilihan. Pilihan pertama adalah penegakan hukum sebagaimana yang diisyaratkan oleh undang-undang pada umumnya, di mana ada upaya paksa yang dilakukan polisi untuk menegakan hukum sesuai dengan hukum acara yang diatur dalam Undang-Undang No. 8 Tahun 1981 tentang KUHP. Sementara itu, pilihan kedua adalah tindakan yang lebih mengedepankan keyakinan yang ditekankan pada moral pribadi dan kewajiban hukum untuk memberikan perlindungan kepada anggota masyarakat.⁴³

Polri adalah organ kekuasaan bagi bekerjanya hukum. Tanpa *power* Polri, hukum hanya kata-kata manis dalam pasal undang-undang. Hukum membutuhkan kekuasaan. Menurut pendapat Muchtar Kusumaatmadja yang dikutip oleh Akbar Setiawan, dkk., tanpa kekuasaan, hukum hanya sekadar sebagai angan-angan. Tetapi, kekuasaan tanpa hukum adalah kezaliman. Olehnya itu, kekuasaan yang diperankan oleh kepolisian dalam menegakkan hukum harus dapat dikembalikan kepada hukum itu sendiri. Artinya, dalam memaksakan berlakunya hukum kepada masyarakat, Polri

⁴² Akbar Setiawan, Asmah, Dian Eka Kusuma Wardani, 2022, *Hukum Kepolisian Selayang Pandang Penegakan Hukum, Disiplin dan Kode Etik Profesi Polri*, Depok: PT Raja Grafindo Persada, halaman 37.

⁴³ *Ibid.*, halaman 38.

tetap bersandarkan pada hukum.⁴⁴ Untuk menjalankan fungsi sebagai aparat penegak hukum, Polri wajib memahami asas-asas hukum yang digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan tugas sebagai berikut.⁴⁵

- a. Asas legalitas, dalam melaksanakan tugasnya sebagai penegak hukum wajib tunduk pada hukum.
- b. Asas kewajiban, merupakan kewajiban polisi dalam menangani permasalahan dalam masyarakat yang bersifat diskresi, karena belum diatur dalam hukum.
- c. Asas partisipasi, dalam rangka mengamankan lingkungan masyarakat, Polri mengoordinasikan pengamanan swakarsa untuk mewujudkan ketaatan hukum di kalangan masyarakat.
- d. Asas preventif, selalu mengedepankan tindakan pencegahan daripada penindakan kepada masyarakat.
- e. Asas subsidiaritas, melakukan tugas instansi lain agar tidak menimbulkan permasalahan yang lebih besar sebelum ditangani oleh instansi yang membidangi.

Satuan Reserse Kriminal bertugas untuk menyelenggarakan dan melaksanakan fungsi penyelidikan dan penyidikan tindak pidana seperti: Perdagangan orang, pembunuhan, penculikan, geng motor, penganiayaan, serta juga menangani kasus judi online yang terkait pada pembahasan skripsi ini. Menurut Pasal

⁴⁴ *Ibid.*, halaman. 45

⁴⁵ *Ibid.*, halaman 44.

16 ayat (1) Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002, fungsi reserse meliputi "penyidikan tindak pidana guna menciptakan rasa aman masyarakat" (Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia).⁴⁶

Peran Reskrim juga tidak terlepas dari berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah persepsi publik terhadap kinerja kepolisian, khususnya unit Reskrim. Dalam banyak kasus, masyarakat menilai kinerja Reskrim kurang transparan atau tidak optimal, sehingga menimbulkan ketidakpercayaan. Untuk mengatasi hal ini, Polri secara umum dan Reskrim secara khusus terus melakukan reformasi internal, baik melalui pelatihan, peningkatan kapasitas personel, maupun pembenahan sistem manajemen kasus.⁴⁷

Salah satu langkah awal yang diambil Satreskrim Polrestabes Medan adalah memetakan daerah-daerah rawan kejahatan, Dengan menggunakan data statistik kejahatan yang ada. anggota Satreskrim dapat mengidentifikasi pola dan tren kriminalitas di berbagai lokasi di Medan, Satreskrim Polrestabes Medan telah membentuk *Unit Cyber Crime* yang khusus menangani kasus-kasus kejahatan yang terjadi di dunia maya. melakukan pelatihan kepada kelompok-kelompok masyarakat tentang cara membantu menjaga keamanan lingkungan mereka, Satreskrim Polrestabes Medan secara rutin melaksanakan operasi keamanan yang bersifat

⁴⁶ Nurdiana Lestari, Rustam Hs. Akili, Nurmin K. Martam (2025). "Analisis Hubungan Kerja Antara Satreskrim dan Satintelkam Polri dalam Pengungkapan Tindak Pidana di Polres Pohuwato". Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora, Vol. 2, No.4, halaman. 16.

⁴⁷ Fitri Nova Arvianti (2025). "Peran Dan Tanggung Jawab Reskrim Dalam Kepolisian". Jurnal Kajian Kontemporer Hukum Dan Masyarakat, Vol. 3, No.1, halaman. 4.

preemptive (pencegahan), Penerapan teknologi modern menjadi salah satu fokus utama Satreskrim dalam mencegah kejahatan.⁴⁸

Penggunaan aplikasi berbasis *mobile* untuk pelaporan kejahatan memudahkan warga dalam menyampaikan informasi kepada petugas keamanan. Dengan aplikasi ini, laporan dapat dikirim secara *real-time*, mempercepat respons petugas, Edukasi dan Kampanye Kesadaran Masyarakat, menerapkan hukum secara konsisten dan transparan, mereka mengirimkan pesan yang jelas bahwa kejahatan tidak akan ditoleransi, Satreskrim Polrestabes Medan secara rutin melakukan *monitoring* dan evaluasi terhadap program-program yang telah dijalankan, Anggota kepolisian dilatih untuk memahami aspek-aspek kejahatan terbaru, teknik penyelidikan yang efektif, dan cara berinteraksi yang baik dengan masyarakat. Melalui berbagai langkah proaktif tersebut, Satreskrim Polrestabes Medan berkomitmen untuk terus meningkatkan keamanan dan kenyamanan bagi masyarakat Medan.⁴⁹

⁴⁸ Satreskrim Polrestabes Medan, “Upaya Satreskrim Polrestabes Medan dalam Mencegah Kejahatan”, melalui <https://satreskrimpolrestabesmedan.Com/2025/09/satreskrim-polrestabes-medan-langkah-proaktif-dalam-mencegah-kejahatan/>, diakses pada 06 November pukul 20:00 Wib.

⁴⁹ *Ibid.*

BAB III PEMBAHASAN

A. Faktor Penyebab Meningkatnya Situs Judi Online Dipromosikan Melalui Media Sosial

Judi online telah menjadi fenomena yang semakin umum dan meresahkan dalam kehidupan modern kita mudah, variasi permainan yang menarik, dan iming-iming keuntungan finansial telah menarik banyak orang untuk terlibat dalam aktivitas perjudian online. Secara finansial, judi online dapat menyebabkan masalah serius dalam pengelolaan keuangan seseorang. Kehilangan uang secara terus menerus dalam perjudian online dapat mengakibatkan hutang yang menumpuk, kesulitan dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari, dan bahkan kerugian yang menghancurkan secara finansial. Selain itu, ketergantungan pada judi online juga dapat mempengaruhi produktivitas dalam pekerjaan dan bisnis, menghambat kemajuan karier, dan menyebabkan kerugian dalam investasi yang di rencanakan.⁵⁰ Selain dampak finansial, judi online juga berpotensi menimbulkan tekanan psikologis yang signifikan, seperti stres kronis, kecemasan berlebihan, dan rasa bersalah yang terus-menerus, yang pada gilirannya dapat memengaruhi hubungan sosial dan kualitas hidup secara keseluruhan.

Pesatnya perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam pola dan gaya hidup masyarakat. Di satu sisi, kemajuan ini memberikan berbagai kemudahan yang berdampak positif di banyak sektor. Namun, di sisi lain,

⁵⁰ Muhammad Nur Ikhsan, 2024, *Berpisah dengan Judi Online: Menciptakan Kehidupan yang Penuh Makna dan Kebahagiaan*, Yogyakarta: Cahaya Harapan, halaman 1-2

kemudahan akses internet serta penggunaan layanan finansial berbasis teknologi (*fintech*) juga menimbulkan dampak negatif, salah satunya adalah semakin masifnya praktik perjudian online. Fenomena tersebut tidak muncul tanpa sebab, melainkan didorong oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri pelaku maupun dari lingkungan eksternal. Faktor Internal Pelaku Judi Online,⁵¹ yaitu:

a. Faktor Ekonomi

Faktor ekonomi menjadi salah satu pendorong utama seseorang terlibat dalam perjudian online. Kondisi ekonomi yang sulit, seperti terbatasnya lapangan pekerjaan, meningkatnya harga kebutuhan pokok, inflasi, serta penghasilan yang berada di bawah standar kebutuhan hidup, membuat sebagian masyarakat kesulitan memenuhi kebutuhan sehari-hari. Judi online kemudian dipandang sebagai jalan pintas untuk memperoleh penghasilan dengan modal dan usaha yang relatif kecil, tetapi menjanjikan keuntungan besar.

b. Faktor Persepsi terhadap Permainan Judi

Persepsi yang keliru terhadap peluang kemenangan juga turut mendorong seseorang berjudi online. Pada umumnya, pemain pemula sering kali diberikan kemenangan di awal permainan sehingga menimbulkan keyakinan bahwa judi online memiliki probabilitas menang yang tinggi. Hal ini membentuk anggapan bahwa kerugian pada satu permainan dapat ditebus dengan kemenangan pada permainan

⁵¹ Septu Haudi Bakhtiar, Azizah Nur Adilah (2024). "Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum". *Jurnal Of Social Science Research*, vol 4, No.3, halaman. 4.

berikutnya. Persepsi tersebut akhirnya memicu kecanduan dan membuat pelaku sulit menghentikan aktivitas berjudi.

c. Faktor Kesadaran Hukum

Rendahnya kesadaran hukum masyarakat menjadi faktor internal lainnya. Sebagian masyarakat tidak memahami bahwa judi online merupakan perbuatan yang melanggar hukum. Bahkan, bagi mereka yang mengetahui adanya larangan, sanksi hukum sering kali dianggap ringan dan penegakannya dinilai sulit karena minimnya bukti, sehingga tidak menimbulkan efek jera.

Faktor Eksternal

a. Perkembangan Teknologi

Kemajuan teknologi memudahkan akses terhadap situs perjudian online. Meskipun banyak situs telah diblokir oleh pemerintah, para penyelenggara judi terus mencari cara untuk membuka situs baru agar terhindar dari pengawasan aparat penegak hukum. Selain itu, perkembangan layanan fintech seperti dompet digital dan mobile banking semakin mempermudah transaksi perjudian. Sistem perlindungan data pada layanan keuangan digital juga menjadi tantangan tersendiri bagi aparat dalam menelusuri bukti transaksi judi online.

b. Faktor Lingkungan

Lingkungan sosial memiliki pengaruh besar terhadap perilaku individu. Pergaulan dengan teman atau komunitas yang terbiasa melakukan judi online dapat mendorong seseorang untuk ikut mencoba. Selain itu, maraknya promosi perjudian melalui media massa dan media sosial, bahkan dilakukan secara terbuka oleh

influencer dengan iming-iming keuntungan besar, semakin memperparah penyebaran praktik perjudian online di masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Satreskrim Polrestabes Medan, diketahui bahwa meningkatnya promosi judi online di media sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berkaitan. Pertama, meningkatnya jumlah pemain judi online mendorong munculnya berbagai situs baru sebagai bentuk pemenuhan permintaan yang terus berkembang. Kedua, kemudahan akses menjadi faktor utama, di mana pengguna dapat dengan cepat mendaftar, melakukan deposit, dan langsung bermain tanpa melalui prosedur yang rumit sebagaimana pada judi konvensional yang cenderung lebih terstruktur dan terbatas. Ketiga, lemahnya pengawasan dan penegakan hukum, khususnya terhadap situs yang menggunakan server luar negeri dan bersifat anonim, menyebabkan upaya pemblokiran tidak efektif karena situs-situs baru terus bermunculan.⁵²Selain itu, kemudahan akses tersebut menjadikan judi online dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat tanpa memandang usia, pekerjaan, maupun kondisi ekonomi. Kondisi ini pada akhirnya memperluas penyebaran dan mendorong semakin maraknya promosi judi online di berbagai platform media sosial.

Semakin banyak masyarakat yang menjadi pelanggan atau pemain judi online, maka semakin banyak pula situs-situs baru yang bermunculan. Kondisi tersebut kemudian mendorong pihak pengelola situs untuk melakukan promosi secara lebih

⁵² Hasil wawancara dengan Briptu Kevin Yudi Pangaribuan selaku Penyidik unit *face control* penyakit masyarakat atau perjudian, pada hari selasa, tanggal 10, Februari, tahun 2026, di Satreskrim Polrestabes Medan.

luas agar dapat menjaring pemain baru. Situs judi online sering kali menggunakan server yang berada di luar negeri serta sistem anonim yang menyulitkan pelacakan. Akibatnya, meskipun satu situs telah diblokir, sering kali muncul situs baru dengan nama yang berbeda namun masih berasal dari jaringan yang sama.⁵³ Fenomena ini menciptakan siklus yang terus berulang, di mana pertumbuhan pemain mendorong munculnya lebih banyak situs, sementara promosi agresif dan kemudahan akses membuat pemain semakin sulit untuk menjauhi perjudian online.

