

**ANALISIS YURIDIS TERHADAP FENOMENA JUDI
ONLINE DI KALANGAN REMAJA KECAMATAN PEDES
KARAWANG**

Syihabudin Nur¹, Deny Guntara², Yuniar Rachmatiar³

Universitas Buana Perjuangan Karawang

Email: hk21.syihabudinnur@mhs.ubpkarawang.ac.id¹,

deny.guntara@ubpkarawang.ac.id², yuniar.rahmatiar@ubpkarawang.ac.id³

Abstrak

Kemajuan teknologi digital telah mempermudah akses remaja terhadap perjudian daring, termasuk di Kecamatan Pedes, Karawang. Fenomena ini menimbulkan persoalan multidimensi, baik dari sisi hukum maupun sosial, karena perjudian online berpotensi menimbulkan kecanduan, kerugian ekonomi, dan degradasi moral generasi muda. Secara normatif, judi online telah dilarang melalui Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016 tentang ITE, namun implementasinya masih menghadapi kendala, terutama dalam konteks pelaku remaja. Dari sisi sosial, keterlibatan remaja dalam judi online dipengaruhi oleh pengaruh teman sebaya, lemahnya pengawasan keluarga, rendahnya literasi digital, tekanan ekonomi, serta minimnya sarana rekreasi yang sehat. Adapun identifikasi masalah yang akan dijadikan pembahasan dalam penelitian ini, yaitu: (1) Apa saja tindakan yang dilakukan oleh pemerintah dalam upaya perjudian online, dan (2) Faktor-Faktor Sosial Yang Mempengaruhi Maraknya Keterlibatan Remaja Dalam Judi Online di Kecamatan Pedes Karawang. Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis sosiologis dengan metode deskriptif analitis, untuk menilai relevansi aturan hukum sekaligus menganalisis faktor sosial yang mendorong keterlibatan remaja dalam judi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penanganan judi online di kalangan remaja membutuhkan strategi komprehensif, yaitu penguatan regulasi dan penegakan hukum yang adaptif, serta intervensi sosial berbasis keluarga, sekolah, dan komunitas guna mencegah meluasnya praktik perjudian digital di kalangan generasi muda.

Kata Kunci: Judi Online, Remaja, Hukum Pidana, Faktor Sosial, Kecamatan Pedes.

Abstract

The advancement of digital technology has facilitated teenagers' access to online gambling, including in Pedes District, Karawang. This phenomenon raises multidimensional issues, both legally and socially, as online gambling has the potential to cause addiction, economic losses, and moral degradation among the younger generation. Normatively, online gambling has been prohibited under Article 303 of the Indonesian Criminal Code (KUHP) and Article 27 paragraph (2) in conjunction with Article 45 paragraph (2) of Law No. 19 of 2016 concerning Information and Electronic Transactions (ITE Law). However, its implementation still faces obstacles, particularly in the context of adolescent offenders. From a social perspective, adolescents' involvement in online gambling is influenced by peer pressure, weak parental supervision, low digital literacy, economic pressures, and the lack of healthy recreational facilities. The problems identified for discussion in this research are: (1) What measures have been taken by the government in addressing online gambling, and (2) What social factors contribute to the increasing involvement of teenagers in online gambling in Pedes District, Karawang. This research employs a socio-legal approach with a descriptive-analytical method to assess the relevance of legal regulations while also analyzing the social factors that drive adolescents' engagement in online gambling. The findings indicate that addressing online gambling among teenagers requires a comprehensive strategy, namely strengthening regulations and adaptive law enforcement, as well as social interventions involving families, schools, and communities to prevent the widespread practice of digital gambling among the younger generation.

Keywords: Online Gambling, Adolescents, Criminal Law, Social Factors, Pedes District.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dalam era globalisasi telah memudahkan individu untuk mengakses beragam informasi lewat internet. Perkembangan ini memberikan pengaruh baik dalam sektor pendidikan, ekonomi, dan komunikasi. Namun, di sisi lain, perkembangan teknologi juga menimbulkan tantangan baru, di antaranya adalah meningkatnya akses ke konten negatif seperti situs perjudian daring. Situs perjudian online kini semakin gampang diakses oleh publik, tidak hanya oleh orang dewasa, tetapi juga oleh para remaja. Fenomena ini menarik perhatian besar karena perjudian daring kini menjadi salah satu isu yang sering dibahas dan trending di berbagai platform media sosial. Menurut informasi dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), di tahun 2024, ada sekira 8,8 juta penjudi online di Indonesia, sebagian besar berasal dari kelompok masyarakat ekonomi menengah ke bawah. Lebih mengkhawatirkan, sekitar 3,8 juta dari mereka memiliki utang untuk berjudi, menunjukkan hubungan antara aktivitas perjudian dan permasalahan keuangan pribadi.

Tingginya tingkat partisipasi dalam perjudian online, khususnya di antara usia produktif dan remaja, menimbulkan kekhawatiran terkait dampak buruk yang ditimbulkan, baik dari aspek psikologis, sosial, maupun ekonomi. Menurut ahli dari Universitas Gadjah Mada (UGM), perjudian daring dapat menimbulkan dampak buruk seperti masalah kesehatan mental, kerusakan hubungan sosial, dan penurunan efisiensi kerja. Di samping itu, volume transaksi perjudian online di Indonesia terus bertambah, dengan total transaksi mencapai 900 triliun pada tahun 2024.

