


## Efektivitas Penegakan Hukum Tindak Pidana Judi Online di Kalangan Mahasiswa

Akhmad Khalimy<sup>1</sup>, Avrilia Aurelia Avissa<sup>2</sup>, Afia Apriyanti<sup>3</sup>, Rini Triastuti<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Cirebon, Indonesia.

<sup>4</sup> Fakultas Hukum Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia.

 : avissaavrilia@gmail.com

Corresponding Author\*



### Abstract

Online gambling has become a global phenomenon, especially because of its easy access so that it can be reached by various groups, including students. The purpose of this study was to determine the factors that cause students to use online gambling and the obstacles to enforcing online gambling among students. This study uses a descriptive qualitative research type with a sociological legal approach. The results of the study indicate that several factors that encourage students to play online gambling are basically related to economic factors, perceptions of winning opportunities, boredom, friendships, and venting. The variety of these factors shows that many students are caught in online gambling. The biggest obstacle in enforcing the law on online gambling crimes comes from the awareness of the students themselves. Among them, some feel safe playing online gambling because of anonymity, minimal law enforcement, and some are even aware of the criminal risks but still play. Therefore, the relevant parties are deemed necessary to make several preventive efforts aimed at preventing the occurrence of gambling crimes. Strengthening legal regulations, especially by expanding the scope of online gambling crimes, will ensure that all parties involved in online gambling can be subject to appropriate sanctions. Active and targeted socialization will increase students' awareness of the dangers and consequences of online gambling, while financial literacy programs will help students to be wiser in managing their finances and avoid the risk of falling into gambling. With the combination of these three efforts, it is hoped that an environment free from the negative influence of online gambling will be created for students.

**Keywords:** Law Enforcement; Criminal; Online Gambling.

### Abstrak

Judi online telah menjadi fenomena global terutama karena kemudahan aksesnya sehingga dapat dijangkau oleh berbagai kalangan, termasuk mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor penyebab mahasiswa menggunakan judi online dan hambatan penegakan judi online di kalangan mahasiswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan yuridis sosiologis. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa faktor yang mendorong mahasiswa untuk bermain judi online pada dasarnya berhubungan dengan faktor ekonomi, persepsi peluang kemenangan, kejenuhan, lingkungan pertemanan, dan pelampiasan. Beragamnya faktor ini menunjukkan banyaknya mahasiswa yang terjerat dalam judi online. Hambatan terbesar dalam penegakan hukum tindak pidana judi online adalah berasal dari kesadaran mahasiswa itu sendiri. Diantara mereka ada yang merasa aman bermain judi online karena anonimitas, minimnya penegakan hukum, bahkan ada yang sadar terhadap resiko pidana namun tetap bermain. Oleh karena itu, pihak-pihak terkait dirasa perlu melakukan beberapa upaya preventif yang bertujuan untuk mencegah terjadinya tindak pidana perjudian. Penguatan regulasi hukum, terutama dengan memperluas cakupan tindak pidana judi online, akan memastikan bahwa semua pihak yang terlibat dalam perjudian online dapat dikenakan sanksi yang sesuai. Sosialisasi yang aktif dan terarah akan meningkatkan kesadaran mahasiswa akan bahaya dan konsekuensi dari judi online, sementara program literasi finansial akan membantu mahasiswa untuk lebih bijak dalam mengelola keuangan dan menghindari risiko terjerumus dalam perjudian. Dengan kombinasi ketiga upaya ini, diharapkan akan tercipta lingkungan yang terbebas dari pengaruh negatif judi online bagi mahasiswa

**Kata Kunci:** Penegakan Hukum; Tindak Pidana; Judi Online.

Kirim: 2024-12-26

Revisi: 2025-01-08

Terima: 2025-01-29

Terbit: 2025-02-01

## PENDAHULUAN

Perjudian adalah salah satu kebiasaan negatif yang telah muncul sejak zaman dahulu dan terus berlangsung hingga sekarang. Lambat laun aktivitas ini semakin digemari oleh berbagai lapisan masyarakat di seluruh dunia, termasuk di negara-negara maju maupun negara berkembang seperti Indonesia.<sup>1</sup> Pesatnya perkembangan teknologi dan digitalisasi telah menghasilkan perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu dampaknya adalah semakin mudahnya akses terhadap aktivitas perjudian, terutama melalui platform online. Fenomena ini telah menjadi isu global yang semakin mengkhawatirkan. Bahkan, kelompok usia muda seperti mahasiswa pun tidak luput dari pengaruhnya, menjadikan masalah ini semakin kompleks dan memerlukan perhatian serius.<sup>2</sup> Perjudian merupakan suatu kegiatan di mana individu mempertaruhkan sejumlah uang atau barang berharga dengan harapan mendapatkan keuntungan berdasarkan hasil dari suatu peristiwa yang bersifat tidak pasti atau acak. Jenis-jenis perjudian sangat beragam, termasuk permainan kartu, mesin slot, taruhan olahraga, hingga lotre. Meski terlihat menggiurkan, perjudian memiliki risiko keuangan yang signifikan, baik berupa keuntungan maupun kerugian, yang sering kali tidak dapat diprediksi. Praktik perjudian memunculkan banyak kontroversi karena dampaknya yang dapat merugikan. Selain risiko kehilangan aset finansial, perjudian juga berpotensi menyebabkan kecanduan, yang berdampak buruk pada kesejahteraan mental dan sosial.<sup>3</sup>