Pemberantasan judi online di Indonesia menghadapi berbagai tantangan. Hal ini disebabkan karena situs atau aplikasi judi online terus bermunculan dengan nama yang berbeda meskipun sebelumnya telah dilakukan pemblokiran. Selain itu, adanya negara lain yang melegalkan perjudian juga menimbulkan kendala dalam penegakan hukum lintas negara, karena terdapat perbedaan aturan hukum terkait perjudian.⁵⁴ Oleh karena itu, judi online menjadi permasalahan serius yang perlu mendapat perhatian khusus dari pemerintah dalam upaya pemberantasannya. Dalam beberapa fenomena, individu yang tidak mampu menghentikan kebiasaan bermain judi online hingga merugikan orang lain dapat dikategorikan mengalami kecanduan, sehingga memerlukan penanganan yang tidak hanya melalui pendekatan hukum, tetapi juga melalui upaya rehabilitasi atau penanganan lainnya.

⁵³ Hasil wawancara dengan Briptu Kevin Yudi Pangaribuan selaku Penyidik unit *face control* penyakit masyarakat atau perjudian, pada hari selasa, tanggal 10, Februari, tahun 2026, di Satreskrim Polrestabes Medan.

⁵⁴ Thaus Sugihilmi Arya Putra, "Judi Online, Penyakit Sosial Yang Sulit Diberantas", melalui <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-kalbar/baca-artikel/15308/Judi-Online-Penyakit-Sosial-Yang-Sulit-Diberantas.html>, diakses pada tanggal 8 Maret 2026 pukul 16:16 Wib.

Kemudahan akses juga menjadi faktor yang sangat berpengaruh. Pada judi konvensional, seperti togel, pemain harus membeli melalui perantara dan menunggu hasil undian. Sedangkan pada judi online, pemain cukup mendaftar, melakukan deposit, dan dapat langsung bermain. Kemudahan ini menyebabkan judi online dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat, baik anak muda, orang dewasa, pekerja, maupun masyarakat dengan kondisi ekonomi menengah ke bawah. Selain faktor tersebut, meningkatnya kebutuhan ekonomi masyarakat juga berperan dalam mendorong seseorang untuk mencoba judi online. Iming-iming keuntungan yang besar dalam waktu singkat menjadi daya tarik tersendiri bagi sebagian masyarakat.

Perusahaan yang mengelola perjudian daring kerap memanfaatkan teknologi digital seperti algoritme dan analisis data pengguna untuk menyebarkan promosi secara lebih terarah dan efektif. Melalui pemanfaatan data tersebut, iklan atau konten promosi judi online dapat disesuaikan dengan minat dan kebiasaan pengguna internet sehingga lebih mudah menarik perhatian masyarakat. Strategi promosi yang masif dan terarah ini menyebabkan banyak orang terdorong untuk mengakses atau mencoba platform perjudian online yang ditawarkan.⁵⁵ Oleh karena itu, keberadaan promosi judi online tidak dapat dianggap sepele karena dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, baik dari sisi sosial, psikologis, maupun ekonomi. Penyebaran promosi yang luas berpotensi mendorong masyarakat terlibat dalam aktivitas perjudian, yang pada

⁵⁵ Sintya Sari, *et.al.* (2025). "Dampak Iklan Judi Online Terhadap Perilaku Sosial Dan Akademik Peserta Didik". *Jurnal Teknologi pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 2, No. 3, halaman 889.

akhirnya dapat menimbulkan kerugian finansial dan berdampak pada kondisi ekonomi individu maupun keluarganya.

Maraknya praktik promosi judi online menuntut adanya pengawasan yang lebih intensif dari berbagai lembaga, seperti kepolisian dan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). Berdasarkan data Kominfo, pada awal Juli 2024 ditemukan sebanyak 96.893 konten bermuatan perjudian di ruang digital Indonesia, termasuk 4.902 konten yang berasal dari layanan Meta, yaitu Instagram dan Facebook. Upaya pemerintah dalam melakukan pemblokiran terhadap situs dan konten tersebut melalui mesin pengais konten negatif (AIS) merupakan langkah preventif yang penting. Namun demikian, penindakan secara represif terhadap para pelaku, termasuk *influencer* yang terlibat dalam promosi judi online, juga perlu dilaksanakan secara menyeluruh dan berkelanjutan.⁵⁶

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) terus melakukan berbagai upaya tegas dalam menanggulangi penyebaran konten perjudian online, baik berupa konten yang secara langsung memuat aktivitas perjudian maupun konten yang memfasilitasi transaksi perjudian melalui media daring. Sejak tahun 2018 hingga 21 September 2023, Kominfo tercatat telah melakukan pemutusan akses (*takedown*) terhadap sebanyak 989.180 konten yang berkaitan dengan perjudian online. Bahkan hanya dalam kurun waktu 1 hingga 21 September 2023 saja, Kominfo telah melakukan pemutusan akses dan/atau penghapusan terhadap 60.582 konten perjudian

⁵⁶ Nur Amelia, Yuswalina, Jon Heri. (2025). "Promosi Judi Online melalui Media Sosial: Studi tentang Penegakan Hukum dan Hukum Pidana Islam". *Journal of Sharia and Legal Science*, Vol. 3, No. 2, halaman 123.

online.⁵⁷ Berdasarkan data tersebut, platform dengan jumlah konten perjudian terbanyak yang ditangani berasal dari situs web dan alamat IP dengan total 55.768 konten.

Selanjutnya disusul oleh platform berbagi berkas (file sharing) sebanyak 3.488 konten, kemudian media sosial Facebook dan Instagram sebanyak 675 konten, serta Google dan YouTube sebanyak 638 konten. Secara lebih rinci, pada tahun 2018 Kominfo memblokir sebanyak 84.494 konten perjudian online. Pada tahun 2019 jumlah tersebut mencapai 78.309 konten. Kemudian pada tahun 2020 angka pemblokiran kembali meningkat menjadi 80.316 konten. Peningkatan yang cukup signifikan terjadi pada tahun 2021, di mana Kominfo berhasil memblokir sebanyak 206.245 konten perjudian online. Sementara itu pada tahun 2022, jumlah konten yang berhasil diblokir tercatat sebanyak 194.740 konten.⁵⁸ Tren pemblokiran konten ini menunjukkan adanya fluktuasi tahunan yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk peningkatan kreativitas situs judi online dalam menghindari sensor serta upaya pemerintah dalam memperluas jangkauan pengawasan digital. Data terbaru mengenai penindakan terhadap konten perjudian di berbagai platform menunjukkan angka yang cukup memprihatinkan. Jumlah terbesar ditemukan pada kategori situs web dan alamat IP, yang bahkan telah mencapai lebih dari 3 juta pemblokiran hingga

⁵⁷ Titania Nurrahim, “Terus Menerus Berantas Konten Judi Online”, melalui <https://indonesiabaik.id/infografis/terus-menerus-berantas-konten-judi-online>, diakses pada 08 Maret pukul 14:42 Wib.

⁵⁸ *Ibid.*

Agustus 2024.⁵⁹ Hal ini menunjukkan besarnya upaya pemerintah, khususnya Kominfo, dalam menekan dan memberantas penyebaran situs perjudian online di ruang digital.

Berdasarkan hasil wawancara dengan briptu Kevin Yudi Pangaribuan mengatakan bahwa dalam beberapa waktu dekat ini sudah terdapat 3 influencer yang ia tangani dalam kasus promosi judi online, dan jumlah ini hanya yang ia tangani saja, Dalam kurun waktu sekitar 100 hari (per Februari 2026), Polrestabes Medan mengungkap 18 kasus judi online dengan total 22 tersangka. Ini merupakan bagian dari 33 kasus perjudian secara keseluruhan.⁶⁰ Bayangkan dengan satu influencer mempunyai belasan ribu pengikut maka jumlah yang terpengaruh sudah sangat banyak.

Fenomena tersebut menunjukkan adanya kebutuhan yang mendesak untuk melakukan kajian yang lebih mendalam mengenai penerapan sanksi pidana terhadap *influencer* yang mempromosikan situs judi online melalui media sosial, khususnya Instagram. Kajian ini penting untuk memberikan kontribusi dalam memperkuat penegakan hukum terhadap kejahatan digital yang semakin berkembang di masyarakat. Selain itu, pembahasan ini juga berkaitan dengan penerapan nilai-nilai dalam hukum Islam yang secara tegas menolak segala bentuk praktik perjudian.⁶¹ Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis lebih lanjut mengenai pertanggungjawaban

⁵⁹ Reny Yuliati, *et.al*, 2024, *Judi Itu Candu Panduan Anti Judi Online*, Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, halaman 35.

⁶⁰ Hasil wawancara dengan Briptu Kevin Yudi Pangaribuan selaku Penyidik unit *face control* penyakit masyarakat atau perjudian, pada hari senin, tanggal 6, April, tahun 2026, di Satreskrim Polrestabes Medan.

⁶¹ Nur Amelia, Yuswalina, Jon Heri, *Op.cit*, halaman 121.

pidana terhadap *influencer* yang mempromosikan situs judi online di media sosial, sehingga dapat memberikan kejelasan hukum serta menjadi upaya dalam mencegah dan menanggulangi praktik promosi perjudian di ruang digital.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa faktor yang paling berdampak yaitu kemudahan akses situs judi online yang didukung dengan perkembangan teknologi, selanjutnya berdasarkan berbagai faktor yang telah diuraikan, baik faktor internal seperti kondisi ekonomi, persepsi keliru terhadap judi, dan rendahnya kesadaran hukum, maupun faktor eksternal seperti perkembangan teknologi, pengaruh lingkungan, serta maraknya promosi melalui media sosial, dapat disimpulkan bahwa penyebab utama maraknya praktik judi online terletak pada kombinasi antara dorongan individu dan kuatnya pengaruh lingkungan digital. Oleh karena itu, pemahaman terhadap faktor-faktor penyebab tersebut menjadi sangat penting sebagai dasar dalam merumuskan langkah pencegahan dan penanggulangan yang lebih efektif terhadap praktik perjudian online di masyarakat.

B. Pertanggungjawaban Pidana Terhadap *Influencer* Yang Mempromosikan Situs Judi Online Di Media Sosial

Menurut Aryo Fadlan yang dikutip oleh Affandi dan Adrian Bima Putra dalam tulisan yang berjudul Pertanggungjawaban Pidana Dalam Suatu Kerangka Teoritis Teori pertanggungjawaban pidana pada dasarnya berkaitan dengan penentuan apakah seseorang dapat dikenai atau tidak dikenai sanksi pidana atas suatu perbuatan yang melanggar hukum. Pertanggungjawaban pidana muncul ketika seseorang melakukan suatu tindak pidana yang secara objektif memenuhi unsur-unsur pelanggaran hukum.

Namun demikian, penjatuhan dan berat ringannya hukuman tidak hanya didasarkan pada terpenuhinya unsur-unsur tindak pidana tersebut, tetapi juga mempertimbangkan aspek subjektif dari pelaku, seperti tingkat kesalahan dan keadaan yang menyertai perbuatannya.⁶² Dengan demikian, seseorang dapat dimintai pertanggungjawaban pidana karena perbuatan yang dilakukannya, bukan semata-mata karena terpenuhinya unsur tindak pidana, tetapi juga karena adanya kesalahan yang dapat dipertanggungjawabkan kepada pelaku.

Promosi merupakan kegiatan yang bertujuan untuk menyampaikan informasi mengenai suatu barang atau produk kepada masyarakat dengan harapan dapat menarik minat konsumen. Kegiatan promosi ini juga berperan dalam meningkatkan penjualan bagi para pelaku usaha. Seiring dengan perkembangan teknologi, kegiatan promosi tidak hanya dilakukan secara konvensional, tetapi juga melalui media sosial, salah satunya Instagram. Dalam praktiknya, pihak pemasaran dari suatu perusahaan dapat melakukan kerja sama dengan *influencer* untuk mempromosikan situs judi online agar dapat menjangkau lebih banyak pengguna. Selain melalui kerja sama tersebut, promosi juga dilakukan dengan mengunggah konten yang memuat informasi mengenai situs judi online di media sosial Instagram. Penyampaian informasi yang disajikan secara jelas mengenai suatu produk dapat mempengaruhi keyakinan masyarakat sebagai konsumen untuk mencoba layanan yang ditawarkan.⁶³ Oleh

⁶² Affandi dan Adrian bima Putra. (2024). “Penerapan Unsur Tindak Pidana Judi Online Pada Selebgram Yang Mempromosikan Situs Judi Online di Instagram.” *Jurnal Hukum Staatrechts*, Vol. 7, No. 2, halaman 66.

⁶³ *Ibid.*, halaman 67.

karena itu, penyampaian informasi oleh pelaku usaha menjadi hal yang penting agar konsumen dapat mengetahui produk yang ditawarkan, sehingga dikemudian hari tidak menjadi ancaman baginya.

Dengan dasar hukum yang berlaku, promosi judi online yang dilakukan oleh *influencer* di Indonesia dapat dikategorikan sebagai tindakan ilegal. Hal ini karena kegiatan promosi tersebut secara tidak langsung mendukung dan menyebarkan aktivitas perjudian online yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan. Akibatnya, pihak yang melanggar ketentuan terkait perjudian di Indonesia dapat dikenakan sanksi yang cukup berat, seperti denda maupun pidana penjara. Penting untuk dipahami bahwa peraturan hukum dapat mengalami perubahan dan penegakannya juga dapat berbeda-beda.⁶⁴ Setiap pihak harus senantiasa mematuhi hukum yang berlaku serta memahami konsekuensi hukum dari tindakan promosi yang dilakukan. Selain itu, *influencer* maupun perusahaan yang ingin menjalankan kampanye promosi sebaiknya berkonsultasi dengan profesional di bidang hukum guna memastikan bahwa kegiatan promosi tersebut sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia.

Undang-undang sudah jelas melarang semua bentuk aktivitas perjudian, termasuk judi online. Oleh karena itu, para pelaku tindak pidana judi online di Indonesia bisa dimintai pertanggungjawaban hukum. Keterlibatan *influencer* yang berperan sebagai *affiliator* dalam mempromosikan judi online melalui konten

⁶⁴ Nur Kholis Majid dan Ali Maskur. (2023). "Tinjauan Terhadap Legalitas dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram Dalam Promosi Judi Online". Jurnal Hukum dan Kebijakan, Vol. 1, No. 1, halaman 72.