Perjudian adalah salah satu permainan tertua di dunia dan dikenal di hampir setiap negara sebagai permainan yang mengandalkan keberuntungan. Judi juga menjadi sebuah isu sosial akibat dampak buruk yang dihasilkan terhadap kepentingan nasional, terutama bagi generasi muda, karena memicu kecanduan, kerugian ekonomi, dan perselisihan sosial. Bermain judi bisa menyebabkan ketergantungan serta kerugian, baik secara material maupun non-material, tidak hanya untuk pemainnya tetapi juga untuk keluarga mereka. Penyelenggaraan praktik perjudian membawa efek buruk bagi moral dan kesehatan mental komunitas, terutama pada generasi muda. Oleh sebab itu, penting untuk berusaha menjauhkan kehidupan masyarakat dari hal-hal yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Fenomena judi online tidak hanya menjadi permasalahan hukum, tetapi juga menjadi persoalan sosial yang kompleks. Di Kecamatan Pedes, Kabupaten Karawang, gejala keterlibatan remaja dalam praktik judi online semakin nyata. Banyak remaja terjerumus karena pengaruh lingkungan, kurangnya pengawasan orang tua, dan rendahnya literasi digital terhadap bahaya judi. Akibatnya, mereka mengalami kerugian ekonomi, gangguan psikologis, serta potensi keterlibatan dalam tindak kriminal lainnya.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal 27 ayat (2):

"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."

Pasal 45 ayat (2):

"Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2), dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)."

Namun, implementasi hukum terhadap pelaku judi online di kalangan remaja masih mengalami kendala, baik karena faktor pembuktian, kapasitas aparat penegak hukum,

maupun faktor usia pelaku yang masih dalam kategori anak. Dalam konteks sosiologis, praktik judi online mengindikasikan adanya krisis nilai dan lemahnya pembentukan karakter di lingkungan sosial remaja.

Namun secara kenyataannya, pelaksanaan ketentuan hukum tersebut masih belum efektif, khususnya dalam konteks remaja. Penegakan hukum sering terkendala oleh usia pelaku yang masih di bawah umur, sistem hukum yang lebih mengedepankan pembinaan anak, serta kurangnya literasi hukum di kalangan masyarakat. Selain itu, pengaruh lingkungan sosial, minimnya pengawasan orang tua, dan kemudahan akses internet turut memperparah kondisi tersebut.

Perjudian daring sering dijalankan melalui situs- situs yang beroperasi dari luar negeri, dengan metode pembayaran yang tidak transparan, serta tanpa izin resmi dari pihak berwenang di Indonesia. Hal ini membuat aparat penegak hukum kesulitan untuk mengambil tindakan terhadap para pelaku dan penyedia layanan tersebut. Oleh karena itu, diperlukan suatu analisis hukum untuk:

- a. Mengevaluasi relevansi dan efektivitas KUHP dalam beradaptasi dengan perkembangan perjudian berbasis teknologi informasi.
- b. Mempelajari perlunya reformasi hukum, seperti penerapan Undang-Undang ITE dan rancangan undang-undang KUHP yang lebih spesifik untuk mengatur kejahatan di dunia maya.
- c. Mendorong kerja sama antar lembaga penegak hukum dan pemerintah, termasuk PPATK, Kominfo, dan Kepolisian untuk memerangi perjudian online dari sudut pandang legalitas dan regulasi.

Dari sisi sosial, perjudian di internet memberikan efek yang sangat mengkhawatirkan, khususnya bagi remaja yang merupakan kelompok rentan. Di kawasan Pedes, Karawang, fenomena ini mulai terlihat seiring dengan lonjakan penggunaan perangkat dan jaringan internet di kalangan pelajar dan pemuda. Perjudian online sering dianggap sebagai bentuk hiburan, tetapi pada kenyataannya dapat mengakibatkan:

- a. Ketergantungan (adiksi digital) yang bisa memicu masalah kesehatan mental.
- b. Penurunan performa akademis, karena waktu belajar tergantikan oleh aktivitas perjudian.
- c. Perselisihan di dalam keluarga, disebabkan oleh kebiasaan meminjam uang atau menjual barang untuk berjudi.
- d. Kerusakan dalam nilai moral dan sosial, termasuk sikap konsumtif, putus sekolah, bahkan risiko tindakan kriminal lainnya.

Sebuah studi dari Universitas Gadjah Mada (UGM) menunjukkan bahwa dampak judi online sangat besar terhadap kesejahteraan psikososial remaja, khususnya bagi mereka yang berasal dari keluarga dengan kondisi ekonomi lemah dan lingkungan sosial yang permisif (UGM, 2023). Selanjutnya, laporan dari CNN Indonesia (2024) mencatat bahwa sekitar 80 ribu anak di bawah 10 tahun di Indonesia telah terjun ke praktik perjudian online, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan melihat fenomena ini secara langsung di Kecamatan Pedes, Karawang, sangat krusial untuk melakukan analisis sosial untuk:

- a. Mengidentifikasi elemen-elemen dari lingkungan, keluarga, dan sekolah yang berkontribusi pada kecenderungan remaja untuk berjudi.
- b. Merancang strategi pencegahan yang berbasis komunitas, seperti pendidikan, peningkatan literasi digital, dan penguatan kontrol dari orang tua serta sekolah.
- c. Meningkatkan kesadaran publik mengenai bahaya sosial perjudian online melalui pendekatan budaya dan agama yang lebih mengedepankan kemanusiaan.

