




UPAYA PENCEGAHAN JUDI ONLINE PADA USIA REMAJA

Okky Ambarita Cahya Utami*¹, Eny Latifah², Indri Ati Utami Agustin³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Tarbiyatut Tholabah, Indonesia

Corresponding Author: ambarokky@gmail.com

<p>Info Article</p> <p>Received : 04 November 2023</p> <p>Revised : 02 Desember 2024</p> <p>Accepted : 03 Januari 2025</p> <p>Publication : 30 Januari 2025</p>	<p>Abstract: <i>Online gambling is a criminal event that is rampant in the neighborhood, many of the perpetrators of this gambling act are children of immature age. The purpose of this research is as a countermeasure effort made by all parties so that the people around them stay away from online gambling. The literature method is characterized by direct contact with texts or manuscripts, its nature is ready to be used without the need to go anywhere because it is already available in the source, generally its nature is secondary sources, and is not limited by space and time. The research approach is a qualitative type of literature from the main source of the book <i>Uncovering the Secrets of Online Gambling: Profits, Losses, and the Impact on Indonesian Society</i> by Jengko Pigome and several previous studies on gambling. The results show that all elements of society, starting from oneself, family, community, to the government have a big role in preventing online gambling.</i></p>
<p>Keywords: <i>Gambling, Criminal, Preventing</i></p> <p>Kata Kunci: Judi, Criminal, Pencegahan</p>	<p>Abstrak : Judi online merupakan peristiwa criminal yang marak terjadi di lingkungan sekitar, banyak pelaku tindak judi ini adalah anak-anak yang usianya belum matang. Tujuan penelitian ini adalah sebagai upaya penanggulangan yang dilakukan oleh semua pihak supaya orang-orang yang di sekitarnya menjauhi judi online. Metode kepustakaan mempunyai ciri bersinggungan langsung dengan teks atau naskah, sifatnya siap digunakan tanpa perlu kemanapun karena sudah tersedia dalam sumber, pada umumnya sifatnya adalah sumber sekunder, dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Pendekatan penelitian adalah kualitatif yang berjenis kepustakaan dari sumber utama dari buku <i>Membongkar Rahasia Judi Online: Keuntungan, Kerugian, Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat Indonesia</i> karya Jengko Pigome dan beberapa penelitian terdahulu tentang judi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa segala elemen masyarakat, dimulai dari diri sendiri, keluarga, komunitas, sampai pemerintahan mempunyai andil yang besar dalam pencegahan judi online.</p>
<p><i>Licensed Under a Creative Commons Attribution 4.0 International License</i></p> 	

INTRODUCTION

Era globalisasi telah tergantikan dengan masuknya era revolusi industri 4.0 dimana masa ini akan berlanjut lebih dinamis lagi. Begitu juga dengan lingkungan yang semakin berubah. Kerusakan merajalela di masa yang penuh kontradiksi sekarang ini, semakin dimudahkan semakin *sembrono*. Bahkan tidak jarang kesalahan malah disengaja oleh individu tertentu, dengan alasan bahwa hidup di dunia hanya sekali jadi memuaskan diri tanpa aturan adalah salah satu tujuan mereka. Jika membicarakan era revolusi Industri (Mahbubah & Putri, 2020), maka usia remaja sangat rentan terpengaruh oleh digitalisasi teknologi. Ini disebabkan dari usia dini, mereka sudah mengenal teknologi yang terbilang canggih (Lathifah, 2019). Oleh karena itu, ketika usia mereka memasuki usia remaja maka teknologi akan semakin canggih dan dinamis. Dengan demikian, peluang dan tantangan (Latifah & Nuriyah, 2021) akan semakin banyak bagi orang-orang berusia remaja. Salah satu tantangan di usia remaja adalah judi online yang marak di lingkungan masyarakat. Hal ini menjadi tantangan bagi remaja, karena remaja merupakan generasi bangsa untuk mewujudkan cita-cita bangsa di masa depan, dan apabila terjadi banyak tantangan yang tidak bisa dilewati oleh para remaja, maka akan menyebabkan kehancuran bagi bangsa ini.

Kaum remaja merupakan usia terbanyak yang terjerat kasus judi online. WHO Menyatakan bahwa di usia 10-24 tahun rentan terdampak efek ponsel pintar, dan usia tersebut menjadi pemakai internet yang paling besar. Hal ini sesuai dengan laporan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) mengenai pengguna internet di tahun 2022 yang mana pada posisi tertinggi penggunanya adalah remaja berusia 13-18 tahun dengan prosentase mencapai 99,16%. Remaja di era digital semakin banyak yang mengakses game online, dan yang paling buruknya adalah terjerat kasus judi online. UNICEF menyatakan bahwa remaja sangat rentan terjerat judi online, bahkan 2 sampai 4 kali lipat dari orang yang berusia dewasa. (Widhiatanti & Tobing, 2024)

Judi online merupakan perbuatan kriminal yang dilarang oleh agama. Salah satu walisongo bernama Sunan Ampel mengajarkan ajaran *moh limo* untuk umat muslim, yaitu *Moh main* (tidak berjudi), *moh madat* (tidak mengonsumsi narkoba), *moh ngombe* (tidak meminum minuman keras), *moh madon* (tidak bermain perempuan), *moh maling* (tidak mencuri). Para ulama' sudah melarang keras perilaku berjudi. Jika mengaitkan dengan judul penulis, maka judi dilarang dalam agama islam, karena

tentunya akan membahayakan dan merugikan para individu yang terlibat permainan.(Ghozali et al., 2023)

Berbagai undang-undang hukum Negara mengancam tegas pelaku judi online. Dalam pasal 303 kitab undang-undang hukum pidana (KUHP) dijelaskan bahwa judi online dilarang, dan mengancam pelaku judi dipenjara selama 10 tahun , dan denda hingga 25 juta rupiah. Pada undang-undang Nomor 11 tahun 2008 mengenai informasi dan transaksi elektronik (ITE), khususnya pasal 27 ayat 2 UU ITE melarang judi online dan akan menindak tegas pelaku hingga 6 tahun atau denda sebesar 1 miliar(Nomor, 11 C.E.).

