



## Maraknya Judi Online di Kalangan Anak Muda dalam Perspektif Hukum The Rise of Online Gambling Among Young People from a Legal Perspective

Ahmad Farhan Fanani<sup>1</sup>, Rafly Putra Tritasyah<sup>2\*</sup>

E-mail Korespondensi : 05040721058@student.uinsby.ac.id,  
05040721075@student.uinsby.ac.id

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Indonesia

Received: 18<sup>th</sup> August 2023, Revised: 27<sup>th</sup> September 2023, Accepted: 30<sup>th</sup> September 2023

ABSTRAK

*This gambling is one of the cases of complaints that are difficult to eradicate and even very mushrooming in Indonesia. Especially in this day and age, gambling is also fast along with the times and current technology. In this gambling, it is not only carried out by adult men, but this gambling has penetrated into the scope of children, teenagers and women are also involved. From an ordinary point of view, this gambling has become commonplace or has become a habit, people think that this is used only to fill the void in their time. alternative. Nevertheless, gambling remains an unlawful act that harms individuals and society as a whole. Even though tough measures have been taken against gambling actors, more serious and sustainable efforts are still needed to eradicate this practice and make people aware of its dangers. It was explained that the concept of youth is a transitional period that a person goes through from childhood to adulthood, or that puberty is an extension of childhood before reaching adulthood.*

**Keyword: Gambling, Youth, Habit**

*Perjudian ini merupakan salah satu kasus aduan yang sulit diberantas bahkan sangat menjamur di Indonesia ini. Apalagi pada zaman sekarang perjudian juga pesat seiring perkembangan zaman dan teknologi saat ini. Dalam perjudian ini, tidak hanya dilakukan oleh pria dewasa, akan tetapi perjudian ini sudah merambah ke lingkup anak-anak, remaja dan perempuan pun juga terlibat. Secara pandangan biasa perjudian ini sudah menjadi hal lumrah ataupun menjadi kebiasaan, masyarakat menganggap hal ini digunakan hanya untuk mengisi kekosongan waktu mereka. alternatif. Namun demikian, perjudian tetap merupakan tindakan melanggar hukum yang merugikan individu dan masyarakat secara keseluruhan. Meskipun telah dilakukan tindakan yang cukup keras terhadap pelaku perjudian, namun masih diperlukan upaya yang lebih serius dan berkelanjutan untuk memberantas praktek ini dan menyadarkan masyarakat akan bahayanya. Dijelaskan bahwa konsep remaja adalah masa peralihan yang dilalui seseorang dari masa kekanakan menuju dewasa, atau bahwa pubertas merupakan perpanjangan dari masa kekanakan sebelum mencapai masa dewasa.*

**Kata Kunci: Perjudian, Remaja, Kebiasaan**

---

### Corresponding Author:

\* Ahmad Farhan Fanani

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Jl. Ahmad Yani No.117, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur. 60237

Nomor Handphone:

Email: 05040721058@student.uinsby.ac.id

---

## PENDAHULUAN

Perjudian masih sangat populer dan semakin populer di hampir semua belahan dunia termasuk Amerika Serikat, Italia, Singapura, China, Jepang, dan negara lain termasuk Indonesia. Namun, perjudian dianggap sebagai pelanggaran terhadap norma agama, moral, kesopanan, dan hukum di Indonesia dan dapat berdampak buruk bagi pihak yang terlibat dan masyarakat umum. Perjudian oleh karena itu dianggap sebagai masalah sosial yang bahaya dan dapat merugikan kehidupan masyarakat, khususnya negara Indonesia.<sup>1</sup>