Perjudian, yang dahulu dilakukan secara konvensional, kini bertransformasi menjadi bentuk digital yang lebih sulit diawasi oleh aparat penegak hukum. Melalui platform daring, individu dapat mengakses situs perjudian dari berbagai tempat tanpa batasan waktu, yang menyebabkan perjudian online semakin berkembang pesat di Indonesia.<sup>4</sup> Judi online yang dilakukan oleh mahasiswa melalui platform digital merupakan tindakan melanggar hukum yang tidak hanya bertentangan dengan aturan perundang-undangan, tetapi juga dengan aturan-aturan sosial dan kepercayaan agama yang dipatuhi masyarakat. Aktivitas perjudian dianggap sebagai bentuk kejahatan karena sifatnya yang merusak tatanan moral serta menciptakan dampak negatif baik secara individu maupun sosial. Lebih jauh, perjudian berbasis internet termasuk dalam kategori *cyber crime* atau kejahatan dunia maya, di mana teknologi internet digunakan sebagai sarana utama untuk menjalankan aksi melawan hukum. Kejahatan ini tidak hanya merugikan pelakunya sendiri, tetapi juga sering kali berdampak pada orang lain, seperti korban yang terjebak dalam manipulasi atau eksploitasi dalam ekosistem perjudian online.<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Angga Sandhika Raharjo et al., "Analisis Lemahnya Penegakkan Hukum Dari Kausalitas Maraknya Agen Judi Online Di Indonesia," *Media Hukum Indonesia* 2, no. 3 (2024): 255.

<sup>2</sup> Muhammad Haikal, Dianti Nabila, and M Zainul Hafizi, "Literasi Finansial Sebagai Upaya Pencegahan Judi Online Di Kalangan Mahasiswa," *Chatra: Jurnal Pendidikan & Pengajaran* 2, no. 1 (2024): 2-5.

<sup>3</sup> Delis Fitriya Nur Hidayah et al., "Menelaah Fenomena Judi Online (Slot) Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Hukum Islam Di Indonesia," *Tasdiq: Jurnal Kajian Agama Dan Dakwah* 2, no. 3 (2024): 3.

<sup>4</sup> Ferdian Atma Wijaya, "Upaya Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online," *Jurnal Hukum, Politik Dan Ilmu Sosial* 3, no. 4 (2024): 319-27.

<sup>5</sup> Fidyhan Hamdi Lubis, Melisa Pane, and Irwansyah, "Fenomena Judi Online Di Kalangan Remaja Dan Faktor Penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif Dan Hukum Islam (Maqashid Syariah)," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 2 (2023): 2656.

Berdasarkan data terbaru yang dirilis oleh Divisi Humas Polri, kasus perjudian online di Indonesia mengalami penurunan yang signifikan pada tahun 2024 jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Sepanjang tahun 2024, tercatat sebanyak 792 kasus perjudian online, menunjukkan penurunan sebesar 404 kasus dibandingkan 1.196 kasus yang terjadi pada tahun 2023. Tren positif ini juga tercermin dalam jumlah tersangka yang berhasil diamankan oleh pihak berwenang. Pada tahun 2023, Polri mengamankan 1.987 tersangka yang terlibat dalam aktivitas perjudian online. Sementara itu, hingga April 2024, jumlah tersangka yang berhasil diamankan mencapai 1.158 orang, menandakan adanya penurunan yang sejalan dengan penurunan jumlah kasus. Meskipun demikian, angka kasus dan jumlah tersangka yang masih cukup tinggi menjadi pengingat bahwa tantangan dalam memberantas perjudian online di Indonesia masih jauh dari selesai.<sup>6</sup>

Perjudian, termasuk perjudian online, merupakan salah satu masalah kronis yang sulit untuk diberantas dan telah meluas di berbagai lapisan masyarakat Indonesia. Meskipun aparat penegak hukum telah melakukan berbagai tindakan tegas terhadap pelaku perjudian, praktek ini tetap marak terjadi. Hal ini menunjukkan bahwa masih dibutuhkan upaya yang lebih strategis, intensif, dan berkelanjutan untuk benar-benar mengatasi akar permasalahan perjudian. Penegakan hukum dalam memberantas perjudian menghadapi berbagai tantangan yang kompleks. Salah satu kendala utama adalah kesulitan memblokir website perjudian online, yang umumnya berlokasi di luar negeri dan memanfaatkan celah hukum internasional untuk tetap beroperasi. Situs-situs ini sering kali menggunakan teknologi canggih untuk menyembunyikan keberadaan mereka dan menghindari deteksi. Selain itu, kurangnya koordinasi yang optimal antara lembaga terkait, seperti aparat penegak hukum, penyedia layanan internet, regulator teknologi, dan lembaga keuangan, memperburuk situasi.<sup>7</sup>