Instagram dan YouTube dapat dijerat dengan UU ITE. Hal ini berdasarkan pada fakta mengenai informasi didistribusikan melalui media sosial dan diakses melalui internet. Pasal yang relevan adalah Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang menjelaskan tentang penyaluran dan pentransmisian materi atau berkas yang berkaitan dengan perjudian.

Di sisi lain, platform media sosial seperti Instagram juga memiliki kebijakan yang melarang aktivitas yang mendorong permainan berbahaya atau kegiatan ilegal. Apabila aturan tersebut dilanggar, akun *influencer* berpotensi dikenai sanksi oleh pihak platform, seperti pembatasan hingga pemblokiran akun. Dalam melakukan aktivitas promosi, penting pula untuk tetap menghormati nilai-nilai sosial dan adat istiadat yang berlaku di masyarakat Indonesia. Promosi perjudian ilegal dapat dianggap bertentangan dengan norma-norma yang dianut masyarakat. Selain itu, *influencer* juga memiliki tanggung jawab sosial terhadap para pengikutnya untuk menyampaikan pesan yang positif dan mendukung kebijakan yang sejalan dengan kesejahteraan masyarakat.⁶⁵ Oleh sebab itu, sebelum melakukan promosi situs judi online, *influencer* dan perusahaan terkait perlu memahami secara menyeluruh regulasi yang berlaku serta berkonsultasi dengan ahli hukum agar kegiatan promosi yang dilakukan tidak melanggar hukum dan tetap memberikan dampak positif bagi masyarakat

Kasus promosi judi online oleh *influencer*, unsur-unsur yang dipenuhi adalah sebagai berikut.⁶⁶

⁶⁵ Nur Kholis Majid dan Ali Maskur, *Loc.cit.*

⁶⁶ Ibnu Abdul Khalid, *Op.cit.*, halaman. 8

1. Kesengajaan dalam mempromosikan situs judi online (unsur subjektif);

Menurut teori kehendak, kesengajaan adalah kehendak atau sesuatu yang diinginkan oleh si pembuat baik untuk mewujudkan perbuatannya maupun untuk menimbulkan akibat dari perbuatan. Kehendak terbentuk selalu sebelum tingkah laku diwujudkan dan tentu saja sebelum akibat timbul. Sementara itu, kesengajaan menurut teori pengetahuan, adalah mengenai segala apa yang diketahui atau yang dapat dibayangkan oleh pembuat baik mengenai perbuatannya maupun keadaan-keadaan lain sekitar perbuatan maupun akibat perbuatan sebelum mewujudkan perbuatan.⁶⁷

2. Perbuatan mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik bermuatan perjudian (unsur objektif UU ITE);

Pada dasarnya, perbuatan mentransmisikan dan mendistribusikan memiliki makna yang hampir sama, yaitu sama-sama bertujuan menyalurkan suatu informasi kepada pihak penerima melalui sistem elektronik. Suatu perbuatan dapat dikatakan telah terjadi apabila informasi elektronik tersebut telah tersampaikan atau dapat diakses oleh pihak lain melalui perangkat teknologi informasi.⁶⁸ Dalam konteks *influencer* yang mempromosikan situs judi online di media sosial, tindakan mengunggah, membagikan, atau menampilkan tautan situs judi online dalam konten media sosial dapat dikategorikan sebagai perbuatan mentransmisikan atau

⁶⁷ Adami Chazawi, 2013, *Hukum Pidana Positif Penghinaan*, Malang: Bayumedia Publishing, halaman 42.

⁶⁸ Adami Chazawi dan Ardi Ferdian, *Tindak Pidana Informasi & Transaksi Elektronik Penyerangan Terhadap Kepentingan Hukum Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik*, Malang: Media Nusa Creative, halaman 30.

mendistribusikan informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Dengan demikian, apabila konten tersebut telah tersebar dan dapat diakses oleh masyarakat luas di media sosial, maka unsur penyebaran informasi elektronik sebagaimana diatur dalam ketentuan hukum yang berlaku dapat dianggap telah terpenuhi. Dalam proses pembuktiannya, keterangan ahli di bidang teknologi informasi juga dapat digunakan untuk menjelaskan bahwa konten promosi tersebut benar-benar telah didistribusikan atau ditransmisikan melalui sistem elektronik.

3. Perbuatan menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk berjudi (unsur objektif KUHP);

Dalam pasal 303 KUHP, diantaranya ada dua bentuk Perbuatan yang dimaksud dalam tindak pidana perjudian meliputi tindakan menawarkan kesempatan dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk bermain judi. Perbuatan tersebut dapat berupa menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi sebagai suatu mata pencaharian, maupun menawarkan kesempatan kepada khalayak umum untuk melakukan perjudian. Meskipun terdapat hubungan yang erat antara pihak yang menawarkan atau memberikan kesempatan bermain judi sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP dengan pihak yang memanfaatkan kesempatan tersebut sebagaimana diatur dalam Pasal 303 bis KUHP, namun keduanya tidak termasuk dalam bentuk penyertaan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 55 dan Pasal 56 KUHP. Hal ini karena perbuatan masing-masing pihak merupakan tindak pidana yang berdiri

sendiri, sehingga pertanggungjawaban pidana juga dikenakan secara terpisah sesuai dengan peran dan perbuatannya masing-masing.⁶⁹

4. Dilakukan tanpa hak atau tanpa izin sehingga melawan hukum.

Dalam kaitannya dengan promosi judi online, kegiatan menyebarkan atau mengiklankan situs serta layanan perjudian melalui media sosial, website, maupun platform digital lainnya tanpa izin merupakan bentuk perbuatan yang melawan hukum. Hal ini karena aktivitas tersebut tidak hanya memfasilitasi akses masyarakat terhadap praktik perjudian, tetapi juga mendorong orang lain untuk ikut serta dalam kegiatan yang secara hukum dilarang di Indonesia.

Unsur ini memperlihatkan bahwa promosi judi online melalui media sosial tidak hanya melanggar norma etika, tetapi juga termasuk perbuatan yang dapat dikategorikan sebagai tindak pidana dengan konsekuensi hukum yang serius. Oleh karena itu, penegakan hukum terhadap praktik tersebut perlu dilakukan secara tegas dan konsisten agar dapat menimbulkan efek jera bagi para pelaku, sekaligus mencegah timbulnya dampak sosial yang lebih luas di tengah masyarakat.⁷⁰

Praktik promosi judi online, *influencer* dapat dimintai pertanggungjawaban pidana apabila terpenuhi unsur-unsur sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, dan dapat dilihat dari beberapa aspek yang pertama *actus reus* (perbuatan bersalah), seperti misalnya dalam mempromosikan dengan *live streaming*, memuji-muji atau memberikan apresiasi secara berlebihan. Selanjutnya, dari aspek *mens rea* (niat

⁶⁹ *Ibid.*, halaman 67.

⁷⁰ Nur Amelia, Yuswalina, Jon Heri, *Loc.cit.*

jahat), seperti *influencer* dianggap sengaja melakukan perbuatan apabila ia menghendaki perbuatan tersebut dan mengetahui akibat yang akan timbul dari perbuatannya. Contohnya seperti: niat untuk mendapatkan keuntungan seperti, seseorang dengan sengaja mempromosikan situs judi online karena dijanjikan komisi, niat membantu orang lain bermain judi seperti, pelaku membagikan link situs judi online agar orang lain mendaftar dan bertaruh, niat menerima risiko seperti, pelaku sadar konten tersebut judi online dan dilarang, tetapi tetap mempromosikannya demi keuntungan pribadi.⁷¹ Selain itu, dalam praktiknya, pertanggungjawaban *influencer* juga dapat diperkuat dengan bukti dokumenter atau digital, seperti rekaman *live streaming*, tangkapan layar promosi, atau transaksi pembayaran komisi yang menunjukkan adanya keterlibatan langsung dan kesengajaan dalam menyebarkan konten perjudian online.

Asas yang mendasari pertanggungjawaban pidana adalah prinsip “*geen straf zonder schuld*”, yang berarti tidak ada pidana tanpa kesalahan. Dalam bahasa Latin asas ini dikenal dengan ungkapan “*actus non facit reum nisi mens sit rea*” atau “*nulla poena sine culpa*”, yang pada dasarnya menegaskan bahwa seseorang tidak dapat dipidana apabila tidak terdapat unsur kesalahan dalam perbuatannya. Meskipun asas ini tidak secara eksplisit tertulis dalam hukum pidana Indonesia dan pada awalnya hanya berkembang sebagai doktrin yang dikemukakan oleh para ahli hukum, dalam perkembangannya prinsip tersebut kemudian diakomodasi dalam peraturan

⁷¹ Ibnu Abdul Khalid, Elwi Danil, Siska Elvandari, *Op.cit.*, halaman 9.

perundang-undangan.⁷² Dalam menilai apakah seorang pelaku memiliki kesadaran dan niat atas perbuatannya, sehingga pertanggungjawaban pidana tidak semata-mata didasarkan pada akibat yang timbul, melainkan juga pada kesalahan subjektif pelaku.

Asas dalam pertanggungjawaban pidana ini adalah *geen straf zonder schuld* atau dalam bahasa Latin disebut dengan istilah *Actus non facit reum nisi mens sit rea*, atau *Nulla Poena, Sine Culpa*. Asas ini tidak tertulis dalam hukum pidana Indonesia sehingga masih berupa doktrin (pendapat para sarjana). Namun demikian dalam perkembangannya ketentuan ini diatur dalam Pasal 6 ayat (2) Undang-undang No. 14 tahun 1970 tentang Ketentuan Pokok-pokok kekuasaan Kehakiman yang kemudian diganti dengan Undang-undang No.4 tahun 2004 tentang Kekuasaan kehakiman diatur dalam Pasal 6 ayat (2) dengan rumusan yang sama, yaitu Tiada seorangpun dapat dijatuhi pidana, kecuali apabila pengadilan, karena alat bukti yang sah menurut undang-undang, mendapat keyakinan bahwa seseorang yang dianggap dapat bertanggungjawab, telah bersalah atas perbuatan yang didakwakan atas dirinya.⁷³

Perkembangan teknologi informasi dan media sosial, asas pertanggungjawaban pidana juga dapat diterapkan terhadap *influencer* yang mempromosikan situs judi online. Apabila seorang *influencer* dengan sengaja mempromosikan situs perjudian melalui unggahan, tautan, atau konten digital di media sosial, maka perbuatan tersebut dapat dianggap memenuhi unsur kesalahan karena aktivitas perjudian telah secara tegas dilarang dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia. Selain itu, perkembangan hukum pidana juga telah mengatur mengenai penyebaran atau promosi perjudian melalui media elektronik, sehingga asas

⁷² Ketut Mertha, *et.al*, 2016, *Buku Ajar Hukum Pidana*, Denpasar: Fakultas Hukum Universitas Udayana, halaman 147.

⁷³ *Ibid*, halaman 147.

legalitas tetap terpenuhi karena perbuatan tersebut telah memiliki dasar hukum yang jelas. Oleh karena itu, *influencer* yang terbukti mempromosikan situs judi online dapat dimintai pertanggungjawaban pidana karena perbuatannya bertentangan dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Selanjutnya dapat dilihat dari aspek penyertaan (*deelneming*), yang mana *influencer* dapat dikategorikan sebagai “orang yang membantu melakukan” (*medeplichtige*) sebagaimana diatur dalam Pasal 56 KUHP, atau bahkan sebagai "orang yang menyuruh melakukan" (*doen plegen*) atau "turut melakukan" (*medeplegen*) sebagaimana diatur dalam Pasal 55 KUHP, tergantung pada intensitas dan peran yang dimainkan dalam promosi situs judi online tersebut.⁷⁴ Dengan demikian, penentuan bentuk pertanggungjawaban pidana influencer tidak hanya bergantung pada tindakan nyata yang dilakukan, tetapi juga pada tingkat keterlibatan dan pengaruhnya terhadap terjadinya perbuatan perjudian online, sehingga setiap peran dapat dikenai sanksi sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Pertanggungjawaban Pidana terhadap Pelaku Promosi Judi Online diatur dalam beberapa aturan berikut:⁷⁵

1. Pengaturan dalam UU ITE

Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku promosi judi online di Indonesia dapat didasarkan pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan

⁷⁴ Ibnu Abdul Khalid, Elwi Danil, Siska Elvandari, *Loc.cit.*

⁷⁵ Pricillia Angellina dan Boedi Prasetyo. (2025). “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Yang Mempromosikan Judi Online”. *Journal Of Multidisciplinary Research and Development*, Vol. 7, No. 2, halaman 950-952.

Transaksi Elektronik (UU ITE). Ketentuan utama yang mengatur hal tersebut terdapat dalam Pasal 27 ayat (2) yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian. Dalam praktiknya, promosi situs judi online melalui media sosial, situs web, maupun platform digital lainnya dapat dikategorikan sebagai perbuatan yang membuat konten perjudian dapat diakses oleh masyarakat.

Apabila perbuatan tersebut terbukti dilakukan dengan unsur kesengajaan, maka pelaku dapat dimintai pertanggungjawaban pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE, dengan ancaman pidana berupa penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar. Dalam konteks ini, seorang *influencer* yang mempromosikan situs judi online melalui konten digital dapat dianggap turut menyebarkan informasi yang bermuatan perjudian, sehingga dapat dikenakan sanksi pidana sesuai dengan ketentuan UU ITE.

2. Pengaturan dalam KUHP

Selain UU ITE, ketentuan mengenai perjudian juga diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Dalam KUHP lama, larangan perjudian diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis, yang pada dasarnya melarang setiap orang menyelenggarakan, memfasilitasi, atau membantu kegiatan perjudian. Walaupun pada saat itu perjudian online belum dikenal secara luas, promosi situs judi online dapat dikategorikan sebagai bentuk membantu atau mendukung terselenggaranya aktivitas perjudian.