Dalam undang-undang Nomor 1 tahun 2023 pasal 426 UU 1/2023 disebutkan bahwa pihak yang terlibat judi maka dihukum, dan pasal 427 UU 1 2023 juga disebutkan bahwa pihak yang ikut bermain juga dihukum. Undang-undang lain yang mengatur pelarangan judi online ada pada undang-undang nomor 1 tahun 2024 mengenai perubahan kedua undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik (UU1/2024), sesuai dengan pasal 27 ayat 2 UU 1 2024 menegaskan larangan judi online dengan menegaskan hukuman penjara bagi pelaku hingga 10 tahun, dan denda hingga 10 miliar(Fabela, 2023).

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena pendekatan ini menjelaskan suatu hal secara diskriptif tanpa melibatkan angka dalam proses pengumpulan datanya. Pendekatan ini selalu berkaitan erat dengan realita sosial(Hasibuan et al., 2021), fokusnya pada proses interaktif, kuncinya adalah data yang asli, nilainya bersifat tersirat, data dan teorinya tergabung, dibatasi oleh situasi, menggunakan analisis tematik, dan peneliti/ penulis terlibat.(Anak, 2008)

Metode yang dipakai adalah *Library Research* atau kepustakaan dengan bersumber dari berbagai literature yang tersedia secara online maupun secara fisik. Penulis mengumpulkan berbagai bacaan yang membahas mengenai judi online, baik bacaan tersebut berasal dari buku, jurnal, website, dan lain sebagainya. Berbagai literature tersebut digunakan untuk mendukung berbagai pernyataan atau argument yang dibahas penulis. Metode kepustakaan mempunyai ciri bersinggungan langsung dengan teks atau naskah, sifatnya siap digunakan tanpa perlu kemanapun karena sudah tersedia dalam sumber, pada umumnya sifatnya adalah sumber sekunder, dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. (ZED, 2014)

RESULTS AND DISCUSSION

Result

Ruang Lingkup Judi

Menurut KBBI, judi merupakan permainan yang menggunakan uang atau barang-barang berharga sebagai sasaran. Banyak media yang digunakan untuk permainan judi, misalnya adalah dadu, lotre, nomor, dan masih banyak lainnya. Namun seiring berkembang pesatnya teknologi, maka perjudian di dunia nyata merambah ke media maya, sehingga dikenal dengan istilah judi online. Menurut pandangan Ibnu Hajar Al haitami dalam Al Zawajir ‘an Iqtirof al Kabair judi mengarah pada semua pertaruhan benda. Al Mahalli mengemukakan bahwa judi adalah semua bentuk aktivitas mempertaruhkan sesuatu yang diharamkan oleh agama, baik menang atau kalah. (Mohamad Al Bakri, n.d.)

Dalam perspektif islam sesuai yang dinyatakan oleh Fakhruddin al- Razi dalam kitab tafsir *Mafatih Al Ghaib* bahwasanya judi adalah perbuatan haram dan akan menimbulkan permusuhan karena judi merupakan salah satu bentuk mengambil harta orang lain dengan cara *bathil* (salah). Judi juga bisa membuat manusia lalai pada perintah Tuhannya. Hemat penulis bahwasanya judi merupakan perilaku negatif yang berkaitan dengan pengambilan harta orang lain secara instan tanpa dasar hak sukarela. Perbuatan tersebut pasti akan merugikan pelaku dan orang yang terlibat perjudian. Judi merupakan salah satu tindakan yang dilarang oleh agama-agama yang diakui di Indonesia. Ayat Al Qur’an secara jelas mengharamkan judi terdapat dalam surah Al-Maidah ayat 90

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya meminum khamr, berjudi, (berkorban) untuk berhala, mengundi nasib dengan panah adalah perbuatan keji dari perbuatan syaithon. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.” (Dari et al., 2024)

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan kepada hambanya untuk menjauhi perbuatan perbuatan negatif, yaitu berjudi, minum-minuman keras, mengundi nasib, dan berkorban untuk berhal. Hal itu karena bisa menyebabkan dampak buruk bagi pelakunya. Dengan demikian konteks judi sudah mutlak dilarang oleh agama dan tidak ada hukum tawar menawar lagi. (Dari et al., 2024)

Aktivitas judi lainnya yang berkembang di masa kini selain judi online adalah aktivitas melemparkan barang-barang di tempat umum dengan tujuan mendapatkan hadiah dari lemparan yang sudah dilakukannya. Jika pembeli berhasil memenangkan permainan tersebut maka berhak mendapatkan hadiah, dan jika pembeli tidak menang maka uang pembayaran tidak bisa dikembalikan. Hal tersebut kelihatan remeh, namun siapa menyangka bahwa aktivitas tersebut tergolong perbuatan judi yang dilarang oleh agama Islam.(Rahmah et al., 2024)

Berdasarkan jejak sejarah, sesuai yang dikemukakan oleh para ahli sejarah bahwa judi sudah ada di tahun 3500 SM, bahkan jauh sebelum Nabi Muhammad dilahirkan. Oleh karena itu, kaum jahiliyah pada masa sebelum kelahiran Nabi telah memainkan judi. Cerita sejarah tersebut banyak berkembang di Negara-negara Asia, seperti China, Thailand, termasuk Indonesia.(Tamaruddin, 2024)