Perjudian ini merupakan salah satu kasus aduan yang sulit diberantas bahkan sangat menjamur di Indonesia ini. Apalagi pada zaman sekarang perjudian juga pesat seiring perkembangan zaman dan teknologi saat ini. Dalam perjudian ini, tidak hanya dilakukan oleh pria dewasa, akan tetapi perjudian ini sudah merambah ke lingkup anak-anak, remaja dan perempuan pun juga terlibat. Secara pandangan biasa perjudian ini sudah menjadi hal lumrah ataupun menjadi kebiasaan, masyarakat menganggap hal ini digunakan hanya untuk mengisi kekosongan waktu mereka. alternatif. Namun demikian, perjudian tetap merupakan tindakan melanggar hukum yang merugikan individu dan masyarakat secara keseluruhan. Meskipun telah dilakukan tindakan yang cukup keras terhadap pelaku perjudian, namun masih diperlukan upaya yang lebih serius dan berkelanjutan untuk memberantas praktek ini dan menyadarkan masyarakat akan bahayanya. Dijelaskan bahwa konsep remaja adalah masa peralihan yang dilalui seseorang dari masa kekanakan menuju dewasa, atau bahwa pubertas merupakan perpanjangan dari masa kekanakan sebelum mencapai masa dewasa. Tetapi pada nyatanya, perjudian berkembang pesat dan semakin banyak dilakukan dengan cara sederhana atau modern secara rahasia atau transparan.<sup>2</sup>

Pertaruhan adalah isu yang serius dan signifikan yang harus diperhatikan dan ditindaklanjuti oleh aparat penegak hukum. Tugas utama aparat penegak hukum Indonesia adalah menjaga keamanan dan ketertiban masyarakat,

---

<sup>1</sup> uharya, *Fenomena Perjudian dikalangan Remaja*, eJournal Sosiatri-Sosiolog, Vol 7 No 3, 2019, 15

<sup>2</sup> Daradjat, Zakiah. 1976. *Ilmu Jiwa Agama*, Jakarta: Bulan Bintang, 58.

menegakkan aturanyang ada, dan perlindungan, mengayomi, danmelayani rakyat sesuai ketentuan Pasal 13 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia. Meskipun begitu, terdapat kesan bahwa aparat penegak hukum kurang serius dalam menangani persoalan pertarungan ini. Dengan berbagai macam dan Ini adalah bentuk perjudian yang begitu marak di kalangan anak muda sehari-hari, baik secara terbuka maupun diam-diam, sehingga sebagian remaja cenderung apatis dan menganggap perjudian online adalah hal yang wajar, sehingga tidak ada lagi alasan untuk mempertanyakan perjudian dan kejadian di berbagai tempat. Fakta inimenjadi alasan kenapa penulis tertarik untuk mempelajari atau mengetahui lebih dalam penyebab mengapa perjudian menjadi hal yang umum dan sulit dikendalikan. Harapannya adalah agar pihak kepolisian dapat menangani masalah meningkatnya judidi kalangan remaja dan masyarakat dapat bersama membantu meantau perilaku remajayang melanggar, dalam kasus perjudian.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis studi hukum yang diterapkan dalam penelitian ini adalah studi hukum normatif. Studi hukum normatif ialah studi yang dilakukan atau fokus pada norma hukum positif dengan data sekunder, yang terdiri dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana yang selanjutnya disebut Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP) serta Bahan hukum sekunder yang digunakan ialah terdiri atas buku, hasil penelitian, internet, fakta hukum, dan statistik dari data instansi resmi.<sup>3</sup>

## **PEMBAHASAN**

### **A. Perjudian**

Sesuai dengan Pasal 303 ayat 3 dalam KUHP (kitab undang-undang hukum pidana), perjudian dapat diartikan sebagai kegiatan berjudi yang melibatkan permainan yang kemungkinan menangnya bergantung pada faktor keberuntungan. Namun, jika peluang menang semakin besar karena keahlian atau keterampilan pemain, kegiatan tersebut masih dianggap sebagai perjudian. Selain itu, kegiatan

---

<sup>3</sup> Safaruddin Harefa, *Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Di Indonesia Melalui Hukum Pidana Positif Dan Hukum Pidana Islam*, UBELAJ, Vol 4 No 1, 2019, 38

berjudi juga mencakup segala bentuk taruhan terkait dengan hasil dari suatu perlombaan atau permainan yang tidak diikuti oleh para peserta, serta bentuk taruhan lainnya. adalah tiap permainan yang berharap untuk menang bergantung pada hal yang kebetulaan, nasib, ataupun hoki yang tidak dapat terduga serta diperhitungkan.<sup>4</sup>Oleh karena itu, perjudian adalah tindakan berspekulasi apakah akan menang atau kalah dalam satu kompetisi atau persaingan dengan bertaruh pada sesuatu yang berharga atau sesuatu yang berharga yang dipegang oleh lebih dari satu pihak di satu tempat. Ini adalah permainan yang dimainkan dengan mengharapkan keberuntungan. Didalam pandangan islam pun perjudian dilarang hukumnya. dilarang dan ilegal. Berjudi, berkorban untuk patung, dan memenangkan kekayaan dengan panah adalah kekejian dan pekerjaan setan. Perjudian karena itu pada dasarnya jahat dan merusak, memotivasi iblis untuk tidak mematuhi perintah-perintah Tuhan.

