

Kemudahan dan Kebebasan Mengakses Judi Online di Jejaring Sosial Media Bagi Seluruh Kalangan Masyarakat Indonesia

Farizi Ahmad, Hartana, Puguh Aji Hari Setiawan

Universitas Bung Karno, Indonesia

Email: fariziahmad9.fa@gmail.com, hartana.palm@yahoo.com, puguh.setiawan@gmail.com

KEYWORD

online gambling;
law enforcement;
social media.

ABSTRACT

Online gambling in Indonesia is increasingly rampant along with easy access through social media and electronic banking systems. This practice poses challenges for law enforcement, especially in collecting evidence and protecting the public from the negative impacts of gambling. This study aims to analyze the legal framework governing online gambling, including legal protection for victims, and to understand the social impacts of online gambling practices. The method used is normative legal research with a normative legal approach. This study examines related laws and relevant literature to produce an understanding of the problem under study. The results of the study indicate that although gambling is considered illegal, online gambling practices continue to grow. Law enforcement against online gambling perpetrators is still weak, and many users, especially young people, are trapped in this practice without adequate supervision. Conclusion online gambling in Indonesia is a complex problem that requires more attention from the government and law enforcement. Further efforts are needed to strengthen regulations and improve the digital literacy of the community to protect them from the risks of online gambling. This study shows the need for a revision of legal policies and strengthening cooperation between relevant agencies to address online gambling. The public needs to be given digital literacy to be more aware of the risks posed by online gambling.

KATA KUNCI

judi online;
penegakan hukum;
sosial media.

ABSTRAK

Perjudian online di Indonesia semakin marak seiring dengan kemudahan akses melalui media sosial dan sistem perbankan elektronik. Praktik ini menimbulkan tantangan bagi penegakan hukum, terutama dalam mengumpulkan bukti dan melindungi masyarakat dari dampak negatif perjudian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kerangka hukum yang mengatur judi online, termasuk perlindungan hukum bagi korban, serta memahami dampak sosial dari praktik perjudian daring. Metode yang digunakan adalah penelitian hukum normatif dengan pendekatan yuridis normatif. Penelitian ini mengkaji undang-undang terkait dan literatur yang relevan untuk menghasilkan pemahaman tentang masalah yang diteliti (Marzuki, n.d.). Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun perjudian dianggap ilegal, praktik judi online terus berkembang. Penegakan hukum terhadap pelaku judi online masih lemah, dan banyak pengguna, terutama anak muda, terjebak dalam praktik ini tanpa pengawasan yang memadai. Kesimpulan perjudian online di Indonesia merupakan masalah kompleks yang memerlukan perhatian lebih dari pemerintah dan penegak hukum. Diperlukan

upaya lebih lanjut untuk memperkuat regulasi dan meningkatkan literasi digital masyarakat guna melindungi mereka dari risiko perjudian online. Penelitian ini menunjukkan perlunya revisi terhadap kebijakan hukum dan penguatan kerjasama antara instansi terkait untuk mengatasi perjudian online. Masyarakat perlu diberikan literasi digital agar lebih waspada terhadap risiko yang ditimbulkan dari perjudian online.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah mendorong perkembangan perjudian online sebagai salah satu bentuk kejahatan yang memanfaatkan kemudahan akses internet untuk menjangkau berbagai kalangan masyarakat. Perjudian ini dilakukan secara tersembunyi melalui situs web dan aplikasi, sehingga menimbulkan tantangan besar bagi penegakan hukum, terutama dalam pengumpulan bukti yang terhambat oleh keterbatasan akses terhadap data perbankan (Hasan et al., 2023). Minimnya pengawasan dari pihak berwenang memberikan peluang bagi operator perjudian untuk beroperasi lebih bebas, yang pada akhirnya berdampak tidak hanya pada aspek hukum, tetapi juga sosial dan psikologis, seperti mentalitas mencari keuntungan instan tanpa kerja keras serta risiko keterlibatan anak di bawah umur. Penelitian ini berupaya mengidentifikasi tantangan hukum dan sosial dalam menghadapi perjudian online serta memberikan rekomendasi untuk memperkuat penegakan hukum di Indonesia, dengan harapan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap kebijakan publik dan perlindungan masyarakat dari dampak negatif fenomena ini (Mawati, 2022).