Pada awal tahun 1990-an internet sudah mulai menampakkan kualitasnya menjadi teknologi yang canggih dan menjanjikan. Beberapa pihak sudah merencanakan untuk membawa judi dalam ranah daring (online). Hal ini karena mereka yakin bahwa digital merupakan cara yang efektif dan praktis dalam penyebaran judi online. Saat itu sebenarnya beberapa pihak tidak yakin akan ide gila itu, karena hanya sebuah ketidakpastian belaka. Namun ada pihak yang meyakinkan bahwa di masa depan cara online sangat menjanjikan untuk memasukkan segala ide gila tersebut. Dengan teknologi yang masih terbilang sederhana, mereka memainkan slot atau poker dengan melibatkan uang sungguhan. Perusahaan yang diyakini sebagai pioneer awal judi online adalah Cryptologic dan Microgaming, seiring berjalannya waktu berbagai akses situs judi online muncul di seluruh belahan dunia. Dengan adanya akselerasi teknologi maka perjudian fisik dari kasino menuju online judi lebih banyak digemari karena orang-orang akan lebih mudah mengakses dan nyaman dimanapun dan kapanpun.

Di Indonesia, judi online diperkenalkan oleh operator pada tahun 2000-an. Akses judi online pada awalnya dari taruhan olahraga sampai kasino online dan *iming-iming* awal itulah yang menyebabkan pengaksesan judi online berkembang pesat hingga saat ini. Di tahun 2014, program “internet positif” dirilis oleh pemerintah Indonesia untuk mengatasi dan menaggulangi problem judi online yang marak terjadi di Indonesia. Internet positif banyak memblokir akses perjudian online, namun banyak pemain judi online yang masih bisa mengakses jaringan judi online melalui jaringan VPN.(Palawe, 2023)

Hukum Judi Di Indonesia

Hukum yang diterapkan di Indonesia pastinya adalah hukum positif, yang mana sumbernya berasal dari Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Hukum positif ini berfungsi untuk mengarahkan segala elemen masyarakat supaya tercapai segala cita-cita luhur individu. Hukum positif diklasifikasikan menjadi dua, yaitu hukum positif tertulis dan tidak tertulis. Hukum tertulis merupakan hukum yang harus sesuai dengan Undang-Undang yang diakui oleh Negara Indonesia. Dalam penyelesaian persoalan di era saat ini, hukum tertulis menjadi dasar utama yang harus diutamakan. Adapun hukum tidak tertulis dikenal dengan sebutan hukum adat. Hukum tidak tertulis terjadi dalam masyarakat dan diawasi oleh seluruh elemen masyarakat. Tujuan dari hukum positif tidak tertulis adalah untuk menjaga masyarakat supaya memiliki kebiasaan hidup secara teratur.

Salah satu hukum tertulis yang diterapkan di Indonesia adalah KUHP (kitab Undang-Undang Hukum Pidana). Dalam KUHP segala bentuk hukuman kriminalisasi disebutkan yang mana sudah mengalami pembaharuan seiring berjalannya waktu. Buktinya adalah Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 yang diperbarui dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Tindak Pidana. Selain itu, penulis juga mencantumkan aturan tentang pelarangan judi sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia (PRRI) Nomor 9 Tahun 1981. Pada pasal 1 ayat 1 menjelaskan mengenai judi yang dilakukan di Indonesia adalah dilarang, terlepas dari apapun dan bagaimanapun bentuknya, dan meskipun di tempat-tempat umum masih terjadi aktivitas judi, namun secara hukum aktivitas tersebut adalah salah dan wajib dihukum.

Pada pasal 7 ayat 1 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 dijelaskan mengenai pembentukan perundang-undangan. Pada Peraturan Perundang-undangan ini muncul pernyataan bahwa Peraturan Pemerintah (PP) akan membatalkan hukum ini karena ada hukum yang di atasnya. Jadi terjadi lah simpang siur antar hukum terdahulu dengan pembaharuan hukum yang lain. Hal ini dikarenakan dalam KUHP muncul frasa “izin” inilah yang menjadi problem dalam penerapan hukum. Dalam KUHP baru ditulis dalam pasal 426 dan 427 bab ke 15 tentang perjudian. Pada pasal 426 ayat 1 terdapat perbedaan dalam menghukum pelaku judi, yaitu dengan pidana penjara dan pidana denda.

Di Indonesia sudah ditetapkan regulasi pelarangan segala bentuk judi (online atau offline). Dalam KUHP pasal 303 dan 303 Bis disebutkan pelarangan untuk melakukan

judi, jika terbukti melakukan judi maka akan dikenakan denda atau penjara bagi pihak yang melakukan judi ataupun pihak yang melakukan promosi.

Undang-undang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE) nomor 11 tahun 2008 merupakan salah satu bentuk perkembangan hukum di Indonesia. Disebut sebagai perkembangan baru karena sebelumnya belum ada yang mengatur hukuman bagi tindak kejahatan digital. Perubahan UU ITE sebanyak dua kali, kali pertama pada tahun 2016, dan kali kedua di tahun 2024. Perubahan UU ITE karena faktor kecanggihan teknologi digitalisasi, dan nantinya akan berimbas pada tindak kriminal yang lebih banyak lagi. Sehingga perlu adanya perubahan. Pada pasal 27 ayat 2 judi diatur dalam undang-undang ini. Sebenarnya KUHP sudah mengatur perjudian, namun UU ITE lebih mengkhususkan kembali permasalahan judi. Hal ini karena sesuai dengan asas *lex specialis derogate lex generali* yang maknanya semua hukum yang punya sifat umum akan mengesampingkan hukum yang bersifat khusus.