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang diimplementasikan di Indonesia pada dasarnya tidak secara jelas mengidentifikasi perjudian online sebagai suatu kejahatan yang terpisah. Tujuan utama dari regulasi ini adalah untuk mengatur pemanfaatan informasi elektronik, transaksi digital, serta pelanggaran hukum yang berhubungan dengan media elektronik dan mengandung unsur perjudian. Akibatnya, kurangnya ketentuan yang secara khusus mengatur perjudian online sering kali membuat penanganan kasus-kasus semacam ini menjadi kurang optimal dan kurang efektif dalam praktiknya. Untuk mengatasi kekosongan hukum ini, Pasal 27 ayat (2) UU ITE dan Pasal 303 bis KUHP dijadikan dasar hukum untuk menangani kasus perjudian, termasuk yang berkaitan dengan perjudian online. Pasal-pasal itu menetapkan bahwa setiap orang yang terlibat dalam aktivitas perjudian dapat dikenakan hukuman pidana berupa penjara sampai 10 tahun dan/atau denda maksimal satu miliar rupiah.<sup>8</sup>

Artikel ini merujuk pada sejumlah penelitian sebelumnya sebagai sumber pendukung, yang digunakan untuk memperoleh informasi sebagai acuan dalam penyusunan artikel. Beberapa referensi yang digunakan mencakup buku dan jurnal yang membahas topik terkait, di antaranya adalah: *Pertama*, Agnes Chintya Siringoringo, Sri Yunita, dan

---

<sup>6</sup> Riza Zulfikar et al., "Edukasi Menghadapi Era Digital Dan Resiko Teknologi Terhadap Kasus Judi Online Dan Pinjaman Online Dalam Upaya Penegakan Dan Perlindungan Hukum Bagi Masyarakat Desa Banyuwangi," *Academica: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2024): 229.

<sup>7</sup> Annisa Laras et al., "Analisis Dampak Judi Online Di Indonesia," *Concept: Journal of Social Humanities and Education* 3, no. 2 (2024): 322.

<sup>8</sup> Imelda Sonia Rumbay, Fransiscus X. Tangkudung, and Debby Telly Antow, "Tinjauan Yuridis Terhadap Lemahnya Penanganan Tindak Pidana Judi Online," *Lex Privatum* 11, no. 5 (2023): 2.

Jamaludin, dalam jurnalnya yang berjudul “Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak dan Upaya Pencegahannya”, dalam jurnal tersebut dijelaskan bahwa perjudian online telah menimbulkan isu yang mencolok di lingkungan mahasiswa dan dipandang menjadi jalan pintas untuk meraih keuntungan secara instan. Popularitasnya meningkat seiring dengan kemudahan akses teknologi dan internet, yang memungkinkan aktivitas ini dilakukan kapanpun dan dimanapun. Bahkan, bagi beberapa mahasiswa, aktivitas ini telah berubah menjadi penyokong utama penghasilan untuk memenuhi kebutuhan harian. Namun, fenomena ini menimbulkan kekhawatiran yang serius, terutama karena dampaknya yang merugikan terhadap masa depan kaum muda Indonesia. Perjudian online berpotensi mengubah cara pikir mahasiswa dalam mencari penghasilan dengan cara yang tidak produktif dan menanamkan kebiasaan yang berisiko. Faktor-faktor yang membuat mahasiswa cenderung terlibat dalam perjudian online itu melibatkan faktor sosial, ekonomi, situasi, lingkungan pendidikan, serta pandangan mengenai kemungkinan memenangkan taruhan, serta pandangan terhadap risiko kecanduan. Selain itu, perilaku yang cenderung merahasiakan aktivitas perjudian, kesulitan untuk menerima saran, sikap bantah, serta ketidakmauan untuk mengakui atau menghadapi risiko besar dari perjudian adalah kendala serius dalam usaha mengatasi masalah ini.<sup>9</sup> *Kedua*, Zakki Mubarok dan Ahmad Wahid, dalam jurnalnya yang berjudul “Dampak dan Fenomena Maraknya Perjudian Online bagi Mahasiswa di Indonesia”, dalam jurnal tersebut dijelaskan bahwa masalah besar perjudian online di kalangan anak muda kini telah merambah ke bidang pendidikan, khususnya pelajar dan mahasiswa. Kecanduan permainan judi online mempunyai banyak konsekuensi negatif, termasuk dampak psikis, fisik, dan sosial. Dari segi psikis, ketergantungan pada judi online bisa menyebabkan berbagai gejala, seperti depresi, kecemasan, rasa tidak berdaya, keputusasaan, dan bahkan keinginan untuk melukai diri sendiri atau orang lain. Alasan utama perlunya pelarangan perjudian online adalah karena hal tersebut merusak kesehatan mental masyarakat, khususnya anak-anak muda (mahasiswa), dan mendorong kemalasan masyarakat untuk mengejar keuntungan finansial tanpa usaha yang maksimal. Padahal, kasus perjudian telah diatur dalam KUHP pasal 303 dan 303 bis mengenai pelanggaran terhadap norma-norma moral yang etis.<sup>10</sup> *Ketiga*, Abi Arsyah Makarim Subagyo dan Laras Astuti, dalam jurnalnya yang berjudul “Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online”, dalam jurnal tersebut dijelaskan bahwa saat ini, perjudian online telah menjadi isu yang penting, terutama di antara mahasiswa. Aktivitas ini sering dikenal dengan metode instan untuk memperoleh uang dengan mudah melalui taruhan, meskipun sebenarnya memiliki dampak negatif yang dapat merugikan. Dikalangan mahasiswa, perjudian online merupakan kebiasaan buruk yang dapat mempertaruhkan masa depan mereka. Kebiasaan ini menanamkan pola pikir yang salah, di mana penghasilan diperoleh dengan metode yang tidak biasa, serta membuat individu yang kurang produktif dan cenderung malas. Upaya penanggulangan yang telah dilaksanakan oleh aparat kepolisian mencakup langkah preventif, represif, kuratif, hingga persuasif. Namun, langkah-langkah ini belum sepenuhnya efektif dalam mengatasi fenomena perjudian online di kalangan mahasiswa. Berbagai tantangan masih