Kesenjangan dalam kasus judi online semakin tajam seiring dengan perkembangan teknologi digital yang sangat cepat, namun tidak diimbangi dengan kapasitas regulasi dan penegakan hukum yang memadai. Meskipun secara normatif hukum telah melarang segala

bentuk perjudian, termasuk dalam bentuk daring, realitas menunjukkan bahwa praktik ini justru makin meluas dan menyasar kelompok usia rentan, yakni remaja. Kondisi terbaru memperlihatkan bahwa banyak situs dan aplikasi judi online yang terus beroperasi meskipun telah diblokir oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika. Berdasarkan data terbaru dari Kemenkominfo, hingga tahun 2024, tercatat lebih dari 1,6 juta konten judi online telah diblokir, namun banyak di antaranya kembali muncul dengan domain dan platform baru yang sulit dikendalikan. Ini menunjukkan bahwa mekanisme hukum dan kebijakan teknis belum cukup adaptif terhadap kecepatan dan kelicikan modus judi digital.

Di tingkat lokal, khususnya di Kecamatan Pedes, masih banyak remaja yang memiliki akses bebas ke internet tanpa kontrol yang memadai. Berdasarkan observasi lapangan dan informasi dari tokoh pemuda setempat, banyak remaja yang mengakses judi online melalui fitur top-up game, e-wallet, atau meminjam akun orang dewasa untuk bermain. Bahkan, sebagian dari mereka terlibat dalam praktik pinjaman online untuk membiayai aktivitas berjudi, yang berdampak pada munculnya masalah sosial lain seperti utang dan tekanan mental.

Penelitian ini memiliki tingkat kepentingan yang sangat tinggi, baik dalam konteks hukum maupun masyarakat. Dari perspektif hukum, perlu adanya penyesuaian dan penguatan aturan untuk menanggapi kemajuan teknologi yang diterapkan dalam kegiatan perjudian daring. Sementara dari sudut pandang sosial, situasi ini berisiko mengancam masa depan generasi muda, termasuk para remaja di Kecamatan Pedes, Karawang. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti berupa saran kebijakan hukum dan pendekatan.

Adapun identifikasi masalah yang akan dijadikan pembahasan dalam penelitian ini, yaitu: (1) Apa saja tindakan yang dilakukan oleh pemerintah dalam upaya perjudian online, dan (2) Faktor-Faktor Sosial Yang Mempengaruhi Maraknya Keterlibatan Remaja Dalam Judi Online di Kecamatan Pedes Karawang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif dan yuridis sosiologis. Pendekatan normatif dipakai untuk menelaah ketentuan hukum yang mengatur larangan judi online. Sedangkan pendekatan sosiologis digunakan untuk melihat praktik judi online di masyarakat, khususnya remaja di Kecamatan Pedes, serta pelaksanaan penegakan hukumnya. Penelitian ini bersifat deskriptif analitis, dengan lokasi di Kecamatan Pedes, Kabupaten Karawang. Data yang digunakan meliputi data primer data sekunder (buku, jurnal, peraturan perundang-undangan, laporan resmi). Analisis dilakukan secara kualitatif, dengan membandingkan teori dan aturan hukum dengan kenyataan di lapangan untuk menilai efektivitas hukum dalam mengatasi judi online di kalangan remaja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tindakan Yang Dilakukan Oleh Pemerintah Dalam Upaya Perjudian Online

Fenomena perjudian online di Indonesia semakin marak seiring dengan perkembangan teknologi digital. Perjudian yang semula dilakukan secara konvensional, kini bertransformasi dalam bentuk platform daring yang dapat diakses melalui situs maupun aplikasi. Hal ini menimbulkan tantangan serius bagi pemerintah karena perjudian online berpotensi menimbulkan kerugian finansial, kecanduan, dan kriminalitas lain seperti penipuan, pemerasan, hingga pencucian uang. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia mengambil berbagai langkah strategis dalam upaya memberantas praktik perjudian online.

Pemerintah menutup ruang legal praktik judi online melalui kombinasi ketentuan pidana umum dan pidana siber. Di ranah pidana umum, Pasal 303 KUHP melarang penyelenggaraan dan pencaharian dari perjudian dengan ancaman pidana penjara hingga 10

tahun atau denda; sedangkan di ranah siber, Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE menjerat perbuatan “mendistribusikan/mentransmisikan/membuat dapat diakses” konten bermuatan perjudian dengan ancaman penjara hingga 6 tahun dan/atau denda sampai Rp1 miliar. Kombinasi ini menjadi fondasi untuk menindak pelaku, penyedia platform, maupun pihak yang menyebarkan konten judi secara elektronik.

Larangan perjudian, baik secara konvensional maupun daring, di Indonesia berakar dari norma hukum yang sudah lama berlaku. Pasal 303 KUHP menegaskan bahwa segala bentuk permainan judi adalah tindak pidana, dengan ancaman pidana penjara maksimal sepuluh tahun atau denda. Aturan ini diperkuat dengan Pasal 27 ayat (2) UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagaimana telah diubah melalui UU No. 19 Tahun 2016, yang secara eksplisit melarang distribusi maupun akses terhadap konten bermuatan perjudian. Hal ini menegaskan bahwa tindak pidana judi online tidak hanya masuk kategori kejahatan konvensional, melainkan juga cybercrime.