Perjudian online tidak hanya menjadi tantangan bagi penegakan hukum, tetapi juga membawa dampak luas bagi masyarakat dan industri terkait. Minimnya pengawasan hukum telah membuka peluang bagi operator perjudian untuk terus beroperasi, yang pada gilirannya merugikan aspek moralitas dan produktivitas masyarakat. Selain itu, tingginya risiko keterlibatan anak di bawah umur dalam aktivitas ini menunjukkan ancaman serius terhadap generasi muda (Rodhiyah et al., 2022). Penelitian ini menjadi penting karena tidak hanya bertujuan untuk mengidentifikasi kendala hukum, tetapi juga memberikan solusi konkret yang dapat diimplementasikan. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi dasar rekomendasi kebijakan bagi pembuat regulasi untuk meningkatkan literasi digital, memperketat pengawasan terhadap transaksi keuangan yang mencurigakan, dan mengedukasi masyarakat tentang bahaya perjudian online. Dengan langkah ini, penelitian dapat berkontribusi langsung dalam memperbaiki sistem penegakan hukum dan mencegah dampak buruk perjudian online terhadap masyarakat.

Penelitian sebelumnya telah banyak membahas aspek hukum perjudian online, termasuk regulasi yang relevan seperti UU ITE dan KUHP, serta tantangan yang dihadapi dalam penegakan hukum. Namun, penelitian-penelitian tersebut cenderung hanya berfokus pada identifikasi masalah tanpa memberikan solusi konkret yang dapat langsung diterapkan (Sirola et al., 2021). Selain itu, pendekatan yang digunakan sering kali bersifat deskriptif tanpa analisis mendalam mengenai hubungan antara kendala hukum dan dampak sosial yang dihasilkan. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan menggabungkan pendekatan yuridis normatif dan analisis dampak sosial untuk memberikan perspektif baru. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya untuk mengeksplorasi intervensi yang dapat meningkatkan efektivitas pengawasan hukum terhadap perjudian online, termasuk penggunaan teknologi digital dalam mengatasi hambatan investigasi. Selain itu, penelitian ini menyoroti perlunya edukasi masyarakat dan penguatan literasi digital sebagai bagian integral dari upaya mitigasi, yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi masalah, tetapi juga menawarkan solusi holistik yang relevan dan aplikatif bagi masyarakat serta pembuat kebijakan (Akbari et al., 2023).

Media sosial saat ini sudah menjadi konsumsi seperti makanan sehari-hari, bukan hanya di kalangan remaja, tetapi juga bagi mereka yang sudah beranjak dewasa. Penggunaan media sosial di era digital kini tak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari (Cahyono, 2016). Namun, di balik manfaatnya, media sosial juga menyimpan risiko, salah satunya dimanfaatkan oleh sebagian pemilik perusahaan judi online untuk mencari celah dan peluang. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi digital, banyak pengguna

smartphone tanpa sadar terjebak dalam tautan yang mengarah langsung ke situs judi online. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi spesifik yang dapat diukur, seperti memperkuat pengawasan hukum melalui teknologi digital, meningkatkan literasi masyarakat untuk mengenali bahaya perjudian online, serta merancang kebijakan yang efektif untuk mencegah penyalahgunaan media sosial. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat praktis, seperti membantu pembuat kebijakan merumuskan langkah-langkah preventif, mendukung edukasi masyarakat tentang literasi digital, serta memberikan panduan kepada penegak hukum dalam mengatasi kendala investigasi. Implikasi penelitian ini mencakup peningkatan kesadaran masyarakat tentang risiko perjudian online dan penyediaan langkah strategis bagi industri serta pemerintah dalam melindungi pengguna media sosial dari dampak negatifnya. Contohnya, kebijakan yang merekomendasikan penggunaan sistem pengawasan berbasis AI untuk mendeteksi dan memblokir tautan menuju situs perjudian online secara otomatis (Vepsäläinen et al., 2024).