---

<sup>9</sup> Agnes Chintya Siringoringo, Sri Yunita, and Jamaludin, “Tren Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa: Dampak Dan Upaya Pencegahannya,” *Journal on Education* 06, no. 02 (2024): 10948.

<sup>10</sup> Zakki Mubarok and Ahmad Wahid, “Dampak Dan Fenomena Maraknya Perjudian Online Bagi Mahasiswa Di Indonesia,” *Smart Law Journal* 3, no. 2 (2024): 95.

menghambat keberhasilan upaya ini, terutama karena kompleksitas faktor penyebab yang berpengaruh terhadap partisipasi mahasiswa dalam peradilan online.<sup>11</sup>

Dari ketiga referensi di atas, ternyata belum ada yang mampu memberikan pembahasan yang akurat mengenai efektivitas penegakan hukum tindak kriminal judi online di kalangan mahasiswa. Ketiga studi tersebut hanya berfokus pada pengumpulan data sekunder saja, sedangkan dalam studi ini penulis juga menggunakan data primer dengan cara melakukan wawancara secara langsung dengan mahasiswa pengguna judi online untuk di dapatkan data yang akurat. Inilah yang membedakan studi ini dari penelitian-penelitian terdahulu. Oleh sebab itu, penulis ingin memperbarui dan memperluas penelitian-penelitian sebelumnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor penyebab mahasiswa menggunakan judi online dan hambatan penegakan hukum judi online di kalangan mahasiswa. Hasil penelitian diharapkan mampu menjadi dasar rekomendasi kebijakan yang tidak hanya memperkuat regulasi hukum, tetapi juga menciptakan pendekatan holistik dalam menangani judi online.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan yuridis sosiologis, yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengklarifikasi berbagai gejala, fenomena, atau realitas sosial yang berkembang di masyarakat.<sup>12</sup> Studi hukum sosiologis, yang kerap disebut penelitian hukum empiris, berfokus pada evaluasi implementasi dan efektivitas peraturan perundang-undangan tertentu dalam konteks nyata. Dalam konteks ini, penelitian bertujuan untuk mengukur sejauh mana peraturan yang berlaku mampu mengatur atau menyelesaikan masalah sosial yang ada. Definisi operasional yang diterapkan pada penelitian ini diambil langsung dari ketentuan dalam peraturan perundang-undangan yang relevan, sehingga memastikan bahwa analisis yang dilakukan berlandaskan kerangka hukum yang jelas dan terukur.<sup>13</sup> Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang di peroleh peneliti secara langsung dari sumbernya. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer adalah hasil wawancara mendalam dengan lima orang mahasiswa di Cirebon terkait penggunaan judi online. Sedangkan sumber data sekunder dikumpulkan peneliti dari referensi yang telah ada, termasuk buku atau jurnal yang sebelumnya membahas penegakan hukum terhadap tindak pidana judi online serta beberapa regulasi terkait seperti Pasal 27 ayat (2) UU ITE, Pasal 45 ayat (2) UU ITE, Pasal 303 KUHP, dan 303 bis KUHP. Data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisis dengan metode analisis data kualitatif, melalui beberapa tahapan, seperti pengurangan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Konsep Judi Online

---

<sup>11</sup> Abi Arsyian Makarim Subagyo and Laras Astuti, "Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online," *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)* 3, no. 3 (2022): 180.

<sup>12</sup> Hasan Syahrizal and M. Syahrani Jaelani, "Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif," *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): 18.

<sup>13</sup> Soejono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta: UI Pers, 2010). 53.