Dalam perkembangan terbaru, KUHP baru melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 memberikan pengaturan yang lebih jelas mengenai perjudian, termasuk yang berkaitan dengan aktivitas digital. Pasal 515 KUHP baru menyatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja menyelenggarakan, memfasilitasi, atau mempromosikan perjudian dapat dipidana dengan ancaman penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda kategori 5 (sekitar Rp500 juta). Ketentuan ini menunjukkan bahwa promosi perjudian, termasuk melalui media sosial oleh *influencer*, telah secara tegas dikategorikan sebagai perbuatan yang dapat dipidana.

3. Digital Forensik sebagai Alat Bukti

Dalam penanganan kasus promosi judi online, digital forensik memiliki peran penting untuk mengungkap dan membuktikan tindak pidana yang dilakukan. Bukti digital yang dapat digunakan antara lain berupa unggahan media sosial, pesan elektronik, tautan promosi, riwayat transaksi, maupun data aktivitas pada perangkat elektronik. Melalui proses identifikasi, pengumpulan, dan analisis data digital, penegak hukum dapat menelusuri keterlibatan pelaku dalam mempromosikan situs perjudian.

Bukti-bukti digital tersebut kemudian dapat dijadikan alat bukti yang sah di pengadilan untuk membuktikan adanya unsur kesengajaan dalam tindakan promosi judi online. Dengan dukungan teknologi digital forensik, proses penegakan hukum terhadap pelaku promosi judi online, termasuk *influencer* di media sosial, dapat dilakukan secara lebih efektif dan akurat.

Secara substansi pengaturan mengenai perjudian tidak mengalami perubahan yang signifikan. Perubahan lebih kepada penyesuaian pasal dan sistematika hukum, sedangkan larangan dan ancaman pidana tetap ada. Selanjutnya mengenai penindakan, penindakan terhadap situs sering kali lebih sulit dibandingkan terhadap akun media sosial, karena identitas pemilik situs tidak selalu diketahui dan memerlukan pelacakan lebih mendalam terhadap server dan alamat IP.⁷⁶

Dengan demikian, influencer yang mempromosikan situs judi online di media sosial dapat dimintai pertanggungjawaban pidana apabila terbukti secara sah dan meyakinkan telah memenuhi unsur-unsur tindak pidana, baik dari segi perbuatan maupun kesalahan. Tindakan promosi tersebut tidak hanya berperan dalam menyebarkan informasi bermuatan perjudian, tetapi juga dapat dikualifikasikan sebagai bentuk turut serta, membantu, atau memfasilitasi terjadinya praktik perjudian. Oleh karena itu, dengan adanya dasar hukum yang jelas dalam UU ITE dan KUHP serta didukung oleh alat bukti digital, penegakan hukum terhadap influencer menjadi penting untuk memberikan efek jera dan mencegah semakin meluasnya praktik promosi judi online di ruang digital.

⁷⁶ Hasil wawancara dengan Briptu Kevin Yudi Pangaribuan selaku Penyidik unit *face control* penyakit masyarakat atau perjudian, pada hari selasa, tanggal 10, Februari, tahun 2026, di Satreskrim Polrestabes Medan.

C. Kendala Dan Upaya Satreskrim Polrestabes Medan Dalam Penegakan Hukum Pidana Terhadap *Influencer* Yang Mempromosikan Situs Judi Online Melalui Media Social

Pasal 2 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, fungsi kepolisian adalah melakukan pemeliharaan keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakan hukum, perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat. Fungsi tersebut menunjukkan bahwa kepolisian memiliki peran yang sangat penting dalam menjaga stabilitas dan ketertiban dalam kehidupan bermasyarakat.

Hukum berfungsi untuk menciptakan dan memelihara keamanan dan ketertiban (Kamtib) dan selanjutnya fungsi ini berkembang sesuai dengan perkembangan masyarakat sendiri. Dalam menjalankan fungsi menciptakan dan memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat (Kamtibmas) diperlukan institusi atau aparat penegak hukum. Dalam hal ini adalah lembaga kepolisian, sebagai suatu kelompok pekerja yang unik, yang menjalankan peran fungsional dan simbolik dalam masyarakat.⁷⁷ Selain itu, keberadaan aparat kepolisian tidak hanya bertujuan menegakkan hukum secara formal, tetapi juga berperan sebagai pengawas sosial yang membentuk perilaku masyarakat melalui pencegahan, penyuluhan, dan interaksi langsung, sehingga keamanan dan ketertiban dapat terjaga secara berkelanjutan.

Kaidah hukum merupakan aturan hidup yang sengaja dibentuk atau berkembang dari interaksi sosial masyarakat, kemudian ditetapkan secara resmi oleh

⁷⁷ Tri Sutrisno, *et.al.*, 2025, *Reformulasi Kedudukan Polri Dalam Mewujudkan Good Governance*, Indramayu: CV. Adanu Abimata, halaman 2.

otoritas yang berwenang, baik penguasa masyarakat maupun negara. Kaidah ini bertujuan untuk melindungi serta memenuhi berbagai kepentingan manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Pada dasarnya, kaidah hukum berfungsi untuk memperkuat dan melengkapi perlindungan terhadap kepentingan manusia yang sebelumnya juga diatur oleh kaidah sosial lainnya. Setiap pelanggaran terhadap kaidah hukum akan dikenai sanksi yang bersifat tegas dan dapat dipaksakan pelaksanaannya oleh lembaga resmi yang berwenang.⁷⁸ Kaidah hukum memiliki peran penting dalam menciptakan ketertiban dan keadilan dalam kehidupan bermasyarakat.

Penegakan hukum merupakan usaha untuk mewujudkan ide-ide dan konsep-konsep hukum yang diharapkan rakyat menjadi kenyataan. Penegakan hukum merupakan proses yang melibatkan beberapa hal. Penegakan hukum dapat berjalan dengan baik jika lembaga-lembaga dan aparat penegak hukum memiliki kapasitas dan kualitas yang mampu mendukung upaya penegakan hukum. Penegakan hukum dibedakan menjadi dua.⁷⁹ Sebagai berikut:

1. Ditinjau dari sudut subjeknya: Dalam arti luas, proses penegakan hukum melibatkan semua subjek hukum dalam setiap hubungan hukum. Siapa saja yang menjalankan aturan normatif atau melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu dengan mendasarkan diri pada norma aturan hukum yang berlaku, berarti dia menjalankan atau menegakkan aturan hukum. Dalam arti sempit, penegakan

⁷⁸ Isnina, *et.al.*, 2021, *Pengantar Ilmu Hukum*, Medan: UmsuPress , halaman 17.

⁷⁹ *Ibid.*, halaman 18-19.

hukum hanya diartikan sebagai upaya aparaturnya penegakan hukum tertentu untuk menjamin dan memastikan bahwa suatu aturan hukum berjalan sebagaimana seharusnya.

2. Ditinjau dari sudut objeknya: yaitu dari segi hukumnya: Dalam arti luas, penegakan hukum yang mencakup pada nilai-nilai keadilan yang di dalamnya terkandung bunyi aturan formal maupun nilai-nilai keadilan yang ada dalam bermasyarakat. Dalam arti sempit, penegakan hukum itu hanya menyangkut penegakan peraturan yang formal dan tertulis.

Penegakan hukum terhadap pelaku promosi iklan judi online di media sosial menjadi isu yang semakin penting di era digital saat ini. Maraknya promosi situs judi yang dilakukan oleh *influencer* dan content creator melalui berbagai platform seperti Instagram, TikTok, dan YouTube menimbulkan kekhawatiran serius. Hal ini disebabkan oleh luasnya jangkauan media sosial serta banyaknya pengguna yang berasal dari kalangan remaja dan dewasa muda. Praktik tersebut tidak hanya bertentangan dengan ketentuan hukum, tetapi juga berpotensi merusak moralitas masyarakat dan mengganggu ketertiban sosial.⁸⁰ Selain itu, kurangnya kesadaran sebagian pengguna media sosial mengenai dampak negatif perjudian online membuat promosi semacam ini semakin berbahaya, karena pesan yang disampaikan influencer dapat dengan mudah memengaruhi perilaku dan keputusan finansial audiens yang rentan terhadap godaan tersebut.

⁸⁰ Jennifer Brittany, Dientje Rumimpunu, Diana Eshter Rondonuwu. (2025). "Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Promosi Iklan Judi Online di Sosial Media". Jurnal Lex Privatum, Vol. 16, No. 1, halaman 6.

Penegakan hukum terhadap pelaku yang mempromosikan judi online di Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam menekan penyebaran praktik perjudian daring yang bersifat ilegal. Walaupun kegiatan perjudian online telah secara tegas dilarang oleh peraturan perundang-undangan, iklan atau promosi yang berkaitan dengan judi online masih kerap ditemukan di berbagai media sosial maupun platform digital lainnya. Oleh sebab itu, upaya penegakan hukum harus dilakukan secara menyeluruh melalui berbagai tindakan, seperti pencegahan, pengawasan, serta penindakan yang tegas terhadap pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan promosi judi online tersebut. Dalam pelaksanaan penegakan hukum, harus memperhatikan beberapa unsur-unsur berikut:⁸¹

1. Kepastian hukum (*rechtssicherheit*);
2. Manfaat (*zweckmassigkeit*);
3. Keadilan (*gerechtigkeit*).

Salah satu langkah yang dilakukan pemerintah adalah dengan menerapkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang melarang penyebaran informasi bermuatan perjudian melalui media elektronik, termasuk internet. Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) juga berperan dalam melakukan pemblokiran terhadap situs judi online serta akun media sosial yang mempromosikan aktivitas perjudian, baik secara langsung maupun tidak langsung. Selain itu, aparat penegak hukum dapat menjatuhkan sanksi pidana

⁸¹ *Ibid.*

kepada pihak yang terbukti melanggar ketentuan tersebut.⁸² Ketentuan ini didasarkan pada Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP yang mengatur larangan mengenai praktik perjudian beserta segala bentuk promosi atau kegiatan yang berkaitan dengannya.

Namun penegakan hukum yang terhadap kasus ini sering mengalami kendala, Satreskrim Polrestabes Medan mengalami beberapa kendala mulai dari kendala territorial wilayah hukum, kesulitan melacak identitas dan lokasi pelaku, kompleksitas jaringan judi online, keterbatasan akses teknologi dalam penelusuran digital, situs judi online yang mudah muncul kembali. Berdasarkan penyampaian Briptu Kevin Yudi Pangaribuan dari *Unit Face Control* Penyakit Masyarakat atau Perjudian, *Influencer* yang mempromosikan situs judi online umumnya terikat dalam kontrak kerja sama yang disesuaikan dengan besaran bayaran yang diterima, baik untuk jangka waktu mingguan maupun bulanan. Dalam kerja sama tersebut, biasanya juga ditentukan jumlah atau batasan unggahan promosi yang harus dilakukan oleh *influencer*.⁸³ Ketentuan ini menunjukkan bahwa kegiatan promosi tersebut tidak dilakukan secara spontan, melainkan telah direncanakan dan dikonsepsikan terlebih dahulu sebagai bagian dari strategi pemasaran situs judi online.

Berdasarkan data yang bersumber dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) periode tahun 2018 hingga 22 Agustus 2022, Kominfo telah melakukan pemutusan akses terhadap 566.332 konten di ruang digital yang memiliki

⁸² Ibid., halaman 7.

⁸³ Hasil wawancara dengan Briptu Kevin Yudi Pangaribuan selaku Penyidik unit face control penyakit masyarakat atau perjudian, pada hari selasa, tanggal 10, Februari, tahun 2026, di Satreskrim Polrestabes Medan.

unsur perjudian, termasuk akun platform digital dan situs yang membagikan konten terkait kegiatan judi, dengan rincian penanganan per tahunnya sebagai berikut: Tahun 2018 sebanyak 84.484 konten, Tahun 2019 sebanyak 78.306 konten, Tahun 2020 sebanyak 80.305 konten, Tahun 2021 sebanyak 204.917 konten dan Tahun 2022 (sampai tanggal 22 Agustus 2022) sebanyak 118.320 konten.⁸⁴ Angka-angka tersebut menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada tahun 2021, yang mencerminkan upaya pemerintah dalam memperketat pengawasan terhadap konten perjudian online, sekaligus menandakan tantangan yang terus berkembang dalam menanggulangi praktik ilegal di ruang digital.

Untuk memahami peran *influencer*, perlu diketahui bagaimana mereka memperoleh dan mempertahankan pengaruhnya dalam jangka panjang. Pengaruh yang dimiliki oleh seorang *influencer* tidak terbentuk secara mandiri, melainkan melalui interaksi serta pengakuan dari *influencer* lain dan berbagai pihak yang memiliki peran dalam suatu bidang. Pengaruh tersebut juga sering diuji oleh para pengambil keputusan dengan melihat sejauh mana seorang *influencer* dikenal dan diakui oleh pihak lain yang memiliki pengaruh serupa.⁸⁵ Dalam konteks penelitian ini, pengaruh yang dimiliki oleh *influencer* di media sosial dimanfaatkan oleh pihak pengelola situs judi online sebagai sarana promosi untuk menjangkau masyarakat yang lebih luas. Dengan memanfaatkan jumlah pengikut dan tingkat kepercayaan

⁸⁴ Thaus Sugihilmi Arya Putra, "Judi Online, Penyakit Sosial Yang Sulit Diberantas", melalui <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-kalbar/baca-artikel/15308/Judi-Online-Penyakit-Sosial-Yang-Sulit-Diberantas.html>, diakses pada tanggal 8 Maret 2026 pukul 16:46 Wib.

⁸⁵ Agus Wibowo, 2022, *Influencer (Digital Marketing)*, Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik & Universitas Stekom, halaman 47.

yang dimiliki *influencer*, promosi situs judi online dapat tersebar dengan lebih cepat dan efektif kepada para pengguna media sosial.