Secara lebih spesifik, dalam pasal 45 ayat 3 dibahas tentang sanksi bagi pelaku pidana judi online. Sebelumnya, UU ITE nomor 11 tahun 2008 atau tahun 2016 nomor 19 menyatakan bahwa hukuman pelaku judi online adalah dipenjara sebanyak 6 tahun, dan denda paling banyak 1 miliar. Adapun UU ITE nomor 1 tahun 2024 menyebutkan bahwa sanksi atau hukuman bagi pelaku judi adalah penjara selama 10 tahun (paling lama), dan denda paling banyak 10 miliar. (Davin Gerald Parsaoran Silalahi et al., 2024)

Meskipun sudah dijelaskan dalam agama bahwa judi adalah perbuatan terlarang, dan hukum (regulasi) sudah menjelaskan berbagai konsekuensi judi, namun banyak kalangan masih tetap melakukan aktivitas tersebut. Banyak server luar negeri yang membuka akses perjudian sehingga lebih sulit decontrol. Penawaran dari beberapa pihak juga bisa memanipulasi pengawas akses judi dengan adanya transaksi pra pembayaran yang dikenal dengan istilah *Cryptocurrency*.

Bentuk Judi online

Berbagai bentuk judi online terindikasi banyak macamnya, yaitu sebagaimana berikut :

1. *Gambling*, contohnya seperti *casino online*, *betting online*, *togel online*, *bola online*, dan *poker online*.

2. *Sociable games*, cara main judi jenis ini adalah pemain akan menang dan kalah secara bersamaan. Contohnya seperti dadu, poker, baccarat, pai gwo poker, dan blackjack.
3. *Analytical games*, merupakan judi yang memerlukan riset dan informasi akurat serta pengguna harus mempunyai skill analisis di setiap kejadian. Seperti pacuan kuda, *sport betting*.
4. *Pattience games*, jenis judi ini terkesan santai dan tidak terburu-buru. Jadi pemain harus santai dan sabar menunggu nomornya keluar. Contohnya adalah bingo, lottery, dan keno. (Rian. dkk, 2023)

Begitu maraknya judi online di Negara Indonesia yang membuat seseorang lalai akan tugas dan jawabnya. Penyebabnya adalah judi online memberikan kesan kecanduan kepada penggunanya, selain itu juga menjanjikan uang dalam jumlah banyak secara instan. Hal tersebut menyebabkan kerusakan moral bagi pengguna judi online atau siapapun yang terlibat.

Keterlibatan judi online tidak hanya mengenai rakyat kecil saja, namun judi online di Indonesia merambah pada kelompok kalangan atas untuk memenuhi nafsu keserakahan mereka. Akhir-akhir ini dari kalangan atas sampai kalangan bawah banyak yang tertangkap oleh pihak berwajib karena bermain judi online. Hal itulah yang menjadi sebuah problem dalam masyarakat, karena semakin modern teknologi maka akan semakin cepat akses menuju hal-hal negatif.

Pengungkapan kejahatan judi online harus melalui pendekatan holistic dan multidisiplin. Jadi perlu kolaborasi antar berbagai pihak, seperti pemerintah daerah, dinas pemerintahan, lembaga pendidikan, dan berbagai kalangan masyarakat. Dengan demikian, maka penangkapan pelaku tindak kejahatan akan semakin mudah dan efektif. Berbagai upaya juga harus dilakukan supaya permainan judi online tidak banyak dimainkan dan menyebar, seperti verifikasi ketat pengguna digital, kerja sama dengan bank, membuat batasan kendali pribadi, edukasi dan berbagai penyuluhan larangan judi online, dan larangan untuk mengakses laman berbahaya bagi anak di bawah umur.

Pengguna judi online pastinya pihak yang sudah pasti mempunyai ponsel pintar, yang berkembang sesuai masa kini. Dalam hal ini kekhawatiran pengguna judi terbanyak menasar pada kaum remaja di Indonesia, hal ini karena sesuai dengan hasil survey nasional oleh penetrasi pengguna *smartphone* yang dilakukan oleh Asosiasi pengguna jasa *smartphone* Indonesia (APJII) pengguna ponsel pintar terbanyak di

Indonesia adalah kaum remaja (usia 15-19 tahun), dengan prevalensi mencapai 91 %. (Musharyadi & Febriyanti, 2024)

Pengguna ponsel pintar mayoritas adalah remaja, bukan tidak mungkin bahwa pengguna judi online juga berasal dari kaum remaja. Hal ini tentulah sangat membahayakan generasi muda bangsa. Kondisi ini sangat darurat karena kaum remaja yang seharusnya berusaha untuk mencapai impian di masa depan, harus mendapatkan tantangan berdampingan dengan judi online yang marak sekarang ini. Berbagai fitur yang tersedia dalam ponsel pintar akan memberikan kesan candu kepada penggunanya jika tidak dikontrol dengan benar. Individu yang kecanduan dengan digital *smartphone* maka akan mengalami kesulitan dalam interaksi sosialnya, khususnya akan mengalami kesulitan kecakapan sehingga prestasi akademik akan menurun karena dampak negative kecanduan ponsel pintar.

Jika kecanduan ponsel pintar dikaitkan dengan kecanduan judi, maka sangat relevan sekali. Dampak kecanduan ini pastinya tidak hanya pada satu aplikasi, namun pada beberapa aplikasi yang menyebabkan dampak *addiction* bagi penggunanya. Hal ini harusnya ditanggulangi dari awal supaya masing-masing individu tidak mengalami kecanduan ponsel pintar, khususnya penggunaan judi online yang sangat membahayakan.