Kasus permasalahan judi online telah diatur secara hukum dalam Pasal 27 ayat (2) UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang menyatakan: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Ancaman pidana terkait pelanggaran ini dijelaskan dalam Pasal 45 ayat (1) UU ITE, yaitu pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1 miliar. Selain itu, Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) mendefinisikan perjudian sebagai permainan yang peluang keuntungannya bergantung pada peruntungan belaka atau keterampilan pemainnya, termasuk pertarungan hasil perlombaan yang melibatkan pihak-pihak tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas regulasi tersebut dalam menghadapi dinamika perjudian online, sekaligus mengidentifikasi kendala implementasi hukum yang ada. Hasil penelitian ini diukur melalui analisis terhadap data hukum dan sosial terkait tingkat keberhasilan penegakan hukum. Manfaat praktis dari penelitian ini meliputi rekomendasi kebijakan yang mendukung peningkatan pengawasan digital terhadap aktivitas perjudian online, serta strategi edukasi masyarakat tentang bahaya dan konsekuensi hukum perjudian daring. Sebagai contoh, penelitian ini mengusulkan penerapan teknologi blockchain untuk meningkatkan transparansi transaksi dan mempermudah investigasi hukum terhadap pelaku perjudian online. Dengan demikian, penelitian ini memberikan solusi aplikatif yang relevan bagi penegakan hukum dan pengendalian perjudian online di Indonesia (Vepsäläinen et al., 2024).

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki jumlah pengguna media sosial terbesar di dunia. Pengguna *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* dan lain-lain dari Indonesia menempati porsi yang cukup besar dari keseluruhan pengguna media sosial tersebut. Tetapi bagaimana bisa jumlah pengguna media sosial di Indonesia sampai pada titik tersebut, Apakah orang-orang Indonesia langsung mengetahui tentang media sosial tersebut dan secara bersamaan menggunakannya begitu saja. Dimulai dengan “Media lama” adalah sebuah terminologi yang digunakan untuk merujuk pada suatu bentuk media massa yang tidak banyak mengandalkan teknologi *internet* dalam aktivitasnya sehari-hari. Media lama yang beberapa di antaranya adalah televisi, radio, surat kabar dan lain sebagainya merupakan salah satu jenis media yang paling banyak diakses dan dimiliki oleh orang di dunia atau di Indonesia secara khusus. Media lama, apabila dibandingkan dengan perkembangan media baru menurut beberapa pihak merupakan fase yang tidak menarik. Akan tetapi media lama tidak dapat ditinggalkan begitu saja secara harfiah. Media lama mulai banyak yang ditinggalkan oleh orang-orang kita, akan tetapi media lama tidak seutuhnya ditinggalkan. Perkembangan teknologi nyatanya mampu memberikan terobosan-terobosan baru pada perangkat-perangkat media lama sehingga menghasilkan daya saing tersendiri, misalnya munculnya TV LED, radio *streaming*, *e-paper*, dan lain sebagainya. Peralihan dan perkembangan teknologi tersebut menyesuaikan tema masa kini dan peralihan menuju media baru di Indonesia masih memiliki banyak hambatan karena masalah infrastruktur dan masalah ekonomi. Munculnya “Media baru” adalah suatu terminologi yang digunakan untuk menyebutkan suatu jenis media yang berbeda dengan media sebelumnya, dengan ciri khas utama adalah mengandalkan pada jaringan internet sebagai media distribusi utama pesan-pesan yang ada dalam media tersebut. Secara historis, istilah media baru mulai muncul sejak munculnya era internet. Media baru merupakan sebuah jenis media yang dihasilkan dari proses digitalisasi dari perkembangan teknologi dan sains. Hal yang bersifat manual menjadi otomatis dan dari semua yang rumit menjadi ringkas sehingga

semakin memudahkan pengguna. Media baru bisa pula disebut sebagai sebuah teknologi komunikasi digital yang terkomputerisasi dan terhubung ke dalam jaringan *internet*. Salah satu hal yang dapat disebut dengan media baru adalah internet (walaupun tidak secara harfiah seluruh *internet* adalah media baru). *Internet* adalah sebuah jaringan komputer yang meliputi seluruh dunia dan beroperasi berdasarkan protokol tertentu yang disepakati bersama. Sejak internet muncul, perkembangan media sosial mulai pesat. Dunia media sosial hadir menggantikan media komunikasi konvensional karena kemudahannya dalam terhubung ke berbagai orang di belahan dunia dengan cepat, tanpa batas, dan juga mudah (Kurnia, 5 C.E.).