### 1. Pengertian Judi Online

Perjudian online merujuk pada kegiatan perjudian yang dilakukan melalui internet, di mana para penjudi harus menyetujui aturan main dan taruhan yang akan dilakukan. Jika tim yang dipilih berhasil memenangkan pertandingan, maka penjudi berhak untuk memperoleh hadiah sesuai dengan jumlah taruhan yang dipertaruhkan.<sup>5</sup>

Judi online merujuk pada permainan judi yang dimainkan melalui jaringan internet. Di kalangan siswa, judi online sudah menjadi hal yang biasa karena mudah diakses. Bahkan, beberapa siswa menganggap judi online untuk hiburan atau cara untuk memperoleh keuntungan. Labib dan Wahib menyatakan, judi online adalah kegiatan sosial yang melibatkan uang atau barang berharga, dimana pemenang mendapatkan hadiah dari yang kalah. Namun, terdapat risiko yang tidak dapat diprediksi di masa depan dan hanya ditentukan oleh keberuntungan. Oleh karena itu, tidak disarankan untuk terlibat dalam perjudian karena kerugian dapat dihindari.

---

<sup>4</sup> Suharto, R.M. 1993. *Hukum Pidana Materiil*. Jakarta: Sinar Grafika, 49.

<sup>5</sup> Adli, M. *Online Gambling Behaviour (Among Students University RIAU)*, Riau Jom Fisip Vol.2No.2-Juli 2015

## 2. Peristiwa Judi Online Pada Remaja

Bermain taruhan daring atau perjudian online yang diperbuat oleh kaum remaja dengan memanfaatkan teknologi daring merupakan tindakan ilegal yang dilarang oleh hukum dan bertentangan dengan norma agama dan sosial di masyarakat. Taruhan daring juga termasuk dalam kategori kejahatan siber karena Penyalahgunaan teknologi internet sebagai sarana utama untuk melakukan kejahatan atau merugikan pemakao lain.<sup>6</sup>

Permainan judi daring yang dilakukan oleh para mahasiswa dengan memanfaatkan media internet merupakan tindakan yang dilarang baik secara hukum maupun moral. Kegiatan perjudian dianggap sebagai tindakan melawan norma sosial dan agama dalam masyarakat. Judi daring juga termasuk dalam kejahatan siber karena memanfaatkan teknologi internet untuk melakukan tindakan melawan hukum yang merugikan pengguna lainnya. Fenomena judi online yang sedang populer Mungkin menjadi sangat populer di kalangan remaja karena beberapa faktor seperti perkembangan teknologi saat ini. Perkembangan teknologi, khususnya di bidang komunikasi, merupakan salah satu bidang kehidupan manusia yang paling cepat berkembang dan diterima. Sejak itu, dengan perkembangan teknologi komunikasi, muncul smartphone, tablet, laptop, dan perangkat lain dengan kelebihan dan kekurangan yang sebagian besar dilengkapi dengan kemampuan untuk mengakses Internet kapan saja, dimanapun. Efeknya bisa sangat positif, seperti akses informasi dan komunikasi yang lebih mudah, tetapi selalu ada efek negatifnya, seperti kemalasan, terlalu bergantung pada teknologi yang ada, dan akses ke situs berbahaya seperti situs biru. Dan sebagainya.<sup>7</sup>

Judi daring (online gambling) adalah bentuk perjudian yang permainannya lewat daring dengan menggunakan komputer atau ponsel pintar/Android dan diakses melalui jaringan internet. Permainan judi daring ini memungkinkan setiap pemain untuk memilih dan menetapkan meja taruhan

---

<sup>6</sup> Triananda. 2016. *Perilaku Judi Bola Kaki Online Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Riau*. JOM FISIP.