Sebelum mendalami lebih jauh topik perjudian online, penting untuk memahami terlebih dahulu konsep dasar dari perjudian secara umum.<sup>14</sup> Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), perjudian merujuk pada aktivitas permainan yang melibatkan uang sebagai taruhan. Secara lebih spesifik, perjudian diartikan sebagai suatu tindakan yang melibatkan taruhan dengan menggunakan uang atau harta dengan keinginan memperoleh keuntungan yang lebih besar dari jumlah yang dipertaruhkan. Dalam konteks ini, berjudi dimaknai sebagai tindakan mempertaruhkan sejumlah uang atau barang dalam sebuah permainan yang hasilnya ditentukan pada kebetulan atau keberuntungan, bukan pada keterampilan atau strategi. Tujuan utamanya adalah untuk memperoleh lebih banyak uang atau barang daripada yang dipertaruhkan semula. Selain itu, perjudian sering kali berupa permainan di mana para peserta bertaruh pada sebuah opsi, dalam perjudian, terdapat beberapa opsi yang tersedia, tetapi hanya satu yang benar yang akan menghasilkan kemenangan dalam taruhan. Pemain yang kalah harus memberikan taruhannya kepada pemenang. Jumlah taruhan dan aturan pertaruhan biasanya disepakati bersama sebelum permainan dimulai.<sup>15</sup>

Pada mulanya, perjudian berlangsung secara tradisional, di mana para pemain berkumpul secara langsung di lokasi-lokasi yang menyediakan fasilitas permainan judi. Namun, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan zaman, bentuk perjudian pun mengalami perubahan yang signifikan. Kini, perjudian dapat dilakukan secara online melalui berbagai situs web atau platform digital tertentu. Pemain hanya memerlukan akun dan sejumlah uang untuk dipertaruhkan, dan kemudian mereka dapat memilih serta memainkan berbagai jenis permainan yang tersedia untuk meraih kemenangan. Kemudahan akses dan privasi yang ditawarkan oleh perjudian online membuat banyak orang, termasuk pemain judi, berpikir bahwa judi online lebih terjamin keamanannya dibandingkan dengan judi konvensional yang cenderung lebih mudah diketahui oleh orang-orang di sekitar mereka. Namun, meskipun tampaknya lebih privat, perjudian online tetap memiliki potensi risiko yang sangat tinggi, baik dari segi keuangan ataupun psikologis.<sup>16</sup>

Judi online dapat dianggap sebagai bentuk candu digital. Banyak pemain yang mulai terjebak dalam siklus ini, dimulai dari mencoba-coba untuk meraih kemenangan kecil. Namun, kemenangan awal tersebut justru memicu hasrat untuk terus berjudi, dengan harapan bahwa kemenangan berikutnya akan lebih besar. Pemikiran ini mendorong mereka untuk meningkatkan taruhan, dengan anggapan bahwa semakin banyak uang yang dipasang, semakin tinggi juga pula peluangnya untuk mendapatkan hasil yang lebih banyak. Fenomena ini seringkali berlanjut hingga pemain merasa terjebak dalam lingkaran kecanduan, di mana setiap kemenangan atau kekalahan semakin mempengaruhi keputusan mereka untuk melanjutkan permainan, meskipun mereka sudah merasakan kerugian yang signifikan.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> Tiara Nur Hidayah and Septi Indah Novita Sari, "Identifikasi Yuridis Penegakan Hukum Terhadap Perjudian Online Di Indonesia," *Qaumiyah: Jurnal Hukum Tata Negara* 4, no. 1 (2023): 21.

<sup>15</sup> Lailan Rafiqah and Hanurur Rasyid, "Dampak Judi Online Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 20, no. 2 (2023): 285.

<sup>16</sup> Mutia Nurdiana, Nurul Aisyah, and Syifa Nabilah Ilham, "Fenomena Judi Online Di Daerah Jakarta Selatan," *Jurnal Perspektif* 2, no. 1 (2022): 107.

<sup>17</sup> Andri Sahata Sitanggang, Ridho Sabta, and Fani Yuli Hasiolan, "Perkembangan Judi Online Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner," *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial* 01, no. 05 (2023): 3.

Sebelum melakukan judi online, para penjudi harus melakukan deposit terlebih dahulu. Transaksi antara pemain dan pengelola judi dilakukan melalui layanan perbankan dengan menggunakan internet. Pemain diharuskan mentransfer sejumlah dana melalui rekening bank yang telah ditentukan oleh penyedia layanan. Jumlah dana yang ditransfer harus memenuhi batas minimum yang ditetapkan pada bagian deposit di platform perjudian tersebut. Setelah proses transfer selesai, dana tersebut akan dikonversi menjadi koin virtual atau saldo digital yang langsung masuk ke akun pribadi pemain. Setelah terdaftar, agen situs judi akan memberikan user id dan password melalui email, nomor handphone, atau langsung. Selanjutnya, admin akan memberikan petunjuk mengenai permainan dan prosedurnya. Jika berhasil, dana dari taruhan akan diarahkan melalui transfer bank, namun jika terjadi kekalahan, uang akan berkurang. Selain menggunakan cara online untuk berkomunikasi dengan anggota, admin situs web juga memanfaatkan ponsel dengan nomor tertentu yang dipakai untuk berinteraksi.