Berbeda dengan perjudian tradisional, judi online dilakukan melalui platform digital yang bersifat lintas negara, anonim, dan sering menggunakan transaksi elektronik. Karakteristik ini menimbulkan kompleksitas dalam hal pembuktian, yurisdiksi, serta identifikasi pelaku. Banyak pelaku yang menggunakan akun pinjaman atau identitas palsu untuk menghindari deteksi. Oleh karena itu, aparat penegak hukum membutuhkan pendekatan berbasis teknologi informasi, terutama digital forensik, untuk menelusuri jejak transaksi dan akses pengguna.

Dalam penerapan sanksi pidana, hakim di berbagai pengadilan negeri kerap menjatuhkan vonis dengan dasar gabungan pasal KUHP dan UU ITE. Contoh dapat dilihat pada Putusan Nomor 591/Pid.B/2022/PN Pbr yang menghukum pelaku judi online dengan pidana penjara. Pertimbangan hakim bukan hanya untuk menegakkan keadilan, melainkan juga menjaga ketertiban sosial dan memberikan efek jera. Penegakan hukum dalam kasus ini bersifat represif sekaligus preventif.

Namun, tantangan terbesar dalam penanganan kasus judi online terletak pada aspek pembuktian. Bukti elektronik yang sering menjadi dasar perkara, seperti tangkapan layar transaksi atau riwayat akses, bersifat mudah dihapus dan dimanipulasi. Oleh karena itu, aparat penegak hukum dituntut mampu melakukan digital forensik yang dapat mengaitkan bukti dengan identitas pelaku. Hal ini menuntut kompetensi teknis yang tidak hanya bersifat hukum, melainkan juga teknologi informasi. Studi rekonstruksi pembuktian menyarankan adanya sinergi antara penyidik, jaksa, dan ahli digital forensik agar pembuktian dapat dilakukan secara efektif.

Selain pelaku atau pemain, admin maupun operator situs judi online dijatuhi hukuman lebih berat. Hal ini karena mereka dianggap sebagai penyedia sarana terjadinya tindak pidana. Dalam perspektif hukum pidana, mereka bukan hanya turut serta, melainkan pelaku utama. Implementasi pemidanaan pada admin situs judi online lebih menekankan pada aspek pencegahan, karena dengan menindak penyelenggara, mata rantai perjudian digital dapat diputus secara signifikan.

Fenomena judi online juga memberikan dampak sosial yang cukup serius. Banyak penelitian mengungkap bahwa mayoritas pelaku berasal dari kelompok masyarakat menengah ke bawah yang tertarik pada janji keuntungan cepat. Kondisi ini semakin diperparah dengan akses internet yang luas dan promosi agresif dari operator. Akibatnya, muncul berbagai masalah sosial seperti peningkatan hutang, keretakan rumah tangga, dan bahkan tindak kriminal lanjutan. Oleh sebab itu, selain sanksi hukum, diperlukan edukasi hukum serta peningkatan kesadaran masyarakat agar mereka memahami bahaya judi online secara menyeluruh.

Jika dibandingkan dengan Singapura, terlihat adanya perbedaan mendasar dalam penegakan hukum. Singapura memiliki regulasi khusus dalam Remote Gambling Act 2014

yang secara ketat mengatur semua bentuk perjudian daring. Sanksi yang dijatuhkan juga sangat berat, berupa pidana penjara, denda besar, bahkan hukuman badan. Sementara di Indonesia, meskipun KUHP dan UU ITE sudah memadai untuk menjerat pelaku, kelemahan masih terletak pada pelaksanaan hukum, khususnya dalam memutus akses lintas negara dan menindak pelaku yang beroperasi di luar yurisdiksi nasional.

Dalam praktiknya, berbagai putusan pengadilan menunjukkan variasi penerapan pasal. Sebagai contoh, dalam Putusan No. 417/Pid.B/2023/PN Blb, hakim menjatuhkan pidana dengan dasar Pasal 45 ayat (2) UU ITE, yang mengatur ancaman pidana maksimal 6 tahun penjara dan denda hingga Rp1 miliar. Putusan ini menunjukkan bahwa meskipun KUHP belum mengatur secara spesifik judi online, kombinasi pasal KUHP dan UU ITE dianggap sudah cukup kuat untuk menjerat pelaku. Akan tetapi, perbedaan pertimbangan hakim dalam beberapa kasus juga menimbulkan perdebatan akademis tentang konsistensi penegakan hukum.

Para akademisi juga menilai bahwa hukum pidana di Indonesia perlu melakukan reformulasi agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Judi online memiliki karakteristik berbeda dengan perjudian konvensional, baik dari sisi modus, sarana, maupun penyebaran. Reformulasi ini penting dimasukkan dalam RKUHP agar aparat memiliki dasar hukum yang lebih jelas dan tidak bergantung pada interpretasi gabungan KUHP dan UU ITE. Usulan ini mengarah pada kebutuhan legal certainty yang lebih tegas, sehingga tidak terjadi disparitas putusan antar-pengadilan.

Lebih jauh, selain aspek normatif, fenomena judi online juga harus dipandang sebagai masalah kebijakan kriminal (*criminal policy*). Penanggulangan tidak hanya dilakukan melalui jalur represif berupa hukuman, tetapi juga preventif melalui pengawasan situs, edukasi, dan bahkan pemblokiran jaringan keuangan yang digunakan oleh operator judi. Dalam hal ini, keterlibatan lembaga non-yudisial seperti Otoritas Jasa Keuangan (OJK), Bank Indonesia, dan Kementerian Kominfo sangat dibutuhkan untuk memutus aliran dana dan akses platform ilegal.