<sup>7</sup> Adhigama A Budiman and others, 2021, *Mengatur Ulang Kebijakan Tindak Pidana Di Ruang Siber* Jakarta: Institute for Criminal Justice Reform(ICJR), 73

terlebih dahulusebelum dimasukan ke meja taruhan dan memilih satu opsi dari banyak pilihan yang tersedia dan harus memilih dengan benar. Jadi, tiap pemain yang memilih dengan tepat akan dianggap sebagai pemenang atau juara, dan tiap pemain yang kalah harus menyetorkan taruhan mereka sesuai dengan jumlah nominal yang telah dipilih. Beberapa contoh permainan judi daring termasuk Poker, Domino, Capsa, Casino, Bola, dan lain sebagainya. Permainan judi online ini pun sudah diatur ketentuannya tertera pada Pasal 27 ayat (3) UU ITE, NO.11/2008 yang berbunyi: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.<sup>8</sup>

Masa beranjak dewasa adalah periode di mana terjadi transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Transisi ini tidak hanya terjadi pada faktor psikologis, melainkan juga pada faktor fisik. Perubahan fisik yang terjadi adalah tanda utama dari pertumbuhan pada remaja. Hampir semua remaja yang menggunakan layanan internet masih tidak dapat memilih dengan tepat aktivitas yang dapat memberikan manfaat bagi mereka. Banyak remaja hanya menggunakan internet untuk bermain game online dan bahkan terjerumus dalam perjudian online. Hal ini tentu saja menjadi masalah karena remaja diharapkan menjadi generasi bangsa yang baik dan memberikan perubahan positif untuk masa depan. Namun, hal ini tidak akan tercapai jika remaja memiliki sifat negatif seperti melakukan perjudian online yang dapat menjadi masalah sosial.<sup>9</sup>

Telah dilakukan beberapa studi terkait dan temuan dari penelitian menunjukkan bahwa aktivitas perjudian online pada dasarnya memiliki

---

<sup>8</sup> Dika Saputra, *Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja*, Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam, Vol 6 No 2, 2022, 142

<sup>9</sup> Rina Susanti, *Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan (Online Gambling and Social Control of Rural Communities)*, ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya, Vol 10.No 1, 2021, 86–95

dampak negatif pada individu yang terlibat dalam permainan dan juga terhadap lingkungan sosial. Akibat yang timbul antara lain konflik dalam rumah tangga, perselisihan antara warga, kejahatan pencurian dan kegelisahan yang dirasakan oleh masyarakat.<sup>10</sup> Studi lain menunjukkan bahwa perjudian online dapat berdampak negatif pada kehidupan anak muda. Hal ini dipicu oleh dorongan kuat untuk terus bermain sehingga memaksa pemain melakukan berbagai tindakan, seperti membebaskan biaya kuliah atau menggadaikan barang berharga.

## **B. Faktor dan Dampak Dari Judi Online**

Perjudian ialah segala bentuk permainan, di mana umumnya kesempatan untuk mendapatkan keuntungan bergantung pada faktor keberuntungan, atau karena keterampilan dan keahlian pemain. Ada berbagai alasan mengapa perjudian dalam jaringan menjadi populer, di antaranya karena rasa ingin tahu, kemudahan akses, dan keuntungan finansial yang cepat, mudah, dan beraneka ragam. Mayoritas penjudi suka mengambil risiko dan mencari tantangan dalam semua jenis permainan judi, terutama ketika dapat menghasilkan uang dalam jumlah besar. Kemudahan akses melalui aplikasi perjudian online yang sangat mudah diakses lewat ponsel pintar menambah daya tarik perjudian dalam jaringan. Penyedia layanan perjudian online terus melakukan inovasi dengan membuat variasi permainan judi online agar pemain tidak merasa bosan dan terus bermain. Salah satu alasan mengapa mahasiswa terlibat dalam perjudian daring adalah karena uang yang diberikan oleh orang tua tidak mencukupi untuk memenuhi kebutuhan hari-harinya. Tiap aktivitas yang dikerjakan oleh manusia tentu akan berdampak, baik positif ataupun negatif. Dampak tersebut berpengaruh pada diri sendiri maupun lingkungan sekitar. Hal yang sama berlaku pada perjudian daring, dimana diketahui sebagai perilaku tidak sesuai norma yang mengakibatkan banyak dampak buruk bagi pelakunya. Banyak orang menganggap lumrah mengenai perjudian ini. Banyak faktor dan dampak yang terjadi di lingkup permasalahan yang menyimpang ini. Para kalangan anak muda sangatlah tergiur bahkan merasa