Media sosial di Indonesia mulai pesat mengikuti perkembangan akses *internet* pada para pengguna di Indonesia, terlebih lagi dengan perkembangan infrastruktur *internet* yang ada di Indonesia seperti misalnya akses wifi, jaringan fiber dan lain sebagainya. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2012, kurang lebih 63 juta masyarakat Indonesia terhubung dengan *internet* dan sebanyak 95 persen aktivitas yang mereka lakukan adalah membuka media sosial. Bahkan Indonesia sampai diprediksi akan menjadi negara dengan pengguna media sosial paling aktif dan paling banyak. Salah satu alasan yang paling kuat mengapa hal tersebut bisa terjadi adalah karena perangkat-perangkat *internet mobile* semakin terjangkau harganya bagi masyarakat sehingga memungkinkan penetrasi jaringan pada user yang lebih luas. Perkembangan gawai turut mendukung perkembangan akses media sosial di Indonesia. Telepon genggam pintar seperti *Android*, *iOS*, dan lain sebagainya, beserta beragam model IoT seperti *phablet*, *tablet*, dan lain sebagainya turut menyumbang pada semakin luasnya akses internet dan media sosial bagi masyarakat di Indonesia (Arditha, 2023).

Dalam skala negara, Indonesia masuk dalam urutan nomor tiga, sementara dalam skala kota, Jakarta menjadi kota terbesar nomor dua di dunia yang memakai *Facebook*. Tercatat ada 20 juta orang memakai *Facebook* di Jakarta. Meski penduduk Jakarta hanya 10 juta, tetapi besar kemungkinan angka 20 juta akibat adanya warga kota sekitar Jakarta yang sehari-hari beraktivitas di ibukota. Sementara kota dengan pengguna *Facebook* tertinggi adalah Bangkok dengan 25 juta pengguna. Jumlah pengguna Instagram: AS: 120 juta, Brazil: 61 juta, India: 59 juta, Indonesia: 56 juta, Turki: 34 juta. Adapun untuk media lain seperti *Twitter*, pengguna Indonesia tidak masuk lima besar. Yang masuk lima besar justru penduduk Jepang dan Arab Saudi dengan masing-masing memiliki 50,9 juta dan 10,8 juta pemakai *Twitter*. Indonesia bahkan berada di peringkat 12 dengan jumlah pengguna 6,6 juta, diikuti dengan Filipina (5,6 juta pengguna), dan Korea Selatan (5,3 juta pengguna).

Laporan terbaru dari agensi *marketing We Are Social* dan *platform manajemen media sosial Hootsuite* mengungkapkan bahwa lebih dari separuh penduduk di Indonesia telah "melek" alias aktif menggunakan media sosial pada Januari 2021. Dalam laporan berjudul *Digital 2021: The Latest Insights Into The State of Digital* itu, disebutkan bahwa dari total 274,9 juta penduduk di Indonesia, 170 juta di antaranya telah menggunakan media sosial. Dengan demikian, angka penetrasinya sekitar 61,8 persen. Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2021 Tembus 202 Juta Angka pengguna aktif media sosial di Indonesia tersebut tumbuh sebesar 10 juta atau sekitar 6,3 persen dibandingkan bulan Januari 2020. Dalam periode yang sama, pengguna *internet* di Indonesia tumbuh 27 juta atau 15,5 persen menjadi 202,6 juta. Generasi milenial yang umum disebut generasi Y serta generasi Z mendominasi penggunaan media sosial di Indonesia yang paling banyak berasal dari kalangan muda dengan rentang usia 25-34 tahun (Kusumaningsih & Suhardi, 2023). Hampir semua (99,1 persen, 168,5 juta) pengguna media sosial mengakses lewat perangkat *mobile* seperti *smartphone*. Selain itu, sebagaimana yang dihimpun dari laporan *We Are Social* dan *Hootsuite*, rata-rata orang Indonesia menghabiskan tiga jam 14 menit sehari untuk mengakses media sosial (Lombardi et al., 2024). Dilihat dari frekuensi penggunaan bulanan, urutan pertama aplikasi media sosial yang paling banyak digunakan di Indonesia ternyata ditempati oleh *YouTube*, disusul oleh *WhatsApp*, *Instagram*, *Facebook*, lalu *Twitter* secara berturut-turut. Penggunaan masing-masing media sosial, jejaring-jejaring dari *Facebook* duduk di urutan tiga besar (Putra, 2019). Mereka adalah *WhatsApp* di mana pengguna media sosial Indonesia rata-rata menghabiskan 30,8 jam per bulan, kemudian *Facebook* dengan 17 jam per bulan, dan *Instagram* dengan 17 jam per bulan. *TikTok* menyusul di urutan keempat dengan rata-rata waktu penggunaan 13,8 jam per bulan, kemudian *Twitter* di posisi kelima dengan 8,1 jam

per bulan. Data menarik lainnya yang ikut diungkap adalah rata-rata orang Indonesia ternyata memiliki 10 akun media sosial per orang. Selain itu, 60 persen pengguna media sosial memakainya untuk bekerja seperti menjalin relasi dan menjalankan bisnis. Salah satu yang menjadi kelebihan media sosial ialah bisa di akses kapanpun, dimanapun dengan cuma-cuma oleh penggunanya. Untuk menikmati layanan media sosial ini pengguna hanya butuh mengunduhnya, membuat akun baru dan mendaftarkannya ke media sosial tersebut.