Internet menawarkan beragam jenis perjudian online yang dapat diakses oleh pemain. Beberapa contohnya adalah sebagai berikut: 1) Texas Holdem Poker, yang sudah dikenal oleh generasi muda, sebelumnya bisa dimainkan di platform media sosial Facebook tanpa melibatkan uang yang sebenarnya. Akan tetapi, permainan ini juga dapat digunakan untuk menghasilkan uang sungguhan. Dalam perjudian poker, pemain dapat menjual koin pribadi kepada orang lain. Namun, kondisi ini sering kali memicu kejahatan lain, seperti pembajakan atau pencurian akun Facebook milik individu dengan jumlah koin tertinggi dalam permainan poker. Seiring berkembangnya internet, inovasi baru muncul dalam bentuk poker online yang menggunakan uang asli dengan mekanisme permainan yang serupa. Perbedaannya dengan poker di Facebook terletak pada penggunaan uang nyata sebagai taruhannya dan cara transfer dana ke rekening yang tercantum di setiap situs permainan, seperti telah dijelaskan sebelumnya. Dalam poker online, ada berbagai jenis permainan yang memiliki nama dan kepemilikan yang berbeda, tetapi cara bermainnya tetap konsisten. Website-website seperti Dewa Poker, Pokerace99, Gudang Poker, Pokerclub88, Texaspokercc, dan lain-lain bisa diakses untuk bermain; 2) Perjudian olahraga melibatkan beberapa cabang olahraga yang dapat dipertaruhkan, mulai dari olahraga yang terkenal sampai yang kurang dikenal, dengan metode taruhan yang disesuaikan sesuai dengan aturan masing-masing olahraga yang dipilih. Berbagai cabang olahraga yang bisa dimainkan di platform perjudian online mencakup sepak bola, basket, baseball, tenis, bulu tangkis, balap mobil, tinju, voli, dan banyak olahraga lainnya. Sepak bola adalah salah satu jenis olahraga yang telah dikenal secara global dan terus berkembang di berbagai penjuru dunia. Karena kepopulerannya, sepak bola juga menjadi olahraga yang sangat digemari dalam dunia taruhan online. Sebelum munculnya era perjudian online, taruhan pada sepak bola telah menjadi aktivitas biasa di masyarakat, baik melalui perjanjian di antara individu maupun melalui agen judi bola. Namun, dalam taruhan online untuk olahraga seperti sepak bola, langkahnya lebih kompleks, melibatkan pemeriksaan terlebih dahulu terhadap statistik klub sebelum bertaruh, sehingga pemain merasa percaya diri dengan keputusan mereka. Berbagai contoh situs judi online untuk olahraga meliputi: Sbobet.com, Bola88.com, Bwin.com, bet88.com; 3) Kasino, aktivitas ini melibatkan bentuk perjudian seperti memperkirakan angka atau memilih opsi tertentu, yang umumnya terkait dengan permainan seperti roulette, permainan kartu, atau slot. Dalam permainan seperti roulette, pemain bertaruh pada nomor atau warna tertentu yang mereka perkirakan akan muncul, sementara dalam permainan kartu seperti blackjack atau poker, pemain harus membuat

keputusan berdasarkan kartu yang dibagikan dan peluang untuk menang. Aktivitas ini sering kali mengandalkan kombinasi antara peluang acak dan keterampilan pengambilan keputusan, yang memberikan daya tarik tersendiri bagi pemain. Terdapat berbagai jenis permainan kasino yang dapat dimainkan berdasarkan pengetahuan atau kemampuan pemain, seperti Bacarat, Roulette, Blackjack, Dragon Tiger, Sic Bo, dan Mesin Slot.

Permainan yang disebutkan di atas pada dasarnya bersifat sangat kompetitif dan sering kali memicu ketegangan di kalangan pemainnya. Hal ini terjadi karena permainan tersebut tidak hanya mengandalkan keberuntungan, tetapi juga melibatkans skill untuk membuat prediksi yang tepat, meskipun terdapat data statistik yang dapat dijadikan acuan. Dalam kategori ini, keberhasilan dicapai melalui gabungan keterampilan, taktik yang matang, dan kecerdasan dalam membaca pola permainan serta taktik lawan. Pemain dituntut untuk memiliki kemampuan dalam membuat keputusan yang tepat, memilih langkah dengan cermat, serta membedakan situasi yang memerlukan respons berbeda. Kemampuan adaptasi dan analisis cepat menjadi kunci untuk menentukan apakah mereka harus berpartisipasi atau mengambil langkah lain. Singkatnya, permainan ini dirancang untuk para pemain yang berorientasi pada kemenangan, dengan fokus pada penguasaan strategi dan kemampuan mengambil risiko secara terukur.<sup>18</sup>