---

<sup>10</sup> Muhammad Ramli AT and others, *Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)*, Hasanuddin Journal of Sociology, Vol 1 No 2, 2019, 27–38

candu untuk memainkan perjudian maya dengan cara membeli cip untuk judi, dimana cip dalam game judi online itu sebagai mata uang online yang digunakan dalam pertukaran dalam judi online tersebut. Jadi dapat dilihat dari kasus atau uraian di atas kasus perjudian online sangat amat buruk dan memiliki banyak mudharat atau hal negatifnya.<sup>11</sup>

Perjudian online adalah hobi remaja. Judi online juga banyak dilakukan sebagai kebiasaan yang lahir dari lingkungan sejak siswa SD dan menengah mulai bermain di WARNET (warung internet). Kebanyakan remaja mengetahui segala macam permainan yang ditawarkan di situs tempat permainan judi online dimainkan. Dari judi bola hingga Shikubo (dadu), Dragon Tiger (kartu remi), QQ dan Seme (kartu domino).

### 1. Faktor Dari Perjudian Online

Perlu dilakukan penanganan yang tepat terhadap permasalahan judian online di kalangan anak muda agar tidak berdampak jelek pada masa depan mereka. Penanganan yang tepat dapat dilakukan dengan menerapkan kebijakan yang tidak bersifat pidana. Tindakan penanganan kejahatan yang menggunakan sarana yang tidak bersifat pidana lebih cenderung bersifat preventif, maka dari itu yang menjadi fokus utama adalah hal-hal yang menyebabkan terjadinya kejahatan.<sup>12</sup> Tindakan yang paling strategis untuk mengurangi kejahatan adalah dengan membuat masyarakat menjadi lingkungan sosial dan hidup yang sehat dari hal yang memicu pelanggaran. Ini berarti, masyarakat harus berperan sepenuhnya sebagai penangkal kejahatan yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari keseluruhan kebijakan criminal.<sup>13</sup>

Disini saya memaparkan beberapa faktor yang mempengaruhi mengapa perjudian terjadi berdasarkan penelitian yang telah dihasilkan para peneliti yang ahli didapat beberapa hal yang sangat berpengaruh pada perilaku

---

<sup>11</sup> Abi Arsyian Makarim, *Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online*, Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC), Vol 3 No 3, 2022, 185

<sup>12</sup> Barda Nawawi Arief. (1994). *Beberapa Aspek Pengembangan Ilmu Hukum Pidana* (Menyongsong Generasi Hukum Pidana Indonesia). Pidato Pengukuhan Guru Besar. Fakultas Hukum Universitas Diponegoro

<sup>13</sup> Ismail, Z. *Peran Hukum Pidana dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Sabung Ayam pada Masa yang Akan Datang melalui Pendekatan Non Penal*. Krtha Bhayangkara, Vol 13 No 1, 2019, 140–163

perjudian. Berikut faktornya yaitu,<sup>14</sup>

1. Faktor Ekonomi dan Sosial, Perjudian sering dipandang sebagai ajang peningkatan taraf hidup masyarakat, terutama di kalangan remaja dengan status sosial dan ekonomi rendah. Takheran jika di masa undian SDSB (Sumbangan Kedermawanan Sosial) di Indonesia era Orde Baru banyak dijumpai masyarakat berpenghasilan sedikit seperti tukang becak, pekerja pabrik dan pedagang klontongan. Mereka ingin mendapat untung paling banyak dengan modal yang sangat kecil atau menjadi kaya dalam sekejap mata tanpa banyak usaha. Selain itu, konteks sosial mereka yang menerima judi juga berperan penting dalam maraknya judi di masyarakat.
2. Faktor lingkungan, yaitu kondisi yang dapat dikategorikan dalam pemicu perilaku judi, seperti tekanan dari teman atau kelompok atau taktik pemasaran oleh pengelola judi. Jika calon pemain tidak menuruti keinginan grup, mereka mungkin merasa tidak nyaman karena tekanan dari grup. Di sisi lain, taktik pemasaran yang digunakan oleh pengelola perjudian memermalukan pemain yang sukses dan memberi kesan terhadap calon pemain bahwa menang dalam perjudian adalah hal biasa, mudah, dan dapat terjadi pada siapa saja (walaupun kemungkinan menang sangat rendah). Peran media massa, seperti televisi dan film, dalam mendemonstrasikan kepiawaian seorang penjudi yang bisa mengubah setiap kesempatan menjadi 'tampaknya' menang, atau memuliakan sosok penjudi, juga mendorong individu untuk mencoba berjudi.
3. Persepsi keterampilan adalah faktor yang memengaruhi cara pandang penjudi: orang yang menganggap dirimereka sangatlah ulet dan terampil dalam satu atau lebih jenis perjudian mengaitkan keberhasilan dan kemenangan perjudian mereka dengan keterampilan mereka.cenderung.