Berdasarkan laman Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan dijelaskan pengguna judi online mencakup berbagai usia. Disebutkan bahwa ada 4 juta pengguna judi online yang ada di Indonesia. Data demografi menyebutkan bahwa usia anak di bawah 10 tahun sudah 2 % anak yang terjerat penyalahgunaan judi online, dengan total sebanyak 80.000 anak. Usia antara 10 sampai 20 tahun tercatat 11% dengan total kurang lebih 440.000 orang. Usia 21-30 tahun yang terlibat mencapai 13% atau kurang lebih 520.000 orang. Usia 30-40 tahun sebesar 40% kurang lebih 1.640.000 orang. Adapun usia 50 tahun ke atas sebanyak 34% berjumlah 1.350.000 orang. Ini yang menyebabkan kerugian besar bagi tiap individu pengguna judi dan juga merugikan Negara dengan jumlah yang fantastis.

Sebenarnya jika menelisik dari fakta lapangan, ketika penulis menanyakan kepada salah satu anggota keluarga dari beberapa pengguna judi online maka mayoritas jawaban adalah karena faktor ekonomi. Hal ini karena perolehan judi online khususnya slot bisa digunakan pengguna untuk membantu memenuhi kebutuhan keluarganya. Namun, meskipun prosesnya instan akan tetapi dampaknya akan menyebabkan

pengguna malas untuk bekerja sesuai tanggung jawab. Ini karena mereka berpiikir bahwasanya memainkan judi online akan menghasilkan banyak uang secara cepat dan efisien. Para pengguna terlalu cepat mengambil sebuah keputusan yang nantinya akan berakhir dengan jeratan hukum ketika sudah ditangkap oleh pihak berwajib.

Jadi berbagai kejadian ini harus harus ditanggulangi supaya tidak lagi menjangkiti pihak lainnya. Kondisi tidak adanya pekerjaan pastinya memberikan tekanan bagi masing-masing individu, namun jika kondisi tertekan bisa dikontrol oleh masing-masing individu pastinya tidak banyak kalangan yang terlibat judi online yang marak sekarang. Pada perkembangannya, sesuai dengan referensi yang ditemukan oleh penulis ada beberapa ciri pengguna judi online. Jika di lingkungan sekitar ditemukan ciri sebagaimana berikut, maka kita boleh curiga dan menyelidiki lebih lanjut individu tersebut. Berikut ciri-cirinya:

1. Pengguna judi online tidak begitu memperdulikan dengan prioritasnya di dunia nyata, misalnya pekerjaan, pendidikan, dan lingkungan sosialnya.
2. Senang berhutang dari orang lain
3. Menyukai uang secara berlebihan
4. Mudah sekali marah dan gelisah berlebihan
5. Selalu fokus pada ponselnya hingga lupa segalanya.
6. Mencari uang dari segala arah lalu memutar kembali uang dalam permainan judi online.

Gejala Judi Online

DSM-5 (*Diagnostic And Statiscal Manual of Mental Disoreders*) mengemukakan bahwa kecanduan permainan judi berakibat pada *Gambling Disorder* yang artinya keinginan untuk terus menerus bermain judi yang nantinya akan berakibat pada kondisi stress dan tertekan. Berikut beberapa gejala pelaku judi online;

1. Bergantung kepada orang lain ketika butuh uang
2. Kehilangan kesempatan yang ada
3. Berbohong mengenai judi
4. Selalu terobesesi pada judi
5. Gagal berhenti judi
6. Kegelisahan terjadi ketika tidak berjudi
7. Terlalu ueforia dengan kondisi sekitar

8. Dorongan berjudi sangat kuat, tanpa peduli pada konsekuensi. (Eka Putra Nasution, 2024)

Dampak Judi Online

Dampak dari pengguna judi online sebenarnya banyak sekali merugikan dirinya dan lingkungan sekitarnya. diantaranya adalah :

1. Sumber pendapatan akan cepat terkuras habis, hal ini karena cintanya pada nafsu dunia akan terus menerus melakukan judi tanpa pandang waktu dan nantinya uang simpanannya akan terkuras habis.
2. Mudah terjebak kasus criminal, judi pastinya harus mempertaruhkan harta. Jadi, disadari atau tidak jika seseorang tidak mempunyai financial yang cukup, maka segala cara pasti akan dilakukan, misalnya saja mencuri, korupsi, pengegelapan uang, ataupun berbagai cara yang lain. Bahkan sering terjatuh hutang yang nantinya akan merugikan dan mengganggu kesehatan mentalnya.
3. Merusak keharmonian keluarga, individu yang sudah lalai akan tanggung jawab dikarenakan judi online maka secara tidak langsung kehidupan akan hambar dan tanpa arah.
4. Keharmonisan dalam masyarakat akan terganggu, kehidupan sosial merupakan ruh dalam masyarakat, jika seseorang fokus pada layar dunia maya nya maka kehidupan sosialnya tidak akan terwujud kehidupan sosial yang harmonis. (Mohamad Al Bakri, n.d.)

Berbagai dampak di atas merupakan akibat yang terjadi jika seseorang kecanduan judi online. Hal ini disebabkan kecanduan judi mengakibatkan seseorang tidak puas dengan sekali kemenangan, mereka menginginkan kemenangan terus menerus tanpa henti. Otak melepaskan dopamine dan neurotransmitter ketika berlangsungnya aktivitas judi. Ketika bermain, maka para pengguna akan terus menerus mengincar kemenangan. Jika tidak mendapatkan kemenangan ketika melakukan permainnya, maka akan menyebabkan kerusakan pada otak secara permanen, konsentrasi menurun, depresi, penurunan imun, bahkan bunuh diri.