Salah satu kendala yang dihadapi oleh Satreskrim Polrestabes Medan dalam menindak *influencer* yang mempromosikan judi online adalah kendala teritorial atau keterbatasan wilayah hukum. Berdasarkan hasil wawancara dengan Briptu Kevin Yudi Pangaribuan, diketahui bahwa tidak semua *influencer* yang mempromosikan situs judi online berada atau berdomisili di wilayah Kota Medan. Dalam kondisi demikian, Satreskrim Polrestabes Medan tidak dapat secara langsung melakukan penindakan hukum, melainkan harus berkoordinasi dengan kepolisian di wilayah tempat pelaku berada dengan meneruskan laporan informasi kepada satuan kepolisian yang berwenang.⁸⁶ Hal ini menjadi kendala karena meskipun konten promosi tersebut dapat diakses dan ditujukan kepada masyarakat di wilayah Medan, pelaku yang mempromosikan situs judi online tersebut sering kali berada di luar wilayah hukum Polrestabes Medan.

Tentunya faktor teknologi juga menjadi hambatan dalam proses penyidikan, hal ini karena para pelaku sering menggunakan teknologi seperti VPN dan hal lain semacamnya untuk mengelabui agar dapat menyembunyikan identitas serta lokasi mereka. Dengan menggunakan teknologi tersebut, pelaku dapat mengelabui sistem pelacakan sehingga aparat kepolisian tidak mudah mengetahui siapa pelaku sebenarnya dan di mana lokasi *server* yang digunakan. Apabila dalam proses

⁸⁶ Hasil wawancara dengan Briptu Kevin Yudi Pangaribuan selaku Penyidik unit face control penyakit masyarakat atau perjudian, pada hari selasa, tanggal 10, Februari, tahun 2026, di Satreskrim Polrestabes Medan.

penyelidikan Satreskrim mengalami hambatan dalam menelusuri jaringan perjudian online, maka penanganan tersebut akan dikoordinasikan atau dilimpahkan kepada tim *cyber* atau IT kepolisian. Satreskrim pada dasarnya lebih berfokus pada penindakan terhadap pelaku yang terlihat secara langsung, seperti pihak yang mempromosikan atau berperan sebagai admin. Sementara itu, untuk menelusuri jaringan yang lebih dalam, termasuk pelacakan server dan pihak pengelola utama.⁸⁷ Diperlukan bantuan dari tim *cyber* yang memiliki peralatan teknologi untuk melakukan pelacakan secara lebih detail hingga ke pusat jaringan tersebut.

Kemunculan situs dan aplikasi judi online baru yang semakin canggih menjadi salah satu tantangan dalam penanganan perjudian online. Selain itu, penggunaan VPN untuk mengakses situs yang telah diblokir juga menjadi hambatan tersendiri. Perkembangan aplikasi judi online dan penggunaan VPN tersebut menjadi dua tantangan utama yang perlu diatasi dengan strategi yang lebih komprehensif. Perkembangan teknologi yang pesat memungkinkan para pelaku judi online untuk menciptakan situs dan aplikasi dengan sistem yang lebih canggih. Situs-situs tersebut dirancang untuk menghindari deteksi dan pemblokiran, misalnya dengan memindahkan server secara cepat atau menggunakan domain yang sulit diprediksi. Di sisi lain, penggunaan VPN juga semakin banyak digunakan oleh pengguna internet,

⁸⁷ Hasil wawancara dengan Briptu Kevin Yudi Pangaribuan selaku Penyidik unit face control penyakit masyarakat atau perjudian, pada hari Selasa, tanggal 10, Februari, tahun 2026, di Satreskrim Polrestabes Medan.

termasuk untuk mengakses situs judi online yang telah diblokir.⁸⁸ VPN memungkinkan pengguna menyembunyikan lokasi dan identitasnya dengan mengalihkan lalu lintas internet melalui server di negara lain, sehingga menyulitkan pihak berwenang dalam melakukan pelacakan dan pemblokiran terhadap situs judi online tersebut.

Berdasarkan pengamatan bapak Briptu Kevin Yudi Pangaribuan selaku Penyidik *unit face control* penyakit masyarakat atau perjudian *Influencer* sering memanfaatkan fitur *Snapgram* atau *Instagram Story* untuk mempromosikan situs judi online. Dalam unggahan tersebut biasanya disertakan tautan atau link tertentu yang mengarahkan pengguna ke situs perjudian. Ketika pengguna media sosial membuka atau menekan tautan yang dibagikan oleh *influencer* tersebut, mereka akan langsung dialihkan ke situs judi online. Melalui cara ini, pengelola situs judi dapat menarik pemain baru dengan memanfaatkan pengaruh *influencer* di media sosial.⁸⁹

Konten yang diunggah melalui media sosial Instagram bersifat dinamis, sehingga dapat dengan mudah diubah atau bahkan dihapus dalam waktu singkat, terutama pada fitur seperti *story* dan *live*. Kondisi ini menimbulkan kesulitan dalam proses penyitaan serta dapat mempengaruhi keabsahan alat bukti, karena tidak ada jaminan bahwa konten yang ditampilkan benar-benar asli dan tidak mengalami perubahan. Dalam praktiknya, salah satu alat bukti yang sering digunakan dalam

⁸⁸ Mardianta Putra Anggara, "Judi Online di Indonesia: Tantangan Hukum dan Teknologi", melalui <https://csirt.unair.ac.id/judi-online-di-indonesia-tantangan-hukum-dan-teknologi/>, diakses pada tanggal 9 Maret 2026 pukul 21:27 Wib.

⁸⁹ Hasil wawancara dengan Briptu Kevin Yudi Pangaribuan selaku Penyidik unit face control penyakit masyarakat atau perjudian, pada hari selasa, tanggal 10, Februari, tahun 2026, di Satreskrim Polrestabes Medan.

kasus seperti ini adalah tangkapan layar (*screenshot*). Namun, dalam pembuktian pidana, *screenshot* tidak dapat langsung dianggap sebagai bukti yang autentik dan meyakinkan apabila tidak dilengkapi dengan data pendukung, seperti metadata, waktu unggahan, serta identifikasi teknis dari akun yang bersangkutan. Tanpa adanya proses digital forensik yang dapat memastikan keutuhan dan keaslian file sejak pertama kali diperoleh hingga digunakan di persidangan, bukti tersebut berpotensi dipersoalkan karena tidak memenuhi prinsip *chain of custody*. Prinsip ini menekankan bahwa setiap barang bukti, khususnya bukti elektronik, harus dapat ditelusuri secara jelas sejak ditemukan, dikumpulkan, disimpan, hingga diajukan dalam proses persidangan.⁹⁰

Keaslian alat bukti digital sering dipertanyakan apabila proses identifikasi akun media sosial tidak dapat dibuktikan secara jelas. Dalam kasus promosi judi online oleh *influencer*, sulit memastikan bahwa akun yang digunakan benar-benar milik *influencer* tersebut, terutama jika terdapat alasan bahwa akun tersebut diretas atau merupakan akun palsu yang mengatasnamakan *influencer*. Nama pengguna atau alamat email saja tidak cukup untuk membuktikan kepemilikan suatu akun Instagram karena informasi tersebut dapat dengan mudah dipalsukan atau dialihkan kepada pihak lain. Permasalahan ini semakin kompleks karena hukum positif di Indonesia belum memiliki standar yang jelas mengenai prosedur pengumpulan, pemeriksaan, dan penyajian alat bukti elektronik dalam proses peradilan pidana. Akibatnya, alat

⁹⁰ Patricia Adriani Rhenata Manik. (2025). "Analisis Yuridis Pengaturan Alat Bukti Terkait Influencer Yang Mempromosikan Judi Online di Instagram". Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan, Vol. 14, No. 2, halaman 7.

bukti elektronik sering kali dipertanyakan keabsahannya oleh hakim karena sulit diverifikasi secara pasti. Meskipun alat bukti elektronik telah diakui dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik serta Pasal 5 ayat (1) huruf b, ketiadaan aturan teknis yang jelas masih menjadi kendala dalam pembuktian keaslian konten digital di persidangan.⁹¹ Oleh karena itu, pembuktian keaslian akun perlu diperkuat melalui metode digital forensik, seperti pelacakan alamat IP, pemeriksaan riwayat aktivitas akun, serta identifikasi perangkat yang digunakan untuk mengunggah konten.

Upaya penanggulangan kejahatan merupakan suatu kebijakan yang bersifat terpadu dan saling berkaitan, yang meliputi kebijakan sosial, kebijakan kriminal, serta kebijakan hukum pidana. Ketiga kebijakan tersebut diarahkan untuk mencapai tujuan utama, yaitu terwujudnya kesejahteraan masyarakat. Dalam pelaksanaannya, penanggulangan terhadap tindak kriminal atau kejahatan dapat dilakukan melalui tiga cara,⁹² yaitu:

- a. Penerapan hukum pidana sebagai sarana untuk menindak pelaku kejahatan.
- b. Melakukan upaya pencegahan tanpa menggunakan sanksi pidana.
- c. Memberikan edukasi atau penyuluhan kepada masyarakat mengenai bentuk-bentuk kejahatan beserta konsekuensi hukum atau sanksi pidana yang dapat dikenakan.

⁹¹ *Ibid.*

⁹² Pradika Rifai Rahman, 2023. "Upaya Penegakan Hukum Terhadap Influencer Yang Mempromosikan Situs Judi Online Melalui Media Sosial (Studi di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta)". *Dalam Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, halaman 17.

Menurut Muladi yang di kutip oleh Pradika Rifai Rahman dalam tulisan berjudul Kapita Selekta Sistem Peradilan Pidana, Upaya penanggulangan kejahatan secara operasional dapat ditempuh melalui dua jalur, yaitu jalur penal dan jalur non-penal. Kedua jalur tersebut tidak dapat dipisahkan karena saling melengkapi dalam upaya mengatasi tindak kejahatan yang terjadi di masyarakat.⁹³ Adapun penjelasan mengenai kedua jalur tersebut adalah sebagai berikut:

1. Jalur Penal

Penanggulangan melalui jalur penal dilakukan dengan menggunakan hukum pidana yang diawali dengan proses perumusan suatu perbuatan sebagai tindak pidana (kriminalisasi). Upaya ini lebih menitikberatkan pada tindakan yang bersifat represif, yaitu penindakan atau pemberian sanksi setelah suatu kejahatan terjadi.

2. Jalur Non-Penal

Penanggulangan melalui jalur non-penal lebih berorientasi pada upaya pencegahan sebelum kejahatan terjadi. Pendekatan ini bertujuan untuk mengatasi faktor-faktor yang menjadi penyebab timbulnya kejahatan, baik yang bersumber dari kondisi sosial maupun lingkungan yang secara langsung maupun tidak langsung dapat memicu berkembangnya tindak kejahatan.

Khusus Satreskrim Polrestabes Medan, bapak Briptu Kevin mengatakan dalam upaya penanganan hukum mengenai promosi judi online, kepolisian melakukan penyuluhan kepada masyarakat mengenai bahaya judi online. Penyuluhan ini tidak hanya dilakukan oleh Satreskrim, tetapi juga melibatkan Bhabinkamtibmas

⁹³ *Ibid.*

(Bhayangkara Pembina Keamanan dan Ketertiban Masyarakat) adalah Polri yang bertugas di tingkat desa/ kelurahan yang bertugas langsung di lingkungan masyarakat. Melalui kegiatan ini, masyarakat diberikan pemahaman agar tidak terlibat dalam aktivitas perjudian online. Kegiatan pencegahan juga dilakukan dengan mendatangi tempat-tempat berkumpulnya masyarakat, seperti warung kopi atau tempat nongkrong. Menurut narasumber, tempat tersebut sering menjadi lokasi berkumpulnya orang-orang yang berpotensi bermain judi online. Oleh karena itu, kepolisian memberikan imbauan dan edukasi secara langsung kepada masyarakat di tempat-tempat tersebut. Penyuluhan tersebut lebih banyak menasar kalangan anak muda, karena mereka merupakan kelompok yang paling aktif menggunakan internet dan media sosial.⁹⁴ Namun demikian, kegiatan penyuluhan ini juga ditujukan kepada masyarakat secara umum, termasuk orang tua.

Selain itu, literasi digital juga sangat penting. Tujuan literasi digital di masyarakat adalah mengedukasi masyarakat dalam memanfaatkan teknologi dan komunikasi dengan menggunakan teknologi digital dan alat-alat komunikasi atau jaringan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, mengelola, dan membuat informasi secara bijak dan kreatif. Selain itu, literasi digital juga bertujuan untuk menggunakan media digital secara bertanggung jawab, mengetahui aspek-aspek dan konsekuensi hukum terkait dengan UU No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan

⁹⁴ Hasil wawancara dengan Briptu Kevin Yudi Pangaribuan selaku Penyidik unit face control penyakit masyarakat atau perjudian, pada hari Selasa, tanggal 10, Februari, tahun 2026, di Satreskrim Polrestabes Medan.

Transaksi Elektronik.⁹⁵ Dengan meningkatnya literasi digital, masyarakat diharapkan mampu mengenali konten berisiko, seperti promosi judi online, sehingga dapat mengambil keputusan yang lebih cerdas dan melindungi diri dari dampak negatif penggunaan media digital secara sembarangan.

Menurut Menteri Komunikasi Digital, Meutya Hafid yang dikutip oleh Firdaus Baderi dalam artikel berjudul Literasi Digital Perangi Judol, literasi digital adalah kunci untuk membangun kesadaran masyarakat mengenai bahaya judi online dan pentingnya menghindari praktik tersebut. Peningkatan literasi digital bukan hanya sebatas penguasaan teknologi, tetapi juga pemahaman yang lebih dalam mengenai etika, dampak negatif, serta potensi bahaya dari dunia digital, termasuk judi online. Judi online sering kali disajikan dengan cara yang tampak menarik dan menggoda, yaitu melalui promosi atau aplikasi yang mudah diakses.⁹⁶ Hal ini menjadikannya sangat sulit untuk dibedakan dari kegiatan hiburan digital lainnya. Oleh karena itu, literasi digital yang kuat menjadi penting untuk menyaring mana yang dapat dinikmati secara aman dan mana yang dapat menjerumuskan ke dalam masalah besar, seperti kecanduan Judol.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Briptu Kevin selaku anggota Satreskrim Polrestabes Medan, diperoleh keterangan bahwa langkah yang perlu diperkuat dalam penegakan hukum terhadap promosi judi online adalah meningkatkan koordinasi

⁹⁵ Hardika Dwi Hermawan, *Op.cit.*, halaman 104-105.