---

<sup>14</sup> Andika, R. A. V. (2018). Pengaruh Faktor Budaya Dan Faktor Sosial Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Konsumen Produk Kerudung Rabbani di Kecamatan Jombang) [Doctoral dissertation]. STIEPGRI DEWANTARA

Mereka percaya bahwa keterampilan mereka memungkinkan mereka mengendalikan situasi yang berbeda untuk mencapai kemenangan (pengendalian diri palsu). Mereka seringkali tidak dapat membedakan antara menang dengan keterampilan dan keberuntungan murni. Bagi mereka, kalah dalam berjudi tidak pernah kalah, dianggap 'hampir menang', sehingga mereka terus berjuang untuk mendapatkan kemenangan yang menurut mereka bisa mereka dapatkan.

Untuk melihat status sosial ekonomi seseorang bergantung pada cara masyarakat menempatkan orang tersebut dalam hubungannya dengan orang lain. Kriteria-kriteria yang diusulkan berikut ini digunakan untuk menentukan status sosial ekonomi seseorang dalam penelitian ini:<sup>15</sup>

- a) Pendidikan dilihat untuk sarana untuk mencapai posisi yang lebih tinggi dalam masyarakat. Semakin Anda berpendidikan, semakin tinggi status sosial ekonomi Anda.
- b) Pekerjaan merupakan salah satu hal penentu dalam status sosial ekonomi seseorang karena pekerjaan adalah bagian penting dalam kehidupan.
- c) Penghasilan dan kekayaan adalah kriteria yang paling berpengaruh. Kekayaan memiliki dampak yang signifikan terhadap status sosial dan ekonomi seseorang, dan erat kaitannya dengan pendidikan dan pekerjaan.

Dari penjelasan di atas itu merupakan faktor-faktor yang terjadi dan selanjutnya mengenai dampak dari hal perjudian dan khususnya perjudian online.

## 2. Dampak dari Perjudian

Segala tindakan yang diperbuat oleh manusia pasti ada konsekuensi yang muncul sesudah mereka melakukannya, baik dampak baik maupun dampak buruk yang dapat dirasakan oleh pelaku dan diamati oleh orang-orang di sekitarnya. Fenomena ini juga terjadi pada remaja yang terlibat dalam perjudian secara daring. Mereka akan mengalami akibat yang dihasilkan dari permainan judi daring. Akibat yang dirasakan adalah risiko dari keputusan yang diambil, meskipun akibat yang dihasilkan dari tindakan atau perilaku

---

<sup>15</sup> Mulyana W. 2000. Kusumah, *Kejahatan dan penyimpangan*, Suatu Perspektif Kriminologi Yayasan lembaga Bantuan Hukum Indonesia, Jakarta, hal. 42

menyimpang cenderung lebih negatif atau merugikan baik bagi diri kita maupun orang lain. Permainan taruhan daring ialah salah satu tindakan melenceng yang terdapat ditengah lingkungan masyarakat, sebab sebagian besar masyarakat memandang bahwa taruhan merupakan sesuatu yang tak pantas dan tidak sesuai dengan norma. Bagi kaum muda yang mengikuti aktivitas berjudidaring, mereka akan mengalami berbagai dampak yang akan memengaruhi penurunan nilai-nilai sosial pada kaum muda yang terlibat dalam judi daring.