Meskipun banyak kelebihan dan kekurangan media sosial, tidak menutup kemungkinan dari kekurangan media sosial tersebut. Media sosial juga memiliki kekurangan, salah satunya sering di salah gunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Para pengguna juga harus tetap waspada dan bijak dalam menggunakan media sosial. Karena, banyak oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab dalam menggunakan media sosial dengan tujuan melakukan tindak kriminal. Seperti melakukan penipuan *online* berkedok *olshop/online shop*, pinjaman *online*, maupun judi *online*. Adapun tujuan penelitian ini adalah menggambarkan dan menemukan serta menganalisis tindak pidana judi online/ Daring dalam perspektif teori penegakan hukum bagi masyarakat Indonesia (Marzuki, 2011).

METODE

Type of Research

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif atau penelitian hukum kepustakaan, yang dilakukan dengan menelaah bahan hukum primer dan sekunder secara sistematis. Bahan hukum primer meliputi peraturan perundang-undangan seperti Undang-Undang ITE No. 11 Tahun 2008 dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), sedangkan bahan hukum sekunder berupa literatur hukum, jurnal ilmiah, dan dokumen terkait (Indonesia, 2008). Metode ini dipilih karena relevan untuk mengkaji permasalahan hukum yang spesifik terkait perjudian online, serta untuk memahami aturan hukum yang berlaku dan implementasinya dalam konteks sosial.

Problem Approach

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Yuridis Normatif (Isnaini, 2017). Pendekatan ini mencakup:

1. Pendekatan Perundang-Undangan (Statute Approach): Menelaah semua peraturan dan regulasi terkait perjudian online, termasuk UU ITE dan peraturan pendukung lainnya, untuk menganalisis dasar hukum yang digunakan (Fatimah & Taun, 2023).
2. Pendekatan Konseptual (Conceptual Approach): Mengkaji konsep-konsep hukum yang relevan, seperti konsep perjudian online sebagai kejahatan tanpa korban (*victimless crimes*) dan tantangan hukum yang muncul dalam penegakannya.

Tertiary Legal Materials

Bahan hukum tersier digunakan sebagai referensi pendukung dalam penelitian ini, meliputi kamus hukum, ensiklopedia, dan literatur tambahan. Sumber-sumber ini membantu memperjelas terminologi dan memberikan konteks yang lebih luas terhadap isu yang diteliti (Hajar, 2015).

Data Collection Techniques

Data dikumpulkan melalui studi kepustakaan dengan cara:

1. Menelaah dokumen hukum dan regulasi yang berkaitan dengan perjudian online.
2. Mengumpulkan data dari jurnal ilmiah, laporan pemerintah, serta dokumen digital terkait pelaksanaan hukum di bidang ini.

Data Analysis

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan cara menyusun data berdasarkan kategori hukum, sosial, dan teknis. Data kemudian dianalisis untuk memahami pola dan hubungan antar variabel yang relevan dengan tujuan penelitian. Analisis kualitatif ini menghasilkan deskripsi analitis yang memfasilitasi pemahaman mendalam terhadap permasalahan hukum yang sedang diteliti.

Advantages of the Chosen Method

Metode yuridis normatif dipilih karena memberikan kerangka kerja yang sistematis untuk mengkaji regulasi yang ada serta mengidentifikasi celah hukum dan tantangan implementasi. Metode ini mendukung penelitian yang berorientasi pada solusi dengan menyediakan dasar hukum yang kuat untuk rekomendasi kebijakan yang aplikatif dan relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