Aturan dan sanksi terhadap pelaku judi online di Indonesia telah diatur melalui kombinasi KUHP dan UU ITE, namun pelaksanaan hukumnya masih menghadapi tantangan serius. Penegakan hukum perlu diperkuat melalui regulasi khusus dalam RKUHP, peningkatan kapasitas aparat penegak hukum, serta sinergi antar-lembaga. Selain itu, pendekatan kebijakan publik yang komprehensif, mencakup edukasi hukum dan pencegahan sosial, menjadi kunci dalam menekan praktik judi online di masyarakat.

Secara kelembagaan, Presiden menetapkan Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Daring (Satgas Judol) melalui Keputusan Presiden Nomor 21 Tahun 2024 untuk mempercepat pencegahan dan penegakan hukum secara terpadu lintas K/L (Menko Polhukam sebagai ketua, Menkominfo ketua harian pencegahan, Kapolri ketua harian penegakan hukum). Keppres ini menugaskan Satgas mengoptimalkan pencegahan–penindakan, memperkuat koordinasi antarinstansi dan kerja sama luar negeri, serta menyelaraskan kebijakan strategis pemberantasan judi online.

Di lini pencegahan akses, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) melakukan pemblokiran situs/aplikasi/konten judi online skala besar dan berjangka. Laporan resmi dan rilis media pemerintah menunjukkan jutaan konten/situs telah ditangani dan diblokir; di sisi lain, Kominfo menegaskan upaya tidak berhenti pada blokir, melainkan juga penguatan kolaborasi lintas sektor dan edukasi publik. Langkah ini menahan suplai akses meski tantangan “domain hopping” dan migrasi ke aplikasi/iklan media sosial terus terjadi.

Di sektor keuangan, OJK dan Bank Indonesia memperketat pengawasan transaksi mencurigakan, bekerja sama dengan perbankan, switching payment, dan dompet digital untuk mencegah fasilitasi transaksi judol (termasuk via QRIS/VA/top-up e-wallet). OJK menegaskan aktivitas perjudian sebagai tindak pidana asal TPPU, sehingga pelaku dan

penyedia jasa keuangan yang membantu dapat terkena rezim APU–PPT. Di sisi pencegahan berbasis masyarakat, program literasi digital pemerintah (pusat–daerah) mengarusutamakan materi “Stop Judi Online” di berbagai kanal, termasuk modul, ILM, dan forum literasi, guna meningkatkan ketahanan sosial dan literasi finansial–digital masyarakat.

Pemerintah Indonesia menempuh berbagai langkah dalam upaya pemberantasan perjudian online, mulai dari aspek regulasi, pemblokiran konten, penegakan hukum, kerja sama antarinstansi, pengawasan transaksi keuangan, hingga edukasi masyarakat. Meskipun tantangan besar tetap ada—terutama karena sifat perjudian online yang mudah berpindah platform dan berbasis lintas negara—upaya ini mencerminkan komitmen pemerintah untuk melindungi masyarakat dari dampak negatif perjudian online yang merugikan baik dari sisi hukum, sosial, maupun ekonomi.

2. Faktor-Faktor Sosial Yang Mempengaruhi Maraknya Keterlibatan Remaja Dalam Judi Online di Kecamatan Pedes Karawang

Fenomena keterlibatan remaja dalam judi online di Kecamatan Pedes, Karawang, tidak dapat dipisahkan dari pengaruh kuat lingkungan teman sebaya. Dalam konteks kehidupan sosial remaja, kelompok pertemanan seringkali menjadi acuan utama dalam mengambil keputusan. Ketika seorang atau beberapa anggota kelompok mulai memperkenalkan judi online, baik melalui cerita tentang kemenangan maupun praktik patungan saldo e-wallet, hal itu dengan cepat menormalisasi perilaku berjudi sebagai sebuah bentuk hiburan biasa. Proses ini sejalan dengan teori social learning atau differential association yang menyatakan bahwa perilaku menyimpang dapat dipelajari melalui interaksi sosial yang intensif. Remaja belajar teknik, justifikasi, bahkan alasan pembenaran berjudi dari lingkungannya. Penelitian di Indonesia pun mengonfirmasi bahwa tekanan konformitas teman sebaya merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap keterlibatan remaja dalam judi online.

Selain pengaruh teman sebaya, faktor keluarga juga memegang peran penting. Pola asuh dan pengawasan orang tua yang lemah membuat remaja memiliki ruang bebas untuk mengeksplorasi dunia digital tanpa batasan yang jelas. Banyak orang tua di Kecamatan Pedes bekerja di sektor informal dengan jam kerja panjang, sehingga waktu yang tersedia untuk mengawasi anak relatif terbatas. Kondisi ini memungkinkan anak mengakses situs atau aplikasi judi online melalui gawai yang dimiliki bersama atau pribadi tanpa kontrol aplikasi. Studi menunjukkan bahwa lemahnya pengawasan keluarga berkorelasi dengan rendahnya pengendalian diri self-control pada remaja, yang pada gilirannya meningkatkan kecenderungan melakukan perilaku adiktif termasuk berjudi.