Selain dampak diri pengguna, terdapat pula dampak judi online dalam sector ekonomi. Sebagaimana yang disebutkan pada data PPATK (Pusat pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan) bahwasanya pengguna judi online mencapai 4 juta orang yang terdiri dari usia muda sampai tua. PPATK mencatat bahwa di sepanjang tahun 2023 telah mengalami perputaran dana sebanyak 327 triliun. (DAWAM, 2024)

Dampak judi online yang lebih spesifik bagi remaja, akan terbagi menjadi 7 hal yaitu dampak financial, sosial, psikis, kepribadian, kesehatan, akademik, dan keagamaan. Berikut perinciannya:

1. Dampak financial, judi online yang dimainkan oleh remaja akan menyebabkan uangnya habis, dililit hutang, barangnya akan digadaikan, dan tidak jajan.
2. Dampak sosial, judi online juga menimbulkan rusaknya hubungan sosial, kepedulian kepada sesama hilang, munculnya kriminalisasi sosial, serta terbentuknya komunitas judi remaja.
3. Dampak psikis, dampaknya adalah cemas, depresi, tidak mampu mengontrol emosi.
4. Dampak kepribadian, bagi kepribadian remaja judi juga menyebabkan kecanduan, suka marah, dan tidak mampu mengontrol emosi.
5. Dampak kesehatan, dampak judi online bagi kesehatan adalah pusing dan mata perih karena terpapar radiasi ponsel, kurang tidur, bahkan menyebabkan kecanduan minuman keras dan rokok.
6. Dampak akademik, nilai turun, malas sekolah, membolos, dan malas melanjutkan studi adalah dampak judi online dalam aspek akademik.
7. Dampak keagamaan, mayoritas penjudi online akan lalai pada agamanya. (Widhiatanti & Tobing, 2024)

Konteks Judi Online pada Remaja

Dalam fase kehidupan, fase remaja merupakan fase yang paling rentan terhadap kondisi emosionalnya. Hal ini karena usia remaja mengalami berbagai perkembangan yang terjadi, mulai dari perkembangan bentuk tubuh, hormone, reproduksi, fisik, dan keadaan sosialnya. (Damadik, n.d.)

Usia remaja secara global dibagi menjadi dua yaitu usia awal dan usia akhir. Remaja awal dimulai dari usia 13- 16 tahun, sedangkan akhir usia remaja adalah mulai 16-8 tahun. Fase remaja memang tergolong singkat dibandingkan dengan fase-fase yang lain. Fase Remaja merupakan fase dimana seseorang menginginkan berbagai hal baru dalam hidup mereka. Oleh karenanya remaja cenderung penasaran dengan hal-hal yang belum mereka temui sebelumnya. Ada empat poin perubahan hal pada remaja, yaitu:

1. Tingginya emosi, perubahan emosi dipengaruhi oleh berubahnya kondisi psikis dan fisik seseorang.

2. Berubahnya tubuh, bentuk tubuh yang tidak diharapkan akan memicu masalah bagi anak remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari.
3. Minat dan perilaku mengalami perubahan, beberapa remaja memang menganggap bahwa banyak teman adalah bukti popularitas, namun remaja yang lain menganggap bahwa mereka harus menunjukkan kualitas diri mereka dengan menekuni minat tertentu.
4. Mempunyai sikap ambivalen dalam kehidupannya, usia remaja ingin dirinya bebas, namun dalam hatinya juga takut akan konsekuensi yang telah dilakukan. (Tasya Alifia Izzani et al., 2024)

Remaja dan kemajuan teknologi menjadi hal yang selalu berkaitan. Hal ini karena di masa revolusi industri banyak muncul aplikasi-aplikasi di ponsel masing-masing. Semua ponsel menyediakan akses yang mudah di masa ini. Sebagian besar remaja sudah mempunyai platform media sosial seperti Whatsapp, facebook, instagram, linkedin, tiktok guna menghubungkan dirinya dengan dunia luar. Berbagai media maya banyak membantu remaja untuk mempermudah segala urusan, menambah pengetahuan, dan menambah jaringan untuk kebermanfaatan. Namun tidak jarang teknologi ini juga menyebabkan kerugian bagi remaja. Dewasa ini, usia remaja yang menyalahgunakan teknologi, misalnya saja adalah ponselnya digunakan untuk mengakses video porno, komunikasi via whatsapp dijadikan media untuk pacaran atau bersenang-senang, memainkan game online lupa waktu, dan bermain hal-hal negative lain seperti judi online yang marak saat ini. Semua fitur sebenarnya sudah tersedia dalam ponsel, hanya saja baik buruknya dampak tergantung penggunaannya. (Asiva Noor Rachmayani, 2015). Di usia remaja, rentan terjadi judi online karena beberapa faktor, seperti berikut:

1. Faktor perspektif, berbagai perspektif yang masuk pada pikiran mereka menyebabkan mereka berani memainkan judi online. Dengan demikian, perspektif keberhasilan karena bermain judi online akan terpatrit dalam hati mereka. Sehingga mereka akan terus menerus bermain sebagai usaha untuk mencapai keberhasilan, namun sebenarnya adalah kesesatan belaka.
2. Faktor kognitif akan kemenangan, mereka yakin akan terus menerus memenangkan permainan ketika bermain. Mereka akan merasa senang dalam permainan dan akan sulit berhenti, serta pikiran mereka akan merasa mendapat manfaat dan keuntungan dari permainan judi online.

3. Faktor pembelajaran yang rasional dengan dampak yang besar, perilaku berjudi akan menyenangkan pelaku nya karena segala sesuatu yang menyenangkan pasti akan menjadi suatu keinginan atau kecanduna lalu akhirnya judi akan dilakukan berkali-kali, dan proses kesenangan tersebut akan mendapatkan kemenangan yang menjanjikan bagi pelaku.
4. Faktor lingkungan, pengaruh lingkungan mengenai judi online sangat besar dampaknya, selain lingkungan akses promosi judi online juga sangat mudah diakses, sehingga banyak dari kaum remaja menggunakan ponsel pintarnya untuk aktivitas negatif.(Riski Kamila Juliani et al., 2024)

Upaya penanggulangan Judi Online bagi remaja

Upaya memberantas judi online memang tidak mudah. Hal itu terjadi karena penjudi tidak bertatap muka secara langsung. Teknologi judi online memakai server luar negeri sehingga penegak hukum cukup susah untuk melakukan penangkapan. Namun meskipun tidak mudah, remaja yang terjerumus ke dalam aktivitas judi harus diselamatkan dari judi online.