⁹⁶ Firdaus Baderi, “Literasi Digital Perangi Judol”, melalui <https://www.neraca.co.id/article/212715/literasi-digital-perangi-judol>, diakses pada tanggal 9 Maret 2026 pukul 22:46 Wib.

dengan pihak Komdigi (Kementerian Komunikasi dan Digital), dalam melakukan pemblokiran situs perjudian online. Peran Komdigi di sini adalah memperketat pengawasan terhadap server juga memblokir situs-situs judi online. Artinya, ketika polisi menemukan situs atau aktivitas promosi judi online, mereka melaporkan dan mengirimkan permintaan pemblokiran kepada Komdigi agar situs tersebut tidak bisa diakses masyarakat. Namun, narasumber menjelaskan bahwa pemblokiran saja belum cukup, karena situs judi online sering muncul kembali dengan alamat baru. Satreskrim juga menilai bahwa kesadaran masyarakat harus diperkuat dengan penyuluhan dan edukasi kepada masyarakat.⁹⁷

Lebih lanjut mengenai situs judi yang dipromosikan, narasumber menyinggung kasus yang pernah muncul di berita, yaitu adanya oknum yang menerima suap atau “upeti” dari situs judi online. Akibatnya beberapa situs bisa tetap aktif atau dibuka kembali aksesnya. Meskipun *server* awal telah diblokir, akan muncul server baru yang memungkinkan para pemain tetap dapat mengakses layanan perjudian tersebut. Secara tampilan, situs baru tersebut mungkin memiliki alamat *website* yang berbeda, namun pada dasarnya sistem yang digunakan masih sama, termasuk *database* dan identitas pengguna (ID) yang tetap terhubung dengan sistem sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan yang dilakukan hanya pada bagian alamat situs atau halaman utama (*homepage*) saja, sedangkan data dan sistem permainan tetap sama sehingga pemain dapat melanjutkan aktivitas perjudian seperti

⁹⁷ Hasil wawancara dengan Briptu Kevin Yudi Pangaribuan selaku Penyidik unit face control penyakit masyarakat atau perjudian, pada hari Selasa, tanggal 10, Februari, tahun 2026, di Satreskrim Polrestabes Medan.

sebelumnya. Namun narasumber menegaskan bahwa penyidik tetap menjalankan prosedur dengan membuat permintaan pemblokiran sesuai tugas mereka.⁹⁸

Influencer yang mempromosikan situs judi online melalui media sosial juga merupakan pihak yang dapat dikenai penegakan hukum pidana karena turut menyebarluaskan akses perjudian kepada masyarakat. Dalam hal ini, Satreskrim Polrestabes Medan melakukan langkah-langkah penegakan hukum melalui proses penyelidikan dan penyidikan terhadap akun atau individu yang terbukti mempromosikan situs judi online. Selain itu, koordinasi dengan Komdigi juga diperlukan untuk melakukan pemblokiran terhadap situs-situs yang dipromosikan agar tidak lagi dapat diakses oleh masyarakat. Dengan adanya kerja sama antara aparat penegak hukum dan instansi yang berwenang dalam pengawasan ruang digital, diharapkan penegakan hukum terhadap promosi judi online melalui media sosial dapat dilakukan secara lebih efektif.

Dengan demikian, kendala yang dihadapi oleh Satreskrim Polrestabes Medan dalam penegakan hukum terhadap influencer yang mempromosikan situs judi online melalui media sosial tidak hanya terletak pada aspek teknis seperti pelacakan digital, penggunaan VPN, serta keaslian alat bukti elektronik, tetapi juga pada keterbatasan wilayah hukum dan kompleksitas jaringan perjudian online yang terus berkembang. Di sisi lain, upaya yang dilakukan tidak hanya bersifat represif melalui penyelidikan

⁹⁸ Hasil wawancara dengan Briptu Kevin Yudi Pangaribuan selaku Penyidik unit face control penyakit masyarakat atau perjudian, pada hari selasa, tanggal 10, Februari, tahun 2026, di Satreskrim Polrestabes Medan.

dan penyidikan, tetapi juga preventif melalui penyuluhan, peningkatan literasi digital, serta koordinasi dengan instansi terkait seperti Komdigi dalam melakukan pemblokiran situs. Oleh karena itu, penegakan hukum dalam kasus ini memerlukan pendekatan yang komprehensif dan berkelanjutan agar dapat mengatasi berbagai kendala yang ada sekaligus menekan penyebaran praktik promosi judi online di masyarakat.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

1. Faktor penyebab meningkatnya promosi situs judi online melalui media sosial dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi ekonomi masyarakat, persepsi yang keliru mengenai peluang kemenangan dalam perjudian, serta rendahnya kesadaran hukum. Sementara itu, faktor eksternal meliputi pesatnya perkembangan teknologi informasi, kemudahan akses internet, penggunaan layanan keuangan digital, serta pengaruh lingkungan sosial dan maraknya promosi melalui media sosial oleh *influencer*. Kemudahan akses dan strategi promosi yang masif melalui platform digital menjadikan judi online semakin mudah dijangkau oleh berbagai kalangan masyarakat.
2. Pertanggungjawaban pidana terhadap *influencer* yang mempromosikan situs judi online di media sosial dapat dikenakan apabila terpenuhi unsur-unsur tindak pidana, baik unsur subjektif maupun unsur objektif. Dalam hal ini, *influencer* yang dengan sengaja mempromosikan situs judi online melalui unggahan, tautan, atau konten digital dapat dianggap telah mendistribusikan atau mentransmisikan informasi elektronik bermuatan perjudian. Perbuatan tersebut dapat dijerat dengan Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dengan ancaman pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar. Selain itu, ketentuan mengenai

perjudian juga diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, serta diperbarui dalam Pasal 515 KUHP baru yang secara tegas mengatur larangan terhadap penyelenggaraan, fasilitasi, maupun promosi perjudian, termasuk melalui media digital. Dalam pembuktiannya, penggunaan digital forensik menjadi penting untuk mengidentifikasi dan menguatkan bukti elektronik yang berkaitan dengan aktivitas promosi judi online.

3. Penegakan hukum terhadap *influencer* yang mempromosikan situs judi online oleh Satreskrim Polrestabes Medan masih menghadapi berbagai kendala. Kendala tersebut antara lain keterbatasan wilayah hukum, kesulitan melacak identitas dan lokasi pelaku, kompleksitas jaringan judi online, serta perkembangan teknologi seperti penggunaan VPN yang menyulitkan proses pelacakan. Selain itu, sifat konten media sosial yang mudah dihapus atau diubah juga menjadi tantangan dalam proses pembuktian. Meskipun demikian, upaya penegakan hukum tetap dilakukan melalui penyelidikan dan penyidikan terhadap pelaku, koordinasi dengan Kementerian Komunikasi dan Digital dalam pemblokiran situs judi online, serta kegiatan preventif seperti penyuluhan kepada masyarakat dan peningkatan literasi digital guna mencegah penyebaran praktik perjudian online.

B. SARAN

1. Kepada pemerintah diharapkan dapat meningkatkan pengawasan terhadap aktivitas promosi yang beredar di media sosial serta memperkuat kebijakan pencegahan melalui peningkatan literasi digital kepada masyarakat. Selain itu,

perlu adanya kerja sama yang lebih intensif antara pemerintah, penyedia platform media sosial, dan penyedia layanan internet dalam melakukan pemantauan serta penindakan terhadap konten yang mengandung unsur perjudian.

2. Kepada aparat penegak hukum diharapkan dapat menerapkan ketentuan hukum secara tegas dan konsisten berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) maupun ketentuan dalam KUHP yang berlaku. Penegakan hukum yang tegas terhadap *influencer* yang terlibat dalam promosi judi online diharapkan dapat memberikan efek jera serta menjadi langkah preventif untuk mencegah semakin meluasnya praktik tersebut di media sosial.
3. Kepada Kepolisian Resor Kota Besar (Polrestabes) Medan, khususnya melalui Satuan Reserse Kriminal (Satreskrim), dapat meningkatkan kemampuan serta sarana pendukung dalam bidang teknologi informasi dan digital forensik guna mempermudah proses penyelidikan dan pembuktian terhadap pelaku promosi judi online di media sosial. Selain itu, perlu adanya peningkatan koordinasi antara Polrestabes Medan dengan instansi terkait seperti Kementerian Komunikasi dan Digital serta penyedia layanan internet dalam melakukan pemantauan dan penindakan terhadap aktivitas promosi perjudian online agar penegakan hukum dapat berjalan lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Adami Chazawi dan Ardi Ferdian. 2022 *Tindak Pidana Informasi & Transaksi Elektronik Penyerangan Terhadap Kepentingan Hukum Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik*. Malang: Media Nusa Creative.
- . 2013. *Hukum Pidana Positif Penghinaan*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Aditya Wardhana. 2025. *Social Media Marketing Strategy Edisi Indonesia*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Afi. 2024, *Haya Ma'I Ya Jamilun*. Bogor: Guepedia.
- Agus Sudiby. 2025. *Menangkal Judi Online Panduan Untuk Khalayak Umum*. Jakarta: Pt Gramedia.
- Agus Wibowo. 2022. *Influencer (Digital Marketing)*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik & Universitas Stekom.
- Ainurrafiq Dawam. 2022. *Peran Pendidikan Islam Dalam Mengurangi Perilaku Judi Online*. Jakarta: Publica Indonesia Utama.
- Akbar Setiawan, *et.al.*, 2022. *Hukum Kepolisian Selayang Pandang Penegakan Hukum, Disiplin dan Kode Etik Profesi Polri*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Artyasto Jatisidi. 2024. *Pengantar Periklana*. Yogyakarta: Deepublish Digital.
- Isnina, *et.al.*, 2021, *Pengantar Ilmu Hukum*, Medan: UmsuPress.
- Jengko Pigome. 2024. *Membongkar Rahasia Judi Online Keuntungan, Kerugian, dan Dampaknya Terhadap Masyarakat Indonesia*. Makassar: CV. Idebuku.
- Jonaedi Efendi, Johnny Ibrahim. 2021 *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*. Jakarta: Kencana.
- Ketut Mertha, *et.al.* 2016. *Buku Ajar Hukum Pidana*. Denpasar: Fakultas Hukum Universitas Udayana.

- Muchdie M. Syarun. 2025. *Manajemen Pemasaran: Mengomunikasikan Produk dan Jasa*. Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media.
- Muhaimin. 2020. *Metode Penelitian Hukum*. Mataram: Mataram University Press.
- Muhammad Amin Azis. 2025. *Notasi Ekonomi: Suara Generasi Z*. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Muhammad Nur Ikhsan. 2024. *Berpisah dengan Judi Online: Menciptakan Kehidupan yang Penuh Makna dan Kebahagiaan*. Yogyakarta: Cahaya Harapan.
- Munir Fuady. 2018. *Metode Riset Hukum Pendekatan Teori dan Konsep*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Novritsar Hasintongan Pakpahan dan Binsar Pamopo Pakpahan. 2025. *Penegakan Hukum Judi Online di Indonesia*. Yogyakarta: Selat Media Patners.
- Peribadi dan La Ode Muhammad Amsar. 2023. *Literasi Kritis Berbasis Iesq Power Menyoal Kaum Milenial di Era Digital*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Pradika Rifai Rahman. 2023. Upaya Penegakan Hukum Terhadap *Influencer* Yang Mempromosikan Situs Judi Online Melalui Media Sosial (Studi di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta). Dalam Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga: Yogyakarta.
- Ramlan, Tengku Erwinsyahbana, Surya Perdana. 2023. *Metode Penelitian Hukum dalam Pembuatan Karya Ilmiah*. Medan: UmsuPress.
- Reny Yuliati, *et.al*, 2024. *Judi Itu Candu Panduan Anti Judi Online*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika Ri.
- Stefan Koos, *et.al.*, 2025. *Kecerdasan Artifisial Dalam Hukum Keperdataan*. Jakarta: Kencana.
- Tri Sutrisno, *et.al.*, 2025. *Reformulasi Kedudukan Polri Dalam Mewujudkan Good Governance*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Winarno, *et.al.*, 2023. *Strategi Membangun Portal Website Aman Dari Serangan Judi Online*. Yogyakarta: Pt Penamuda Media.
- Yonas Ferdinand Riwu, *et.al.* 2025. *Cerita Di Balik Tenun: Storytelling Sebagai Kunci Meningkatkan Minat Beli*. Sumatera Barat: Azzia Karya Bersama.