Aksesibilitas digital yang semakin mudah juga menjadi faktor utama yang mempercepat maraknya judi online. Dengan adanya smartphone murah, paket data terjangkau, serta kemudahan top-up melalui e-wallet dan QRIS, hambatan bagi remaja untuk terlibat dalam perjudian daring menjadi sangat rendah. Penelitian ini menunjukkan bahwa faktor kemudahan akses terhadap internet dan sistem pembayaran digital berkaitan erat dengan niat berjudi pada remaja. Dalam konteks ini, di mana akses internet kini telah menjangkau hingga pelosok desa, termasuk desa Pedes. Remaja dapat mengakses situs judi kapan saja dan di mana saja. Kemudahan transaksi yang serba instan membuat “coba-coba” cepat berubah menjadi kebiasaan yang sulit dihentikan.

Di sisi lain, paparan promosi judi online melalui media sosial juga memperkuat tren ini. Iklan dan testimoni yang beredar di platform digital seringkali dikemas melalui influencer atau akun palsu yang menampilkan keberhasilan meraih keuntungan besar. Bagi remaja yang masih berada pada tahap pencarian identitas, paparan semacam ini menumbuhkan persepsi bahwa judi online adalah sarana hiburan yang tidak berisiko tinggi. Kajian komunikasi digital menunjukkan bahwa iklan terselubung melalui media sosial meningkatkan persepsi manfaat judi sekaligus menurunkan kesadaran akan risikonya. Hal ini menjadikan media sosial bukan hanya sebagai ruang interaksi, tetapi juga medium

promosi yang sangat efektif bagi penyebaran praktik perjudian daring.

Tekanan ekonomi yang dirasakan keluarga juga memiliki pengaruh besar. Sebagian besar keluarga di Pedes bergantung pada sektor pertanian, perdagangan kecil, atau perikanan, yang penghasilannya cenderung tidak menentu. Kondisi ini membuat narasi “mendapatkan uang dengan cepat dari HP” menjadi daya tarik tersendiri. Menurut teori strain atau ketegangan, ketika remaja menghadapi hambatan untuk mencapai tujuan material melalui cara-cara yang sah, mereka lebih rentan mencari jalan pintas, termasuk melalui judi. Penelitian empiris di Indonesia mendukung pandangan ini, bahwa tekanan ekonomi keluarga dan sempitnya peluang mobilitas mendorong sebagian remaja mencoba judi sebagai strategi “cepat kaya,” meskipun berisiko tinggi.

Lingkungan sekolah juga memainkan peran penting dalam membentuk sikap remaja terhadap judi online. Kurangnya literasi digital dan finansial di sekolah menyebabkan remaja tidak memiliki bekal pengetahuan untuk memahami risiko berjudi di dunia maya. Modul literasi digital di tingkat SMP dan SMA seharusnya tidak hanya mengajarkan penggunaan teknologi, tetapi juga memberikan pemahaman kritis tentang pola manipulatif dalam judi online, seperti losses disguised as wins atau bias kognitif dalam permainan. Hal ini menegaskan bahwa intervensi kurikulum yang terarah dapat meningkatkan resistensi remaja terhadap ajakan judi daring.

Selain itu, keterbatasan sarana rekreasi yang aman dan terjangkau di Kecamatan Pedes turut mendorong remaja mencari alternatif hiburan di dunia digital. Kurangnya ruang publik, lapangan olahraga, atau kegiatan komunitas membuat banyak remaja mengisi waktu luangnya dengan aktivitas daring, termasuk yang berisiko seperti judi online. Studi psikologi perkembangan menegaskan bahwa ketiadaan kegiatan terstruktur berkorelasi dengan meningkatnya perilaku berisiko pada remaja. Oleh karena itu, penyediaan fasilitas rekreasi alternatif yang positif dapat menjadi faktor pelindung terhadap penyebaran judi online.

Akhirnya, norma komunitas dan penegakan hukum lokal juga berpengaruh terhadap maraknya judi online. Di masyarakat yang cenderung permisif, di mana pelanggaran hukum tidak direspons dengan sanksi sosial atau hukum yang tegas, perilaku menyimpang lebih mudah berkembang. Apabila promosi judi online diabaikan dan kios top-up saldo tetap bebas beroperasi, maka remaja akan memandang aktivitas tersebut sebagai hal yang wajar. Teori kriminologi menyatakan bahwa kepastian sanksi memiliki peran lebih penting daripada beratnya hukuman dalam mencegah perilaku menyimpang. Oleh karena itu, penegakan aturan yang konsisten di tingkat komunitas menjadi faktor penting dalam menekan penyebaran judi online di kalangan remaja.

Hasil wawancara dengan guru SMP di Desa Karangjaya menunjukkan bahwa banyak siswa memanfaatkan ponsel bukan hanya untuk hiburan, melainkan juga untuk mengakses aplikasi yang mengandung judi online. Guru tersebut mengakui sulitnya pengawasan di sekolah karena keterbatasan aturan tentang penggunaan gawai, sementara siswa dengan mudah saling berbagi tautan atau aplikasi melalui grup WhatsApp. Kondisi ini menguatkan temuan literatur bahwa lemahnya kontrol institusi pendidikan, ditambah dengan kurangnya integrasi literasi digital di sekolah, menjadikan remaja rentan terjerumus dalam praktik judi online.

Pengaruh keluarga juga menjadi faktor penting sebagaimana terungkap dari wawancara dengan seorang ibu rumah tangga di Desa Dongkal. Ia mengaku tidak menyadari bahwa anaknya telah kecanduan judi online karena sibuk berdagang di pasar sehingga jarang memeriksa ponsel anak. Akibatnya, saldo e-wallet keluarga sering berkurang tanpa penjelasan. Fenomena ini memperlihatkan lemahnya pengawasan keluarga terhadap aktivitas digital anak. Hal tersebut diperkuat oleh temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pengawasan keluarga yang lemah dan rendahnya kontrol diri remaja meningkatkan kerentanan terhadap perilaku adiktif.