Ketika sudah dihadapkan dengan problem judi online yang merajalela yang menjangkiti usia anak-anak hingga orang dewasa, maka berbagai upaya harus dilakukan oleh individu yang sadar akan pentingnya menjauhi judi online, pemerintahan desa maupun pemerintahan wilayah setempat. Berikut upaya pencegahan judi online yang bisa diupayakan:

1. Dalam lingkungan keluarga
 - a. Memberikan wawasan kepada anggota keluarga bahwasanya judi dilarang oleh agama;
 - b. Konseling dan dukungan emosional
 - c. Menjelaskan sanksi yang didapatkan ketika bermain judi online;
 - d. Memberikan contoh kepada anggota keluarga bahwasanya bekerja tidak harus fokus mendapatkan financial secara instan, yang penting adalah caranya jujur dan tidak merugikan banyak pihak.
 - e. Membrosamai anggota keluarga sehingga masing-masing individu tidak merasa sendiri, sehingga pikiran positif akan selalu muncul.
2. Dalam pemerintahan setempat
 - a. Membuat penyuluhan edukasi bahaya judi online bagi masyarakat

- b. Kolaborasi dengan berbagai pihak, biasanya penjudi sering melakukan aksinya di warkop terdekat. Oleh karena itu, sebagai antisipasi dan upaya maka penegak hukum yang bekerja sama dengan pemerintah desa bisa membekuk pelaku di warkop sebagai bentuk jera, agar individu lain tidak mencontoh perbuatannya.
 - c. Kampanye kesadaran, bisa melalui media sosial, media fisik di tempat umum guna upaya penyadaran individu supaya tidak mudah terperangkap ke dalam situs judi online.
3. Dalam ranah yang lebih tinggi

Memblokir berbagai akses di internet yang mengarah pada situs judi online, apapun jenis situsnya. Selain lingkungan terdekat, ternyata pihak berwajib harus melakukan berbagai metode untuk pencegahan dan penanggulangan kasus judi online, diantaranya adalah:

- a. Metode pre-emptif, metode ini digunakan untuk menghilangkan gangguan utama penyebab kecanduan. Metode ini bisa melibatkan pendekatan sosial, pendekatan komunitas, dan pendekatan situasional. Metode ini dilakukan oleh polisi setempat untuk merangkul para individu untuk mematuhi norma yang berlaku. Dalam hal ini polisi setempat harus benar-benar memastikan lingkungannya terbebas dari hal-hal yang berbau kriminal.
- b. Metode preventif, metode ini dilakukan guna mencegah kriminalisasi dalam masyarakat. Dalam hal ini, maka polisi harus menekan berbagai tindak kriminal supaya tidak menyebar dalam masyarakat. Melalui metode ini, polisi sangat bisa bekerja sama dengan pemerintah setempat, tokoh spiritual, dan stakeholder masyarakat untuk melakukan patrol ke daerah rawan serta patrol untuk menutup akses perjudian.
- c. Metode represif, metode ini dilakukan dengan cara menghalangi pelaku supaya tidak melakukan kejahatan yang sama. Sehingga masyarakat lain akan aman dari berbagai tindak kriminal khususnya aman dari pelaku judi online.
- d. Persuasif, merupakan metode yang digunakan pihak berwajib untuk membantu orang-orang sekitar dengan usaha persuasi atau mempengaruhi hal-hal positif.

Dalam referensi yang ditemukan oleh penulis, upaya penanggulangan lain terhadap kasus judi online adalah: melalui penyadaran dan pendidikan, membatasi akses ke judi online, peran keluarga, mengembangkan keterampilan emosional dan

sosial, kampanye anti judi online di masyarakat, dan kolaborasi dengan sekolah setempat. (Suriani et al., 2024)

CONCLUSION

Judi merupakan aktivitas yang tidak diperbolehkan karena bisa membahayakan fisik, psikologis, dan bisa merugikan pelakunya. Bagi remaja kondisi yang belum stabil maka akan menyebabkan gangguan mental, serta merosotnya pengetahuan akademik disebabkan kecanduan judi online ini. Judi online dikhawatirkan menyasar usia remaja karena dengan usia pengguna internet terbanyak adalah usia remaja, dan hal itu dianggap sebagai pemicu kekhawatiran

Berbagai upaya bisa dilakukan oleh pihak berwajib, dan lingkungan sekitar untuk menghalau terjadinya kasus judi online yang menyasar masyarakat, khususnya remaja. seperti pendekatan melalui lingkup keluarga, lingkungan sekolah, komunitas sosial, bahkan penutupan akses judi online oleh pihak berwajib yang bekerja sama dengan berbagai pihak yang berwenang. Dengan adanya penanggulangan kasus judi online diharapkan mampu membantu anak remaja menjauhi judi online dan membantu mereka lebih selektif dan produktif dalam memanfaatkan teknologi.