#### a) Nilai Material

Kegunaan materi, merupakan segala hal yang bermanfaat bagi eksistensi manusia, terkait dengan kegunaan materi tersebut yang berguna bagi kebutuhan fisik atau kebutuhanjiwa manusia. Oleh karena itu, apapun yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhanfisik maupun spiritual, memiliki nilaimateri.<sup>16</sup>

Bermain judi online berdampak negatif bagi remaja, karena dapat mengurangi nilai material mereka, terutama uang yangdimiliki. Habisnya uang menjadi dampak buruk yang timbul akibat perjudian online ini. Sebab, uang merupakan faktor utama halkasus perjudian online. Seiring dengan bertaruh menggunakan uang, jika remaja kalah maka uang yang dipasang akan hilang.Apabila kerap mengalami kekalahan dalam berjudi, maka uang mereka akan terus berkurang. Hal ini dapat mengakibatkan remaja harus meminjam uang dari teman-temannya untuk memenuhi kebutuhan hidupmereka. Secara material dampaknya terhadapremaja yaitu habisnya uang mereka yang terbuang sia-sia karena judi online tersebut.

#### b) Nilai Vital

Yang diperlukan didalam kehidupan keseharian kita, adalah hal yang sangat penting. Hal ini mencakup segala sesuatu yang dapat membantu manusia untuk dapat menjalankan kehidupannya dengan lancar dan produktif, seperti makanan, air, tempat tinggal, pakaian, dan lain

---

<sup>16</sup> Suyahmo. 2014. *Filsafat Pancasila*. Semarang:Magnum Pustaka Utama.

sebagainya. Dalam konteks ini, nilai vital sangatlah penting untuk diperhatikan dan dijaga agar manusia dapat hidup dengan layak dan sejahtera. Kalangan remaja yang kalah bermain judi, tindak remaja yang ia lakukan adalah menggadaikan barang miliknya, seperti Handphone, dan lain sebagainya.

**c) Nilai Kerohanian**

Nilai spiritual, yang merujuk pada segala sesuatu yang bermanfaat bagi kemajuan spiritual manusia, sama dengan jiwa atau hati manusia. Terdapat empat jenis nilai spiritual: (1) nilai kebenaran yang bersumber dari akalmanusia; (2) nilai keindahan atau estetika, yang bersumber dari emosi manusia; (3) nilai kebaikan atau moralitas yang bersumber dari kehendak manusia; nilai rohani. Nilai religi ini bersumber dari keyakinan dan keyakinan manusia.<sup>17</sup>

## **KESIMPULAN**

Perjudian adalah tiap permainan yang berharap untuk menang bergantung pada hal yang kebetulan, nasib, ataupun hoki yang tidak dapat terduga serta diperhitungkan. Oleh karena itu, perjudian adalah tindakan berspekulasi apakah akan menang atau kalah dalam satu kompetisi atau persaingan dengan bertaruh pada sesuatu yang berharga atau sesuatu yang berharga yang dipegang oleh lebih dari satu pihak di satu tempat.

Pengertian Judi Online Perjudian online merujuk pada kegiatan perjudian yang dilakukan melalui internet, di mana para penjudi harus menyetujui aturan main dan taruhan yang akan dilakukan.

Peristiwa Judi Online Pada Remaja Bermaintaruhan daring atau perjudian online yang diperbuat oleh kaum remaja dengan memanfaatkan teknologi daring merupakan tindakan ilegal yang dilarang oleh hukum dan bertentangan dengan norma agama dan sosial di masyarakat. Taruhan online juga termasuk dalam kategori kejahatan siber karena Penyalahgunaan teknologi internet sebagai sarana utama untuk melakukan kejahatan atau merugikan pemakai lain Permainan judi daring

---

<sup>17</sup> Ibid. Hal 18

yang dilakukan oleh para mahasiswa dengan memanfaatkan media internet merupakan tindakan yang dilarang baik secara hukum maupun moral. Permainan judi online ini pun sudah diatur ketentuannya tertera pada Pasal 27 ayat (3) UU ITE, NO.11/2008 yang berbunyi: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”

Telah dilakukan beberapa studi terkait dan temuan dari penelitian menunjukkan bahwa aktivitas perjudian online pada dasarnya memiliki dampak negatif pada individu yang terlibat dalam permainan dan juga terhadap lingkungan sosial. Disini saya memaparkan beberapa faktor yang mempengaruhi mengapa perjudian terjadi berdasarkan penelitian yang telah dihasilkan para peneliti yang ahli didapat beberapa hal yang sangat berpengaruh pada perilaku perjudian. Di sisi lain, taktik pemasaran yang digunakan oleh pengelola perjudian memperlakukan pemain yang sukses dan memberi kesan terhadap calon pemain bahwa menang dalam perjudian adalah hal biasa, mudah, dan dapat terjadi pada siapa saja (walaupun kemungkinan menang sangat rendah).