Dari keseluruhan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa keterlibatan remaja dalam judi online di Kecamatan Pedes tidak dapat dipahami hanya sebagai perilaku individu semata, melainkan hasil interaksi kompleks dari faktor sosial: pengaruh teman sebaya, lemahnya pengawasan keluarga, kemudahan akses digital, paparan iklan, tekanan ekonomi keluarga, keterbatasan sarana rekreasi, dan lemahnya penegakan aturan. Semua faktor tersebut saling berkelindan, menciptakan kondisi sosial yang kondusif bagi maraknya judi online di kalangan remaja Pedes.

Jadi faktor penyebab keterlibatan remaja dalam Judi Online di Kecamatan Pedes, Karawang

1. Pengaruh Teman Sebaya, Kelompok pertemanan menjadi acuan utama dalam pengambilan keputusan remaja, Judi online dikenalkan melalui cerita kemenangan atau patungan saldo e-wallet, Perilaku berjudi cepat dinormalisasi sebagai hiburan.
2. Peran Keluarga, Lemahnya pola asuh dan pengawasan orang tua membuat remaja bebas menjelajah dunia digital, Banyak orang tua bekerja di sektor informal dengan jam kerja panjang pengawasan terbatas, Lemahnya kontrol keluarga berkorelasi dengan rendahnya self-control remaja dan kecenderungan adiktif.
3. Aksesibilitas Digital yang Mudah, Smartphone murah, paket data terjangkau, e-wallet dan QRIS mempermudah akses judi online, Akses internet menjangkau pedesaan remaja dapat berjudi kapan saja, Kemudahan transaksi membuat “coba-coba” cepat menjadi kebiasaan.
4. Paparan Promosi Media Sosial, Iklan/testimoni dikemas melalui influencer atau akun palsu, Menampilkan keberhasilan palsu, menumbuhkan persepsi judi sebagai hiburan tanpa risiko.
5. Tekanan Ekonomi Keluarga, Mayoritas keluarga bergantung pada sektor dengan penghasilan tidak menentu, Narasi “cepat kaya dari HP” jadi daya tarik.
6. Lingkungan Sekolah, Minimnya literasi digital dan finansial membuat remaja tidak paham risiko judi, Kurikulum belum memberikan pemahaman kritis tentang manipulasi dalam judi online, Guru kesulitan mengawasi penggunaan gawai di sekolah.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari pembahasan mengenai aturan dan sanksi terhadap pelaku judi online menunjukkan bahwa praktik ini di Indonesia telah jelas dilarang melalui Pasal 303 KUHP serta Pasal 27 ayat (2) UU ITE jo. UU No. 19 Tahun 2016. Namun, karakteristik judi online yang bersifat lintas negara, anonim, dan berbasis teknologi membuat penegakan hukum lebih kompleks dibanding perjudian konvensional. Pelaku dapat berupa pemain, agen, hingga admin situs dengan sanksi yang berbeda, di mana admin dijatuhi pidana lebih berat karena dianggap sebagai penyedia utama. Berbagai putusan pengadilan menunjukkan bahwa kombinasi KUHP dan UU ITE sudah memadai, tetapi penerapannya masih menimbulkan disparitas dan kendala pembuktian. Oleh karena itu, reformulasi hukum, terutama dalam RKUHP, sangat diperlukan agar aparat memiliki dasar hukum yang lebih jelas dan konsisten. Selain penindakan represif, penanggulangan judi online juga membutuhkan strategi preventif berupa edukasi hukum, peningkatan kesadaran masyarakat, pemblokiran akses, serta sinergi antar-lembaga negara. Dengan demikian, upaya penanganan judi online harus bersifat menyeluruh, tidak hanya hukum pidana tetapi juga kebijakan sosial dan teknologi.

Fenomena keterlibatan remaja dalam judi online di Kecamatan Pedes, Karawang, merupakan hasil interaksi dari berbagai faktor sosial. Pengaruh teman sebaya, lemahnya pengawasan keluarga, serta akses digital yang mudah menjadi pemicu utama. Faktor lain seperti paparan iklan media sosial, tekanan ekonomi keluarga, minimnya sarana rekreasi, rendahnya literasi digital di sekolah, dan lemahnya penegakan hukum lokal semakin

memperkuat kondisi ini. Dengan demikian, maraknya judi online di kalangan remaja Pedes tidak hanya persoalan individu, melainkan masalah sosial yang membutuhkan penanganan komprehensif melalui peran keluarga, sekolah, komunitas, dan aparat hukum.

DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Perundang-undangan

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagaimana telah diubah melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Buku-buku

B. Simandjutak, (1990), Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial, Bandung: Tarsito.

4. Maskun. (2013). Cyber Crime: Suatu Pengantar. Jakarta: Prenadamedia Group.

Mulyadi, L. (2019), Hukum Pidana Anak di Indonesia. Jakarta: Raja Grafindo.

Nasution, C., Ketaren, A. H., Kartika, N., & Reza, R. A. (2023). Hukum Perjudian Online dan Penegakan Hukum di Indonesia. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Pakpahan, N. H., & Pakpahan, B. P. (2023). Penegakan Hukum Judi Online di Indonesia. Jakarta: Guepedia.