B. Jurnal

- Affandi dan Adrian bima Putra. 2024. “ Penerapan Unsur Tindak Pidana Judi Online Pada Selebgram Yang Mempromosikan Situs Judi Online di Instagram.” Jurnal Hukum Staatrechts, Vol. 7, No. 2.
- Alifian Fajar Rizkita. 2023. “Kebijakan Hukum Tentang Perjudian Online”. Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora, Vol. 1, No. 5.
- Billy Sachio dan Noor Saptanti. 2024. “Pertanggungjawaban *Influencer* Judi Online Terhadap Masyarakat Yang Rugi Ditinjau Dari Hukum Perdata”. Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora, Vol. 1, No. 3.
- Davin Gerald Parsaoran Silalahi, Ismunarno, Diana Lukitasari. 2024. “Pengaturan Hukum Positif Di Indonesia Terkait Promosi Judi Online Di Media Sosial”. Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora, Vol. 1, No. 2.
- Fitri Nova Arvianti. 2025. “Peran Dan Tanggung Jawab Reskrim Dalam Kepolisian”. Jurnal Kajian Kontemporer Hukum Dan Masyarakat Vol. 3, No. 1.
- Ibnu Abdul Khalid, Elwi Danil, Siska Elvandari. 2025. “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Influencer Yang Melakukan Promosi Situs Judi Online Saat Live Streaming Di Media Sosial”. Jurnal Hukum Lex generalis, Vol. 6, No.7.
- Jennifer Brittany, Dientje Rumimpunu, Diana Eshter Rondonuwu. 2025. “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Promosi Iklan Judi Online di Sosial Media”. Jurnal Lex Privatum, Vol. 16, No. 1.
- Muhammad Ramadhan Ridwanyah, *et.al.*, 2025. “Pertanggungjawaban Pidana *Influencer* Atas Endorse Judi Online: Kajian Kejahatan Siber Di Indonesia Criminal Liability Of *Influencers* For Endorsing Online Gambling: A Study Of Cybercrime In Indonesia”. Jurnal Hukum Lex Generalis, Vol. 6, No.7.
- Nur Amelia, Yuswalina, Jon Heri. 2025. “Promosi Judi Online melalui Media Sosial: Studi tentang Penegakan Hukum dan Hukum Pidana Islam”. Journal of Sharia and Legal Science, Vol. 3, No. 2.

Nur Kholis Majid dan Ali Maskur. 2023. “Tinjauan Terhadap Legalitas dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram Dalam Promosi Judi Online”. Jurnal Hukum dan Kebijakan, Vol. 1, No. 1.

Nurdiana Lestari, Rustam Hs. Akili, Nurmin K. Martam. 2025. “Analisis Hubungan Kerja Antara Satreskrim dan Satintelkam Polri dalam Pengungkapan Tindak Pidana di Polres Pohuwato”. Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora, Vol. 4, No. 2.

Patricia Adriani Rhenata Manik. 2025. “Analisis Yuridis Pengaturan Alat Bukti Terkait *Influencer* Yang Mempromosikan Judi Online di Instagram”. Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan, Vol. 14, No. 2.

Pricillia Angellina dan Boedi Prasetyo. 2025. “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Yang Mempromosikan Judi Online”. Journal Of Multidisciplinary Research and Development, Vol. 7, No. 2.

Septu Haudi Bakhtiar, Azizah Nur Adilah. 2024. “Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum”. Jurnal Of Social Science Research, vol 4, No.3.

Sintya Sari, *et.al.*, 2025. “Dampak Iklan Judi Online Terhadap Perilaku Sosial Dan Akademik Peserta Didik”. Jurnal Teknologi pendidikan Dan Pembelajaran, Vol. 2, No. 3.

Zainab Ompu Jainah, *et.al.*, 2023. “Penegakan Hukum Terhadap Selebgram Yang Mempromosikan Situs Judi Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”. Jurnal Ilmu Hukum Pidana, Vol. 6, No. 1.

C. Peraturan Perundang-undangan

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang kemudian diubah kembali menjadi Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 1970 tentang Ketentuan Pokok-Pokok Kekuasaan Kehakiman

D. Internet

Firdaus Baderi, “Literasi Digital Perangi Judol”, melalui <https://www.neraca.co.id/article/212715/literasi-digital-perangi-judol>, diakses pada tanggal 9 Maret 2026 pukul 22:46 Wib.

Goklas Wisely, Reni Susanti, “Promosikan Judol, Selebgram Medan Ditangkap, Mengaku Diupah Rp 1,3 Juta”, melalui <https://medan.kompas.com/read/2024/11/18/162220578/promosikan-judol-selebgram-medan-ditangkap-mengaku-diupah-rp-13-juta>, diakses pada tanggal 06 Oktober 2025 pukul 10:27 Wib.

Mardianta Putra Anggara, “Judi Online di Indonesia: Tantangan Hukum dan Teknologi”, melalui <https://csirt.unair.ac.id/judi-online-di-indonesia-tantangan-hukum-dan-teknologi/>, diakses pada tanggal 9 Maret 2026 pukul 21:27 Wib.

Ratna Patria, “Situs Artinya Penting! Kenali Fungsi dan Jenisnya”, melalui <https://www.domainsia.com/berita/website-adalah/>, diakses pada tanggal 6 Maret 2026 pukul 10:43 Wib.

Satreskrim Polrestabes Medan, “Peran Satreskrim dalam Penyelesaian Kasus Tindak Pidana”, melalui <https://satreskrimpolrestabesmedan.com/2025/10/peran-satreskrim-dalam-penyelesaian-kasus-tindak-pidana>, diakses pada 8 Maret pukul 14:45 Wib.

Satreskrim Polrestabes Medan, “Satreskrim Polrestabes Medan Menangkap Pelaku Judi Online”, melalui <https://satreskrimpolrestabesmedan.com/?s=Judi+online>, diakses pada 8 Maret pukul 14:46 Wib.

Satreskrim Polrestabes Medan, “Upaya Satreskrim Polrestabes Medan dalam Mencegah Kejahatan”, melalui <https://satreskrimpolrestabesmedan.com/2025/09/satreskrim-polrestabes-medan-langkah-proaktif-dalam-mencegah-kejahatan/>, diakses pada 06 November pukul 20:00 Wib.

Suhardiman, “Tergiuur Imbalan, Mahasiswi di Medan Promosikan Situs Judi Online” melalui <https://sumut.suara.com/read/2024/11/04/122144/tergiur-imbalan->

mahasiswi-di-medan-promosikan-situs-judi-online, diakses pada tanggal 06 November 2025 pukul 15:00 Wib.

Talita Aqila Shafidhya, “84% Pengguna Internet Indonesia Terpapar Iklan Judi Online, Ini Peta Penyebarannya”, melalui <https://goodstats.id/article/84-pengguna-internet-indonesia-terpapar-iklan-judi-online-ini-peta-penyebarannya-vK1KF>, diakses pada tanggal 8 Maret 2026 pukul 13:05 Wib.

Thaus Sugihilmi Arya Putra, “Judi Online, Penyakit Sosial Yang Sulit Diberantas”, melalui <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-kalbar/baca-artikel/15308/Judi-Online-Penyakit-Sosial-Yang-Sulit-Diberantas.html>, diakses pada tanggal 8 Maret 2026 pukul 16:16 Wib.

Thaus Sugihilmi Arya Putra, “Judi Online, Penyakit Sosial Yang Sulit Diberantas”, melalui <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-kalbar/baca-artikel/15308/Judi-Online-Penyakit-Sosial-Yang-Sulit-Diberantas.html>, diakses pada tanggal 8 Maret 2026 pukul 16:46 Wib.

Titania Nurrahim, “Terus Menerus Berantas Konten Judi Online”, melalui <https://indonesiabaik.id/infografis/terus-menerus-berantas-konten-judi-online>, diakses pada 08 Maret pukul 14:42 Wib.

DAFTAR WAWANCARA

A. Rumusan Masalah 1

Faktor penyebab meningkatnya promosi judi online di media sosial

1. Menurut Satreskrim Polrestabes Medan, faktor apa saja yang menyebabkan meningkatnya promosi judi online melalui media sosial dalam beberapa tahun terakhir?

Kalau saya lihat meningkatnya tergantung, tergantung promosi judi online ini, terkait makin banyaknya juga pelanggan atau kita bilang pecandu pemain judi online itu, sehingga timbul situs-situs baru judi online tersebut. Dan kita tahu juga Komdiji tidak seketat itu atau pengawasannya tidak terlalu ketat. Contoh, di Blok R1 timbul lagi yang baru satu lagi, karena memang meningkatnya keinginan masyarakat tergantung dengan kebutuhan masyarakat dan lebih mudahnya diakses. Kalau judi darat kan kita tahu kan terstruktur, kita contoh kayak judi darat togel lah kita bilang. Itu kan kita harus beli dari juru tulis, nunggu nilai angka keluar lagi. Kalau slot ini kan begitu pemain mendaftar, dia sudah langsung bisa menandatangani dan langsung bermain. Kalau kita bilang kemudahannya, karena memang pencegahannya itu kurang ketat untuk judi online dengan server yang ada di luar, anonim server dan lainnya. jadi karena gampang diakses sehingga menyerang segala segala kalangan, dari yang muda, yang tua, lanjut usia, pekerja, orang susah dan lainnya lah. Tidak pandang bulu lah itu.

2. Sejauh mana peran media sosial dalam mempermudah penyebaran promosi judi online menurut Satreskrim?

Kalau peran media sosial sangat, ini kita lihat dari contoh beberapa kasus sangat berperan sih, apalagi influencer ini. Banyaknya dia di Instagram, biasanya kita menemukan postingan dari Snapgram atau kita SG zaman sekarang kan, mereka buat kayak link gacor. Setelah itu, begitu si pemain menyentuh, menyentuh link tersebut, kita otomatis dialihkan. karena saya lihat sangat berpengaruh lah perkembangan media sosial ini dengan influencer yang memiliki pengikut yang banyak, kan gitu. Jadi dia sangat mempengaruhi, di mana dia juga mendapat keuntungan dari situs tersebut. Pernah juga kita telusuri pengirimnya juga rekening yang berbeda dengan si yang menawarkan pekerjaan. Dia ada kontrak kerja selama seminggu, sebulan, beberapa kali postingan dia juga ada dibatasi. Artinya apa? Dari sananya yang memberikan kerjaan itu sudah mengkonsep, ini beritanya, ini linknya, gitu. Bahkan kita telusuri juga ada nanti grup-grup Telegram, grup WhatsApp dari mereka yang memberikan bocoran-bocoran seperti perjudian bola, bocoran klub bola apa yang menang, angka menang, atau kalau perjudian jenis slot jam-jam berapa, atau apa game yang lagi banyak memberikan bonus, serta mereka memberikan cashback-cashback untuk member tetap. Nah, itu dia. Jadi sangat, kayak mana ya, penawaran mereka itu bervariasi sehingga pemain-pemain ini jadi tergiur untuk bermain.

3. Apakah kurangnya pemahaman hukum dari influencer turut mempengaruhi maraknya promosi judi online?

Kalau itu pasti ada, karena beberapa influencer hanya hanya terkenal saja, belum tentu juga otaknya sejalan dengan pribadinya. Artinya kan, apakah dia pintar atau tidaknya kita tidak tahu. Karena influencer ini ada dia cuman, "Ah, pengiklankan

aja kok, mana ada aku dapat pidana, aku dapat duit," banyak yang alasannya seperti itu. Begitu kita tangkap, dia enggak tahu kata dia bilang alasannya, padahal itu sebetulnya sudah hal umum di Indonesia. Dari bermain judi aja sudah dilarang, sudah dapat dipidana, apalagi mempromosikannya. Ditambah lagi untuk saat ini, penanganan untuk mendistribusikan atau transmisikan judi online atau menyebarkan situs linknya itu udah ada undang-undang tersendiri, yaitu ITE, dan juga mencakup undang-undang yang baru kita sekarang. Dan undang-undang lama pun ada di 303, di yang baru ada juga di 426. Iya, di undang-undang terbaru kita di 2023 itu, KUHP Nasional.

4. Bagaimana pola atau modus promosi judi online yang paling sering ditemukan dalam kasus yang ditangani Satreskrim Polrestabes Medan?

Polanya sih simpel, beberapa gitu. Intinya ada akun-akun anonim, akun fake yang men-DM influencer tersebut dengan memberikan atau menawarkan pekerjaan, seperti influencer pada umumnya kan menerima, apa namanya, job endorse kan. Jadi ada yang menawar-menawarkan dengan pilihan, contoh dalam seminggu beberapa kali postingan dengan bayaran segini, sebulan beberapa kali postingan, sehingga influencer tersebut yang memiliki pengikut yang banyak tertarik. Namun banyak kita telusuri itu akun-akun fake dan lain-lain, namun mereka diarahkan kepada satu grup dulu, dibuat grup yang isinya beberapa influencer, kemudian di situ setiap harinya mereka berikan, kayak mana rumus kata-katanya. postingannya tentang ini, fotonya yang ini, linknya ini, Jadi dan gaji ini, gitu. Jadi ada dia, tergantung job endorse masing-masing, ada yang per minggu, per bulan, dan dia ada variasinya, 7 kali

postingan, 20 kali postingan per bulannya. Jadi itu sih polanya. Setelah itu nanti mereka mengupload dengan kata-kata yang sudah disediakan, dikonsept oleh mereka, dan si pemain kan melihat, kemudian pemain menyentuh lah karena tergiur dengan kata-kata mereka dan lain-lain, sehingga itu menjadikan polanya dari awalnya itu sampai pemain melakukan permainan judi online, mendaftarnya, bahkan memiliki kode referal juga yang dari mereka. terdapat cashback dan lainnya.

5. ada berapa kasus yang pernah di tangani polrestabes kota Medan terkait kasus promosi judi online?

Kalau beberapa tahun terakhir itu ada inputnya di MIN, kalau saya enggak tahu total jumlah pastinya, yang pasti kita tetap ada menangani itu, karena kita menindak dari dari pemain hingga, apa namanya, yang mempromosikan sampai ke server, ke admin, semua kita sudah ada penindakan. Bahkan ada beberapa lainnya itu seperti penyedia rekening, nah itu juga termasuk ke dalam judi online, karena mereka menyediakan rekening. Itu tuh banyak, judi online ini ada banyak jenisnya. Kalau ada beberapa kasus, adek bisa ke administrasi kami, karena setiap penyidik itu memiliki tim yang berbeda-beda, dan setiap penyidik bisa memegang satu, tiga perkara kasus, tim lain juga tiga, jadi kita enggak tahu total pastinya. Nah, coba adek ke MIN tanyakan terkait masalah judi online yang endorse, itu ada di bagian administrasi kami, MIN. Boleh nanti adek cek atau silakanlah bersurat untuk minta data. Kalau saya menangani, kalau terkait judi online ada banyak, cuman keseringan itu sih pemain. karena rata-rata, seperti ini, banyak yang sudah menghilangkan barang bukti, bahkan dia belum 24 jam dia terhapus, karena dikasih tahu temannya, baru mau kita

tindak. Terus, kayak selamanya endorse ini, si apa namanya, selebgram itu lokasinya di Medan. Kita temukan nih link yang mempromosikan judi online, satu akun selebgram lah kita bilang kan, kan kita bilang selebgram ada juga orang yang 5000 di selebgram karena banyak view dan lain-lain. Ternyata dia di Medan itu juga salah satu, kayak mana ya, rintangan kita untuk melakukan penindakan, namun ada beberapa sih yang kita kita kerjakan dan kita tangani.