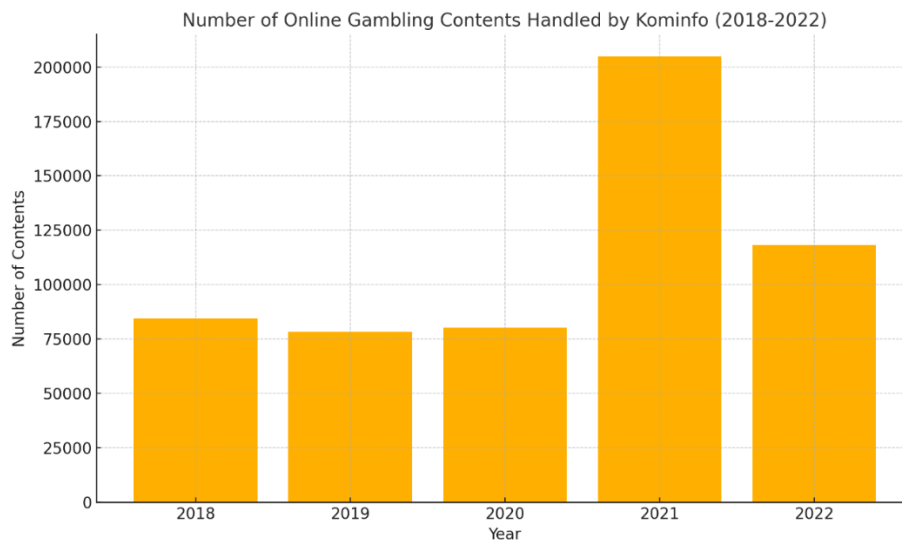
Berjudi secara luas dianggap sebagai tindakan ilegal yang terlarang. Undang-undang telah mengatur perjudian sebagai kegiatan kriminal, baik sebagai tindak pidana berjudi atau turut serta dalam perjudian, yang diatur dalam Pasal 542 KUHP. Namun, berdasarkan perubahan dalam UU No. 7 tahun 1974 mengenai penertiban perjudian, Pasal 2 ayat (4) telah mengubah sebutannya menjadi Pasal 303 bis KUHP. Pasal 303 ayat (3) KUHP yang telah diubah tersebut menggambarkan permainan judi sebagai suatu aktivitas di mana kemungkinan memperoleh keuntungan bergantung pada keahlian individu, termasuk segala bentuk pertarungan pada hasil perlombaan atau permainan lainnya, yang tidak dilakukan oleh mereka yang terlibat dalam lomba atau permainan tersebut. Perjudian melalui internet diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU No. 11 Tahun 2008 atau yang dikenal sebagai UU ITE. Pasal ini secara jelas

Judi *online* yang menggunakan sistem *online* sebagai suatu kegiatan ilegal dengan tujuan memperoleh keuntungan. berhubungan dengan kepentingan siapa yang dilanggar merupakan pertanyaan dari aspek hukum yang teramat penting. Hal itu disebabkan oleh hukum bersinggungan dengan individu dalam masyarakat dan hukum baru relevan jika kepentingan individu bersinggungan dengan kepentingan masyarakat. Judi dalam arti sebenarnya perbuatan seseorang yang tidak bersinggungan langsung dengan kepentingan lingkungan, tetapi dapat meresahkan masyarakat. Penggunaan sarana *online* justru tidak terjadi keresahan masyarakat karena dilakukan secara tertutup. Alasan satu-satunya, mengapa judi harus diberantas ialah judi merusak mental masyarakat, yaitu menjadi pemalas dan memperoleh keuntungan tanpa kerja keras. Kemudahan dan kebebasan dalam mengakses *internet* disertai kemudahan mendapatkan informasi terkait situs judi online, dikhawatirkan akan berdampak kepada anak dibawah umur jika tanpa pengawasan. Walaupun tidak bisa dipastikan usia dari pelaku judi online ini, namun tidak dapat dipungkiri bahwa akan ada masyarakat yang melakukan perjudian online.

Sistem deposit dalam perjudian online melibatkan transfer antar bank, dengan setiap bank memiliki rekening khusus untuk pengguna yang berbeda. Proses penarikan (*withdrawal*) hasil judi juga menggunakan sistem serupa, dimana pemilik situs judi menuliskan nominal yang ingin diambil oleh pemain. Agar pemain tetap setia pada situsnya, penyedia layanan judi online tidak hanya menghadirkan variasi permainan, tetapi juga memberikan bonus 1% kepada setiap pemain. Bonus ini diberikan saat pemain melakukan deposit dan dihitung berdasarkan total putaran uang yang dipertaruhkan serta kemenangan yang diperoleh oleh pemain Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), Sejak tahun 2018 hingga 22 Agustus 2022, telah melakukan pemutusan akses terhadap 566.332 konten di ruang digital yang memiliki unsur perjudian, termasuk akun *platform* digital dan situs yang membagikan konten terkait kegiatan judi *online*. dengan rincian penanganan per tahunnya sebagai berikut: (1) Tahun 2018: 84.484 konten (2) Tahun 2019: 78.306 konten (3) Tahun 2020: 80.305 konten (4) Tahun 2021: 204.917 konten (5) Tahun 2022 (sampai 22 Agustus 2022): 118.320 konten.