## B. Landasan Hukum Judi Online

Pemerintah Indonesia telah membuat Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) untuk mengatasi tindakan pidana perjudian online yang terjadi saat ini. Undang-Undang ITE mengatur berbagai aktivitas di dunia maya, termasuk tindakan-tindakan yang dilarang karena dianggap melakukan pelanggaran terhadap hukum dan memiliki unsur pidana. Meskipun kejahatan siber tidak diatur secara spesifik dalam satu perundang-undangan tertentu, Undang-Undang ITE telah mengatur kejahatan siber, termasuk perjudian online, yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) dan UU KUHP Pasal 303 sebagai perbuatan yang dilarang. Oleh karena itu, pihak kepolisian yang memiliki tugas untuk melindungi dan menegakkan ketertiban di masyarakat harus memiliki strategi yang cerdas dan efektif dalam menghadapi serta memberantas kasus perjudian online. Mengingat pesatnya perkembangan teknologi dan kemudahan akses yang diberikan oleh platform judi online, penegakan hukum dalam konteks ini harus dilakukan secara proaktif agar praktik perjudian tidak semakin meluas dan merusak kehidupan masyarakat, terutama di kalangan remaja dan generasi muda.<sup>19</sup>

Penerapan hukum terhadap kejahatan perjudian online diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang memberikan landasan hukum untuk pengawasan dan tindakan terhadap praktik perjudian yang berlangsung di internet. Secara spesifik, perjudian online diatur dalam BAB VII Pasal 27 ayat (2) UU ITE, yang menyatakan bahwa tindakan perjudian melalui media elektronik merupakan suatu aktivitas yang dilarang. Pasal 27 ayat (2) UU ITE berbunyi: "Setiap orang secara sengaja dan tanpa izin mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau menyediakan akses informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang mengandung konten perjudian". Sementara itu, sanksi pidana atas pelanggaran judi online diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE, yang

---

<sup>18</sup> Asman, "Dampak Negatif Judi Online Terhadap Keharmonisan Rumah Tangga Perspektif Hukum Keluarga Islam," *Ahlika: Jurnal Hukum Keluarga Dan Hukum Islam* 1, no. 1 (2024): 19-21.

<sup>19</sup> Alifian Fajar Rizkita, "Kebijakan Hukum Tentang Perjudian Online," *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora* 1, no. 5 (2023): 31.



mengancam pelaku judi online dengan hukuman penjara maksimum 6 tahun dan denda hingga Rp 1 miliar sesuai Pasal 27 ayat (2) UU ITE.<sup>20</sup>

Pengaturan Perjudian di Indonesia juga diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), terutama pada Pasal 303 dan Pasal 303 bis. Ketentuan ini diubah melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 mengenai Penertiban Perjudian, yang bertujuan untuk memperkuat penegakan hukum terhadap praktik judi di negara ini. Sebelumnya, ancaman pidana dalam kedua pasal tersebut cenderung lebih ringan, namun seiring dengan perkembangan zaman, ancaman pidana terhadap pelaku perjudian kini menjadi lebih berat dan tegas. Pada Pasal 303 ayat (1) KUHP, ancaman pidana bagi pelaku perjudian diatur dengan hukuman penjara maksimal sepuluh tahun atau denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah. Sementara itu, dalam Pasal 303 bis KUHP, ketentuan lebih lanjut memberikan hukuman yang lebih jelas terkait dengan berbagai jenis tindak pidana perjudian. Pada ayat (1), pelaku dapat dijatuhi hukuman penjara selama empat tahun atau denda sebesar sepuluh juta rupiah. Sedangkan pada ayat (2), sanksi pidana diperberat dengan ancaman penjara selama enam tahun atau denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Selain Pasal 303 KUHP tentang perjudian, terdapat juga Pasal 303 bis KUHP yang mengatur hal serupa. Pasal 303 bis ayat (1) mengatur bahwa “Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah, barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303 dan atau barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau dipinggir jalan umum atau ditempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada ijin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.”<sup>21</sup>

Dari penjelasan mengenai regulasi hukum pidana terkait perjudian, dapat disimpulkan dengan jelas bahwa perjudian adalah suatu aktivitas yang diatur secara tegas dan dilarang oleh undang-undang di Indonesia. Pelanggaran terhadap ketentuan hukum ini dapat berakibat pada hukuman yang cukup berat, seperti hukuman penjara dan denda yang signifikan. Sanksi-sanksi tersebut bertujuan untuk memberikan efek jera, serta menjaga ketertiban dan keamanan sosial di masyarakat.<sup>22</sup> Penegakan hukum terhadap perjudian online menjadi tantangan penting, mengingat dampaknya yang serius terhadap masyarakat, khususnya generasi muda. Fenomena ini tidak hanya melanggar hukum, tetapi juga berpotensi merusak moral, sosial, dan ekonomi masyarakat. Oleh karena itu, upaya pemberantasan judi online memerlukan kerja sama yang efektif antara penegak hukum, pemerintah, dan masyarakat untuk mengurangi dampak negatifnya.

### C. Faktor-faktor Penyebab Mahasiswa Menggunakan Judi Online

Hasil wawancara dengan lima informan mahasiswa yang menggunakan judi online mengungkapkan berbagai macam alasan mereka menggunakan judi online. Berikut adalah faktor-faktor penyebab mahasiswa menggunakan judi online:

#### 1. Faktor Ekonomi

---

<sup>20</sup> Adelina Sitanggang, “Penegakan Undang-Undang ITE Terhadap Kasus Judi Online,” *Mediation : Journal of Law* 2, no. 4 (2023): 19.