B. Rumusan Masalah 2

Pertanggungjawaban pidana influencer yang mempromosikan judi online

1. Bagaimana pandangan hukum Satreskrim Polrestabes Medan terhadap influencer yang mempromosikan situs judi online di media sosial?

Kalau pandangan hukum itu bukan dari kita, langsung dari undang-undang. Ya, tidak ada namanya pandangan hukum, setiap kantor berbeda, Penerapan kita undang-undang kita satu, terhadap untuk judi online itu bisa dikaitkan dengan undang-undang ITE, Pasal 45 ayat 3, untuk ancaman pidananya. Di dalam itu ada bunyi tentang mendistribusikan atau mentransmisikan, menyebarkan situs perjudian dengan ancaman pidananya 10 tahun, dengan undang-undang kita yang terbaru untuk KUHP kita di Pasal 426. Di situ juga ada terkait bunyinya yang menawarkan atau memberikan kesempatan untuk main judi. Itu juga bisa kita kenakan unsurnya, karena dia mendapat upah dari situ. Artinya dia tergabung lah dalam perusahaan itu, meskipun tidak langsung ya, namun dia sudah mendapat upah dari perusahaan gaji, eee, apa, judi online tersebut. Dia di 303 tetap konstruksinya. Ini kan sudah ada undang-undang baru, jadi kita harus menerapkannya, karena kan sudah disahkan oleh

DPR. Namun isi bunyinya tidak jauh berbeda dan ancaman pidananya juga tetap sama sih.

2. Ketentuan hukum pidana apa yang dapat dikenakan kepada influencer yang mempromosikan judi online melalui media sosial?

Itu yang saya bilang tadi, itulah dia, bukan ada pandangan, intinya ketentuan pidananya sudah jelas. Kalau di Indonesia ada penerapan hukumnya satu yang tadi-tadi, Pasal yang ITE tadi yang saya sebut, dan di KUHP terbaru kita terhitung 2 Januari kemarin sudah disahkan oleh DPR RI kita di Pasal 426, KUHP Nasional namanya.

3. Bagaimana pembuktian unsur kesengajaan dalam promosi judi online yang dilakukan oleh influencer?

Gampang untuk pembuktiannya, dari berita acara pemeriksaan kita harus faktakan dia mendapat upah. Itu yang paling terpenting, setelah dia mendapat upah atau gaji, kemudian dia memostingkan tersebut. Dari postingan tersebut kita harus lihat, misalnya kita sudah melakukan penangkapan, kita lihat berapa sih, apa namanya, view-nya, apakah ada orang yang menyentuhnya, tertarik dan lainnya. Di situ sih pembuktian sudah terfaktanya ada orang yang tertarik dan dia fakta menerima keuntungan, artinya dia sudah terpenuhi unsur dengan sengaja mempromosikan hal tersebut. itu banyak modus-modus orang seperti itu kan. Intinya kan judi dilarang di Indonesia, bahkan dari mau dari dia pemain, dia bandar, tukang promosikan atau apa pun, itu tetap tetap dilarang. Artinya tetap proses hukum secara yang berlaku dengan pasal yang saya bilangkan tadi, dari ITE-nya sampai KUHP Nasionalnya. biasanya

diarahkan ke grup, baru di dalam grup itu udah ada moderatornya yang memberikan berita atau kata. Biasanya dari satu itu, mereka langsung kick tuh. jadi kita mau cek paling dapat nomor-nomor terakhirnya, trackingnya, dan itu berbeda dengan nomor ponselnya, hanya nomor kartu. Jadi tracking itu terkendala sekarang di situ juga. Perbedaan antara nomor kartu dengan nomor provider untuk WhatsApp contohnya, itu sudah satu hambatan bagi kita, cuman kita harus melaporkan lagi ke karena ada alat yang lain yang harus digunakan, contoh cek IP dan lain-lain, itu kita koordinasi dengan tim IT lah.

4. Bagaimana bentuk sanksi pidana yang pernah diterapkan terhadap influencer dalam kasus promosi judi online di Polresta Medan?

Yang pidananya itu tetap singkat, kan kita menggunakan undang-undang ITE Pasal 45 UU ITE ayat 3, yang itu ada mentransmisikan. dengan kalau yang lama dia 303, tapi kalau terhitung 2 Januari ini kita sudah menggunakan KUHP baru. Dari terhitung tanggal 2 Januari kita sudah menggunakan KUHP Nasional, yang disahkan DPR RI di Pasal 426. Nanti adek bisa baca itu ada unsur-unsurnya sama ancaman pidananya, paling lambat itu 9 tahun, paling lama.

5. apakah kitab undang undang hukum pidana yang baru berpengaruh pada hukuman promosi situs judi online?

Kalau menurut saya pengaruh atau tidaknya, sama saja, karena undang-undang tetap sama sepertinya, bunyinya aja, hanya penambahan pasalnya saja. Namun untuk zaman sekarang ini, sepertinya beberapa influencer sudah lebih baik dan lebih pintar daripada dahulu, artinya sudah tidak begitu banyak yang menerima job-job

atau endorse seperti itu. Tetapi tetap ada dan banyak juga banner-banner iklan di situs-situs lain yang menawarkan situs judi online. Kadang kita mengecek IP-nya yang terkadang susah, lebih mudah yang dia dari akun Instagram, karena jelas orangnya. Karena kalau dia situs, kita belum tahu siapa pemilik situsnya dan lain-lainnya. Kita harus tracking lagi lebih dalam IP-nya dan lain-lainnya, servernya.

C. Rumusan Masalah 3

1. Apa saja kendala utama yang dihadapi Satreskrim Polrestabes Medan dalam menindak influencer yang mempromosikan judi online?

saya bilang tadi, seperti kendala teritorial. Artinya apa? Satu influencer itu belum tentu berada di seluruh Medan. Sedangkan kita melakukan penindakan, kan di wilayah hukum kita. Jadi kita mendapat informasi, contoh dari informan kita, ada ini satu influencer gini-gini. Begitu kita tracking, ternyata domisili dan lain-lainnya bukan di Medan. Artinya juga pasarnya kan juga bukan banyak berarti orang Medan, namun bisa kita tindak kalau dia berada di Medan. Salah satunya itu teritorial. Namun biasanya kita meneruskan kepada wilayah hukum yang berlaku. Contoh mereka berdomisili di sini, kita teruskan informan LI, namanya laporan informasi kita itu kepada mereka, sehingga mereka yang menindaknya. Jadi ya, sesama kepolisian ya, antara resort, daerah itu tetap kerja sama, tapi itu salah satu hambatan. Kayak saya bilang, polisi Medan bisa jadi informan tentang selebgram Bandung, Stabat. Ya, belum tentu kan kita langsung menindakan, kan yang harus melakukan penindakan

kan penegakan hukum daerah wilayah hukum situ atau kepolisiannya. Nah, itu sih salah satu aja. Dan juga ada mentrackingnya itu yang saya bilang, nah itu sih kendala.

2. Apakah faktor teknologi, seperti akun anonim dan server luar negeri, menjadi hambatan dalam proses penyidikan?

Pasti, karena banyak sekarang menggunakan apa namanya itu VPN dan lain-lain untuk server itu, itu untuk mengelabui. Namun makanya kan setiap kepolisian itu ada divisinya, kayak kami kan itu di bagian perjudian. Contoh ada kami mengalami hambatan, itu sudah pasti kita limpahkan lagi, namanya ke cyber, ke IT. Jadi mereka untuk menelusuri jaringan lebih dalamnya lagi. Kalau kita bagian penindakannya, contoh yang ada si A, di atasnya ini si B, contoh bagian admin, bagian server, kita akan koordinasi ke tim cyber dan lainnya, karena mereka yang memiliki alat untuk tracking lebih detail lagi, bahkan sampai ke pusatnya lah nanti. Contoh sampai ketinggian Mabes dan lainnya, itu bisa juga dari laporan informasi kita, karena bisa jadi yang di sini kantor servernya di Jakarta tuh, kita koordinasi lagi, limpahkan lagi itu berkas kita, data-data kita tentang hasil pemeriksaan kita, LHP kita, laporan hasil pelaksanaan dan tugas kita kepada mereka, jadi mereka bisa eksekusi lebih lanjut gitu lah. Kalau kami terkhusus untuk perjudian, kayak di bagian saya lah, face control atau penyakit masyarakat, itu ada kami ada tiga tiga tim di face control ini bagian perjudian. Namun untuk lebih lanjutnya, kalau misalnya sudah mendapat informasi lebih lanjut, kita bisa kerja sama dengan IT, kerja sama dengan cyber, itu untuk kita membongkar jaringan yang lebih dalam lagi, karena mereka nih biasanya terlihat tuh kayak cuman, paling sering kita dapat tuh marketing, admin, rata-rata tuh server sama

pengelola jarang. Jarang di sini pasti sudah di atasnya lagi, itu udah pakai saya bilang tadi VPN, baru server pengacak tuh, nah itu biasa. Jadi kita harus pakai juga alat dari tim cyber kita, bahkan dari pusat juga bantuan. Saya ada beberapa divisi, tapi kalau di Provinsi Medan yang terutama menangani face control. Kalau ada lebih lanjut, kita bisa kerja sama-sama cyber Polda atau IT Polda.

3. Upaya apa saja yang telah dilakukan Satreskrim Polrestabes Medan dalam menanggulangi promosi judi online melalui media sosial?

Biasanya kita terhadap masyarakat itu ada beberapa penyuluhan. Dari polisi desa juga melakukan penyuluhan supaya anti stop judi online dan lain-lain. Judi online membuat ini kan kamu sudah lihat tuh di jalan-jalan, kadang ada juga banner tuh stop judi online dan lain-lain. Nah, itu ya rata-rata tuh program dari kita. Bahkan ke Warkop, Warkop itu biasanya memang sudah ada sih program-program dari kepolisian ke warung kopi, warung kopi, karena paling banyak itu menyasar-menyasar pemain. Kita bisa lihat di warung kopi, warung tempat nongkrong dan lain-lain, itu biasanya. Tapi rata-rata dari tim opsional kami atau operasional sudah ada melakukan giat pencegahan atau preventif dengan penyuluhan-penyuluhan kepada rata-rata anak muda, tapi mencakup orang tua juga di warung kopi dan lain-lainnya sih. Penyuluhan kita dari Binmas juga ada, polisi desa Babinkatikmas kalau tahu itu juga ada melakukan penyuluhan. Salah satu agenda mereka juga tuh.

4. Menurut Satreskrim, langkah apa yang perlu diperkuat agar penegakan hukum terhadap promosi judi online dapat berjalan lebih efektif ke depan?

Kalau menurut kita, langkahnya koordinasi yang lebih baik dengan Komdiji untuk melakukan memperketat server kita, memblokir situs judi-judi online, itu bagiannya, bagian Komdiji, dan juga bekerja sama kepada elemen-elemen masyarakat agar bisa memberikan penyuluhan sehingga masyarakat ini tidak tergiur dengan mengenakan jackpot yang besar dengan yang lain-lainnya. Itu sih yang paling penting yang harus diperkuat sih, dan juga sistem perbankan itu juga harus diperkuat dengan banyak akun, eee, banyak rekening-rekening, rekening bodong penerima uang dan pengirim uang itu. tapi kayak saya bilang itu rekeningnya rekening bodong juga, orangnya kan enggak tahu rekeningnya digunakan. Itu sih dari perbankan, Komdiji itu harus perkuat juga, bukan hanya di bagian penindakan, artinya di sistem perbankan dan lainnya itu harus diperkuat juga agar masyarakat tidak bisa gampang mengakses satu di Komdiji dan diperbankan uang keluar masuk itu tidak gampang, artinya bisa di-tracking. Karena banyak sekarang ini rekening-rekening itu saya bilang bodong, artinya apa? Ada orangnya, tapi orangnya tidak tahu itu rekeningnya. Kalau sampai saat ini kita hanya sampai, biasanya kita kerja sama Jaksa untuk membuat surat untuk pemblokiran, sehingga ada situs judi online kita tangkap, kita hanya memberikan pemblokiran kepada mereka terkait itu. Itu kan sudah ada kemarin masalah yang di berita, itu ada Komdiji memang yang terlibat juga, tapi pusat yang membongkarkan habis kan ada tahu tuh terkait beberapa situs yang ada yang diblokir, ada yang sudah membayar upeti atau bayar pas tangon lah kepada pejabat-pejabat bisa buat full akses. Nah, saya bilang ada contoh kasusnya, adik bisa lihat, saya ngomong fakta aja, tapi kalau dari kita, intinya dari penyidik itu sudah membuat surat

kepada pihak mereka agar situs ini tersebut diblokir. Namun terkadang memang mereka blokir, tetapi dari server situs judi online membuat situs baru untuk pemain lain, nih, lain lagi bermain lagi dengan nama yang mirip-mirip serupa. Boleh adik periksa, itu banyak tuh kayak gitu. Kejadiannya di situs, coba adik buka situs judi online, ada nanti yang terblokir, ada yang bisa dibuat akses, artinya apa? Server A diblokir, timbul server B, Baru lagi, tapi tetap situs yang sama, hanya homepage atau website-nya aja, www-nya saja yang berbeda, tapi database ID tetap sama, itu semua. Begitu dia.

Narasumber hasil wawancara Briptu Kevin Yudi Pangaribuan SH dari unit face control penyakit masyarakat atau perjudian

DOKUMENTASI FOTO WAWANCARA