REFERENCES

- Anak, K. N. P. E. S. K. (2008). EKSPLOITASI SEKSUAL KOMERSIAL ANAK DI INDONESIA. Medan, Restu Printing Indonesia, Hal.57, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. 6.
- Damadik, F. H. S. (2015). PERAWAN: REMAJA, PERILAKU BERPACARAN, DAN PERGESERAN MAKNA KEPERAWANAN. penerbit Adab.
- Dari, P., Ayat, Q. S. A., Judi, F., Klasik, D., & Modern, S. (2024). تبيلاغ داصتقا ليطعت يف تباغلل تربطخ ارخوم تترتتالا ربع ترماقملا ترهاظ تحبصاً هذه نع فشكلا بلا لاقملا اذه بعسي. نيبسينودنالا ناكسلا نم ملسملا عمتجملا. 2(2), 108–102.
- Davin Gerald Parsaoran Silalahi, Ismunarno Ismunarno, & Diana Lukitasari. (2024). PENGATURAN HUKUM POSITIF DI INDONESIA TERKAIT PROMOSI JUDI ONLINE DI MEDIA SOSIAL. Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Humaniora, 1(2), 317–330. <https://doi.org/10.62383/aliansi.v1i2.150>

- Dawam, A. (2024). PERAN PENDIDIKAN ISLAM DALAM MENGURANGI PERILAKU JUDI ONLINE. PT PUBLICA INDONESIA UTAMA.
- Eka Putra Nasution, R. dan fachrul ahyar nasution. (2024). MEMUTUS RANTAI - PANDUAN TERBEBAS DARI KECANDUAN JUDI ONLINE. White coathunter.
- Fabela, H. (2023). TINDAK PIDANA PERJUDIAN TOGEL (TOTO GELAP) ONLINE BERDASARKAN PASAL 303 KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PIDANA DIHUBUNGKAN DENGAN PASAL 27 AYAT (2) UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN. *Jurnal Kebaruan*, 1(1), 33–40.
- Ghozali, R. M. M., Khairuddin, A., & Syakur, M. (2023). PESAN MORAL PADA FALSAFAH MOH LIMO SUNAN AMPEL DALAM BUKU “MENJADI PRIBADI NU IDEAL?” *Maddah: Jurnal Komunikasi Dan Konseling Islam*, 5(2), 97–114.
- Hasibuan, S. W., Masrifah, A. R., Latifah, E., Djahri, M. B. M., Dewindaru, D., Shalihah, B. M., Taufik, M., Triyawan, A., Indirayuti, T. Y., & Mubarrok, U. S. (2021). METODE PENELITIAN EKONOMI ISLAM. *Media Sains Indonesia*.
- Lathifah, E. (2019). MAHASANTRI SEBAGAI PELAKU PEREKONOMIAN DI ERA INDUSTRI 4.0. *Indonesian Interdisciplinary Journal of Sharia Economics (IIJSE)*, 2(1), 20–31. <https://doi.org/10.31538/iijse.v2i1.248>
- Latifah, E., & Nuriyah, F. (2021). ETIKA BISNIS ISLAM: ISLAMIC CORPORATE GOVERNANCE DALAM MANAJEMEN OPERASIONAL DI INDUSTRI KREATIF. *Al-Musthofa: Journal of Sharia Economics*, 4(2), 198–217.
- Mahbubah, I., & Putri, S. Y. (2020). DISRUPSI PROFESI AKUNTAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Wacana Equiliberium (Jurnal Pemikiran Penelitian Ekonomi)*, 8(2), 73–78.
- Mohamad Al Bakri, Z. (2020). JUDI MENURUT PERSPEKTIF ISLAM. *Maktabah Al Bakri*.
- Musharyadi, F., & Febriyanti, F. (2024). HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE DENGAN KECENDERUNGAN NOMOPHOBIA

- PADA REMAJA. *Menara Medika*, 6(2), 186–195. <https://doi.org/10.31869/mm.v6i2.5189>
- Nomor, U.-U. (11 C.E.). TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK.(nd).
- Palawe, J. (2023). MENGUNGKAP MISTERI DI BALIK PERUSAHAAN JUDI ONLINE. Jaka Frianto Putra Palawe.
- Rahmah, N., Tarigan, A. A., & Nasution, yenni S. J. (2024). LARANGAN JUAL BELI DALAM PERSPEKTIF QUR ' AN SURAH AL MAIDAH AYAT 90 - 91. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 9956–9967.
- Rian. dkk, 2023. (2023). EFEKTIVITAS PEMBERANTASAN TINDAK PIDANA JUDI ONLINE. *Jurnal Juridisch*, 4(1), 1–10.
- Riski Kamila Juliani, Muhammad Satria, Reza Mauldy Raharja, & Wika Hardika Legiani. (2024). FENOMENA JUDI ONLINE DI KALANGAN GENERASI MUDA. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(2), 113–122. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3221>
- Suriani, S., Situmorang, A. P., Mangunsong, J., Akmal, N., & Sahdan, P. (2024). SOSIALISASI HUKUM AKIBAT HUKUM DAN UPAYA PENCEGAHAN JUDI ONLINE PADA REMAJA LEGAL. *Natural: Jurnal Pelaksanaan Pengabdian Bergerak Bersama Masyarakat*, 2(1).
- Tamaruddin, A. (2024). ANALISIS PENGARUH JUDI ONLINE DALAM KEBERADAANYA SERTA PRINSIP DALAM PRESPEKTIF HUKUM ISLAM. *Mandar: Social Science Journal*, 3.
- Tasya Alifia Izzani, Selva Octaria, & Linda Linda. (2024). PERKEMBANGAN MASA REMAJA. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(2), 259–273. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1578>
- Widhiatanti, K. T., & Tobing, D. H. (2024). DAMPAK JUDI ONLINE PADA REMAJA PENJUDI: LITERATURE REVIEW. *Deviance Jurnal Kriminologi*, 8(1), 91. <https://doi.org/10.36080/djk.2759>
- ZED, M. (2014). METODE PENELITIAN KEPUSTAKAAN. YAYASAN PUSTAKA OBOR INDONESIA.