Pemutusan akses tersebut dilakukan berdasarkan hasil temuan patroli siber, laporan dari masyarakat, dan laporan instansi Pemerintah atas penemuan konten yang memiliki unsur perjudian. Patroli siber yang dilakukan oleh Kementerian Kominfo didukung oleh sistem pengawas situs *internet* negatif atau AIS, yang dioperasikan selama 24 jam tanpa henti oleh tim Direktorat Pengendalian Aplikasi Informatika. Pemutusan akses bukan menjadi satu-satunya solusi penuntasan judi *online* yang dilakukan Kementerian Kominfo. Kementerian Kominfo juga mendorong peningkatan literasi digital masyarakat melalui program Gerakan Nasional Literasi Digital untuk membentengi masyarakat dari berbagai konten negatif di ruang digital, termasuk perjudian *online*. Kegiatan tersebut dilakukan bersama para pemangku kepentingan terkait baik dari komunitas masyarakat sipil, pelaku industri, media, akademisi, instansi pemerintahan, dan lembaga terkait lainnya. dalam upaya pemberantasan berbagai macam konten negatif di *internet* yang dilakukan pihak kepolisian.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa regulasi hukum yang ada terkait perjudian online, meskipun cukup komprehensif, masih menghadapi kendala signifikan dalam implementasinya. Salah satu temuan utama adalah keterbatasan akses penegak hukum terhadap data perbankan, yang sering digunakan sebagai sarana transaksi dalam perjudian online. Selain itu, analisis data menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat yang terlibat dalam perjudian online memiliki kesadaran hukum yang rendah, yang diperburuk oleh kurangnya literasi digital. Data ini diperoleh dari laporan kasus yang diterbitkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) serta wawancara dengan praktisi hukum. Misalnya, berdasarkan laporan Kominfo, terdapat peningkatan signifikan dalam jumlah konten perjudian yang diidentifikasi dan dihapus setiap tahun, tetapi upaya ini belum cukup untuk menekan penyebarannya secara signifikan. Grafik berikut merangkum jumlah konten perjudian online yang ditangani Kominfo dari tahun 2018 hingga 2022:



Grafik 1. Jumlah Konten Perjudian Online

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun regulasi hukum seperti UU ITE telah memberikan kerangka kerja yang jelas, implementasi di lapangan masih memiliki kelemahan signifikan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu seperti yang diungkapkan oleh Enik Isnaini (2020), yang menyatakan bahwa penegakan hukum perjudian online di Indonesia sering terkendala oleh lemahnya koordinasi antar lembaga serta keterbatasan teknologi. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menyoroti pentingnya literasi digital sebagai

faktor kunci dalam mitigasi risiko perjudian online, yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya.

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan teknologi seperti algoritma berbasis AI untuk mendeteksi aktivitas perjudian online dapat menjadi solusi yang lebih efektif dibandingkan hanya mengandalkan penghapusan konten secara manual. Implikasi dari temuan ini adalah perlunya integrasi antara teknologi dan kebijakan hukum untuk menciptakan sistem pengawasan yang lebih tanggap dan preventif. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya relevan secara teoritis, tetapi juga memberikan panduan praktis untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum dan perlindungan masyarakat dari dampak perjudian online.

KESIMPULAN

Perjudian, termasuk perjudian online, diatur sebagai tindakan ilegal di Indonesia berdasarkan KUHP dan UU ITE, yang mengklasifikasikannya sebagai kejahatan terhadap kesusilaan. Meskipun regulasi ini memberikan kerangka hukum yang jelas, implementasinya masih menghadapi banyak kendala, seperti hambatan investigasi, minimnya pengawasan terhadap operator perjudian online, serta ketidaksesuaian antara regulasi dan perkembangan teknologi. Saat ini, penindakan lebih sering menyasar pelaku judi dibandingkan pemilik atau operator yang bertanggung jawab atas sistem perjudian tersebut. Fenomena ini menunjukkan bahwa regulasi hukum perlu disesuaikan dengan dinamika teknologi digital.