Soekanto, S., & Sulistyowati, S. (2013). Kriminologi Perjudian. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Syahrani, A. (2021), Seluk-Beluk dan Asas-Asas Hukum Pidana, Jakarta: Prenada Media.

Jurnal

Aldiansyah, R.G. & Prasetyo, B. (2024). Analisis Implementasi Pemidanaan Terhadap Admin Judi Online dalam Perspektif Hukum Pidana. Jurnal Hukum Lex Generalis, 3(1), hlm. 93.

Astuti, Dwi dan Syahputra, R. "Dampak Judi Online terhadap Remaja dalam Perspektif Sosiologi Hukum", Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, Vol. 10, No. 1, 2023, hlm. 87.

Astuti, W. E., "Gambling Addiction in Online Games among Javanese Youth," IJCLC 8(1), hlm. 65–68.

Hidayat, R., "Pengaruh Paparan Media Sosial terhadap Niat Judi Online," Jurnal Komunikasi Vol. 13(1), hlm. 33–36.

Mau, H.A., Sowakil, A.T., & Paparang, S. (2024). Rekonstruksi Pembuktian Tindak Pidana Perjudian Media Online dalam Sistem Peradilan Pidana Indonesia. Jurnal Inovasi Global, 5(2), hlm. 77.

Nasution, D., "Kegiatan Terstruktur & Pengurangan Risiko Daring," Jurnal Psikologi Perkembangan 5(2), hlm. 130–133.

Praharani, M.T. & Limantara, B.K. (2025). Penegakan Hukum terhadap Kasus Tindak Pidana dalam Transaksi Online. Journal of Constitutional, Law and Justice, 2(1), hlm. 61.

Pratama, B., "Endorsement Terselubung & Promosi Judi pada Platform Daring," Komuniti 9(2), hlm. 201–204.

Saputra, M. A., "Konformitas Teman Sebaya dan Perilaku Menyimpang Remaja," Psikoborneo 8(3), hlm. 14–16.

Sari, Y. P., "Pengaruh Pengawasan Orang Tua terhadap Perilaku Berisiko Remaja," Jurnal Kesehatan Masyarakat 18 (2), hlm. 112–114.

Siregar, T., "Pendidikan Literasi Finansial-Digital dan Pencegahan Judi Online," Jurnal Pendidikan Ekonomi 7(1), hlm. 41–44.

Situmorang, R.L. (2024). Sanksi Hukum Tindak Pidana Judi Online dalam Perspektif KUHP dan UU ITE. Jurnal Hukum Samudra Keadilan, 19(2), hlm. 112.

Soesilo, G.B., Rachmad, N.F., & Alfian, M. (2025). Edukasi Hukum dalam Upaya Peningkatan Kesadaran dan Pencegahan Judi Online di Masyarakat. Bagelen Community Service Journal, 4(1), hlm. 22.

Wulandari, K., "Tekanan Ekonomi Keluarga dan Perilaku Menyimpang Remaja," Sosio Humaniora 12(2), hlm. 90–92.

Skripsi/Tesis

Abdul Aziz, D. (2024). Analisis Putusan No. 417/Pid.B/2023/PN Blb terhadap Tindak Pidana Perjudian Online. UIN Sunan Gunung Djati.

Gultom, R. (2025). Penerapan Sanksi Pidana bagi Pelaku Judi Online (Studi Putusan Nomor

591/Pid.B/2022/PN Pbr). Universitas HKBP Nommensen.

Rahmawati, D., “Self-Control dan Kecanduan Daring pada Remaja”, Skripsi USM..

Silalahi, C.T. (2024). Perbandingan Sistem Hukum di Indonesia dan Singapura tentang Tindak Pidana Judi Online. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Website/Sumber lain

ANTARA News, “PPATK: 3,8 Juta dari 8,8 Juta Pemain Judol pada 2024 adalah Pengutang,” antaranews.com, diakses 19 Agustus 2025, <https://www.antaranews.com/berita/4822589/ppatk-38-juta-dari-88-juta-pemain-judol-pada-2024-adalah-pengutang>

Artikel UGM (berita, 27 November 2024) menjelaskan bahwa perjudian online memberikan efek negatif dari sisi ekonomi, psikologis, sosial, dan kesehatan. <https://ugm.ac.id/id/berita/judi-online-makin-marak-di-kalangan-anak-muda-pakar-ugm-sarankan-perlunya-edukasi-literasi-keuangan>

Judi Online Makin Marak di Kalangan Anak Muda, Pakar UGM Sarankan Perlunya Edukasi Literasi Keuangan. <https://ugm.ac.id/id/berita/judi-online-makin-marak-di-kalangan-anak-muda-pakar-ugm-sarankan-perlunya-edukasi-literasi-keuangan>

Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. Laporan Kinerja Pemblokiran Konten Negatif Tahun 2024. Jakarta: Kominfo, 2024.

KPAI: 80 Ribu Anak di Bawah 10 Tahun Main Judi Online,” CNN Indonesia, 26 Juli 2024, <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20240726162846-12-1125937/kpai-80-ribu-anak-di-bawah-10-tahun-main-judi-online>

Wawancara

Wawancara dengan Guru SMP di Desa Karangjaya, Kecamatan Pedes, Pada 25 juli 2025.

Wawancara dengan Ibu Rumah Tangga Desa Dongkal, Kecamatan Pedes, Pada 25 Juli 2025.