Dampak Dari Perjudian Segala tindakan yang diperbuat oleh manusia pasti ada konsekuensi yang muncul sesudah mereka melakukannya, baik dampak baik maupun dampak buruk yang dapat dirasakan oleh pelaku dan diamati oleh orang-orang di sekitarnya.

## SARAN

1. Pemerintah dan lembaga penegak hukum perlu mengambil langkah-langkah untuk mengatasi maraknya judi online di kalangan anak muda. Ini dapat meliputi pembentukan undang-undang yang lebih tegas, peningkatan penegakan hukum, dan kampanye penyadaran masyarakat tentang risiko dan konsekuensi perjudian online.
2. Selain tindakan hukum, pendekatan pencegahan dan edukasi juga penting. Anak muda perlu diberikan pemahaman yang kuat tentang dampak negatif judi online dan pentingnya menghindari keterlibatan dalam praktik tersebut.

3. Kerjasama antara pemerintah, lembaga pendidikan, keluarga, dan masyarakat secara keseluruhan sangat penting dalam mengatasi maraknya judi online di kalangan anak muda. Upaya bersama ini dapat membantu melindungi generasi muda dari dampak negatif perjudian online dan mempromosikan gaya hidup yang sehat dan bertanggung jawab.

## DAFTAR FUSTAKA

### A. Buku

- Suyahmo. (2014) *Filsafat Pancasila*. Semarang: Magnum Pustaka Utama.
- Triananda. 2016. *Perilaku Judi Bola Kaki Online Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Riau*. JOM FISIP.
- Daradjat, Zakiah. *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1976).
- Mulyana W. 2000. *Kusumah, Kejahatan dan penyimpangan*, Suatu Perspektif Kriminologi Yayasan lembaga
- Suharto, R.M. *Hukum Pidana Materiil*. (Jakarta: Sinar Grafika, 1993)

### B. Jurnal

- A Budiman, Adhigama and others. "Mengatur Ulang Kebijakan Tindak Pidana Di Ruang Siber" *Institute for Criminal Justice Reform (ICJR)* (2021): 73.
- Adli, M. "Online Gambling Behaviour." *Among Students University RIAURiau Jom Fisip* 2 No.2 2015.
- Andika, R. A. V. (2018). *Pengaruh Faktor Budaya Dan Faktor Sosial Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Konsumen Produk Kerudung Rabbani Di Kecamatan Jombang)* [Doctoral dissertation]. STIE PGRIDEWANTARA
- Arsyan Makarim Abi. "Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online." *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)* 3, No. 3, (2022): 185.
- AT Ramli, Muhammad and others. "Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)." *Hasanuddin Journal of Sociology* 1, No.2 (2019): 27–38.
- Barda Nawawi Arief. (1994). *Beberapa Aspek Pengembangan Ilmu Hukum Pidana (Menyongsong Generasi Hukum Pidana Indonesia)*. Pidato Pengukuhan Guru Besar. Fakultas Hukum Universitas Diponegoro
- Harefa, Safaruddin. "Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Di Indonesia Melalui Hukum Pidana Positif Dan Hukum Pidana Islam." *UBELAJ* 4, No.1 (2019): 38.
- Ismail, Z. "Peran Hukum Pidana dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Sabung Ayam pada Masa yang Akan Datang melalui Pendekatan Non-Penal." *Krtha Bhayangkara* 13, No. 1 (2019): 140–163
- Lubis, Hamdi. "Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor

- Penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam.”  
*Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, No. 2 (2023): 2656.
- Saputra, Dika. Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja, *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam* 6, No. 2 (2022):142.
- Suharya. “Fenomena Perjudian dikalangan Remja.” *eJournal Sosiatri-Sosiolog* 7, No 3 (2019): 15.
- Susanti, Rina. “Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan (Online Gambling and Social Control of Rural Communities).”  
*ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya* 10, No. 1 (2021): 86–95.