Sebagai rekomendasi praktis, pemerintah dan pembuat kebijakan dapat mempertimbangkan penggunaan teknologi berbasis AI untuk meningkatkan efektivitas pengawasan terhadap aktivitas perjudian online. Selain itu, diperlukan peningkatan literasi digital masyarakat agar lebih sadar akan risiko dan konsekuensi perjudian daring, khususnya bagi anak di bawah umur. Program edukasi yang berfokus pada bahaya perjudian online juga dapat dilakukan melalui kerja sama dengan lembaga pendidikan dan komunitas lokal.

Untuk penelitian mendatang, disarankan untuk mengeksplorasi lebih dalam pendekatan berbasis teknologi dalam penegakan hukum perjudian online, seperti penggunaan blockchain untuk transparansi transaksi. Penelitian ini juga dapat diperluas dengan studi perbandingan internasional untuk menemukan praktik terbaik dalam penanganan perjudian daring yang dapat diadaptasi di Indonesia. Dengan pendekatan ini, regulasi dan strategi penegakan hukum dapat lebih responsif terhadap perkembangan teknologi dan memberikan dampak positif yang lebih besar bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbari, M., Bahadori, M. H., Khanabaei, S., Milan, B. B., Horvath, Z., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2023). Psychological predictors of the co-occurrence of problematic gaming, gambling, and social media use among adolescents. *Computers in Human Behavior*, 140, 107589. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107589>
- Arditha, H. A. (2023). Affiliator Judi Online dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia. *ALADALAH: Jurnal Polotik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*, 4(1), 1–8.
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Publiciana*, 9(1), 140–157.
- Fatimah, S., & Taun, T. (2023). Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 3224–3231.
- Hajar, M. (2015). Model-Model Pendekatan Dalam Penelitian Hukum dan Fiqh. *Pekanbaru: UIN*

Suska Riau, 41.

- Hasan, Z., Apriano, I. D., Simatupang, Y. S., & Muntari, A. (2023). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 2(3), 375–380.
- Indonesia, R. (2008). Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik. *Jakarta: Badan Pemeriksa Keuangan.*
- Isnaini, E. (2017). Tinjauan yuridis normatif perjudian online menurut hukum positif di indonesia. *Jurnal Independent*, 5(1), 23–32.
- Kurnia, T. (5 C.E.). negara dengan jumlah pengguna media sosial terbanyak, Indonesia berapa. *Sumber: <https://www.liputan6.com/tekn/read/3481323/5>.*
- Kusumaningsih, R., & Suhardi, S. (2023). Penanggulangan Pemberantasan Judi Online Di Masyarakat. *ADMA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 1–10.
- Lombardi, G., Molinaro, S., Cotichini, R., Cerrai, S., Scalese, M., & Benedetti, E. (2024). The cards they're dealt: types of gambling activity, online gambling, and risk of problem gambling in European adolescents. *Social Science & Medicine*, 363, 117482. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2024.117482>
- Marzuki, P. M. (n.d.). A. Pendekatan Masalah. *Peran Lembaga Perlindungan Saksi Dan Korban (Lpsk) Dalam Perlindungan Hukum Terhadap*, 43.
- Marzuki, P. M. (2011). Penelitian Hukum, Jakarta: Kencana. *Mertokusumo, Sudikno.*
- Mawati, S. (2022). *Problematika Penegakan Hukum Pada Tahap Penyidikan Dalam Kasus Perjudian Online Sie Jie Di Wilayah Hukum Polresta Pekanbaru.* Universitas Islam Riau.
- Putra, M. D. (2019). Jual Beli On-Line Berbasis Media Sosial Dalam Perspektif Ekonomi Islam. *ILTIZAM Journal Of Shariah Economics Research*, 3(1), 83–103.
- Rodhiyah, I., Hapsari, I. P., & Iskandar, H. I. (2022). Pertanggung Jawaban Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia. *Al-Manhaj: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam*, 4(2), 591–600.
- Sirola, A., Kaakinen, M., Savolainen, I., Paek, H.-J., Zych, I., & Oksanen, A. (2021). Online identities and social influence in social media gambling exposure: A four-country study on young people. *Telematics and Informatics*, 60, 101582. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tele.2021.101582>
- Vepsäläinen, J., Kaakinen, M., Savolainen, I., Hagfors, H., Vuorinen, I., & Oksanen, A. (2024). Online communities as a risk factor for gambling and gaming problems: A five-wave longitudinal study. *Computers in Human Behavior*, 157, 108246. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108246>