<sup>21</sup> Muhammad Rahmatullah and B. Farhana Kurnia Lestari, “Tinjauan Yuridis Perjudian Online Berdasarkan Pasal 27 Ayat 2 Jo. Pasal 45 Ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik”, *Uniz*, *Unizar Recht Journal* 3, no. 3 (2024): 4117–18.

<sup>22</sup> Muhammad Urifianto Ardhan, “Maraknya Judi Online Di Kehidupan Generasi Muda Dan Menurut Pandangan Hukum Yang Berlaku,” *Comseroa: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* 3, no. 8 (2023): 3212–13.

Informan 1 yaitu DAS yang merupakan mahasiswa semester 3 salah satu kampus di Cirebon mengungkapkan bahwa: "Saya ngelakuin judi online karena butuh uang dan sebagai kerja sampingan untuk dapat uang jajan tambahan." Pernyataan informan 1 menunjukkan bahwa keterlibatannya dalam judi online didorong oleh kebutuhan finansial. Sebagai mahasiswa, kemungkinan besar ia menghadapi keterbatasan sumber daya ekonomi, sehingga mencari alternatif pendapatan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, termasuk uang jajan. Hal ini mencerminkan adanya tekanan ekonomi yang mendorong individu untuk mencari solusi cepat, bahkan melalui aktivitas yang bisa jadi memiliki risiko. Pernyataannya juga mengindikasikan adanya aspek pragmatis dalam mengambil keputusan. Ia melihat aktivitas ini sebagai pekerjaan sampingan yang menunjukkan orientasi terhadap hasil langsung atau keuntungan jangka pendek. Menurut Junita Friska, dkk dalam konteks ekonomi, seseorang cenderung lebih tertarik untuk terlibat dalam suatu aktivitas jika aktivitas tersebut menawarkan imbalan yang menguntungkan, tanpa memandang apakah aktivitas tersebut termasuk dalam kategori yang sah atau menyimpang.<sup>23</sup> Faktor imbalan, baik itu berupa keuntungan finansial atau manfaat lainnya, dapat mendorong individu untuk mempertimbangkan risiko yang terlibat dalam aktivitas tersebut. Bahkan jika aktivitas itu melanggar norma sosial atau hukum, godaan akan imbalan yang besar sering kali menjadi motivator yang kuat.

## 2. Faktor Persepsi Peluang Kemenangan

Informan 2 yaitu IHM yang merupakan mahasiswa semester 3 salah satu kampus di Cirebon mengungkapkan bahwa: "Saya itu punya ekspektasi tinggi uang yang saya depositkan itu menjadi dua kali lipat lebih banyak." Pernyataan informan 2 menunjukkan adanya ekspektasi tinggi terhadap hasil yang diperoleh dari uang yang didepositkan, yakni ingin menggandakan jumlahnya dengan cepat. Pernyataan ini mencerminkan optimisme berlebihan atau *overconfidence bias*, di mana ia cenderung memperkirakan hasil yang positif tanpa mempertimbangkan kemungkinan kerugian. Hal ini bisa terjadi karena pengaruh pengalaman sebelumnya, promosi yang menggoda, atau minimnya pemahaman tentang risiko sebenarnya.

Menurut Ines Tasya Jadidah, dkk para penjudi yang kesulitan untuk meninggalkan aktivitas perjudian seringkali memiliki pandangan yang keliru mengenai peluang mereka untuk menang. Mereka cenderung merasa sangat percaya diri bahwa kemenangan akan segera diraih, meskipun pada kenyataannya kemungkinan untuk menang sangat kecil. Keyakinan ini sering kali didorong oleh ilusi atau harapan yang tidak didasarkan pada analisis yang objektif, melainkan pada evaluasi peluang yang dipengaruhi oleh situasi atau pengalaman yang tidak dapat diprediksi. Evaluasi tersebut seringkali bersifat subyektif, dimana para penjudi menilai peluang mereka berdasarkan keberuntungan atau pola yang mereka anggap ada, padahal dalam perjudian, segala hasil pada dasarnya ditentukan oleh faktor acak dan probabilitas yang tidak dapat diprediksi.<sup>24</sup>

## 3. Faktor Kejenuhan

Informan 3 yaitu MSDW yang merupakan mahasiswa semester 3 salah satu kampus di Cirebon mengungkapkan bahwa: "Saya main judi online ya karena gabut aja dan ngilangin

---

<sup>23</sup> Junita Friska et al., "Pola Perilaku Pengguna Situs Judi Online Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi," *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 2, no. 6 (2024): 291.

<sup>24</sup> Ines Tasya Jadidah et al., "Analisis Maraknya Judi Online Di Masyarakat," *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia* 1, no. 1 (2023): 33.

rasa bosan, jadi saya coba-coba main judi online.” Informan 3 menyebutkan bahwa alasan utamanya bermain judi online adalah untuk menghilangkan rasa bosan. Hal ini menunjukkan bahwa judi online dipandang sebagai sarana pelarian atau pengisi waktu ketika ia tidak memiliki aktivitas lain. Ia juga menyebutkan bahwa tujuannya bermain judi online adalah karena coba-coba. Ini mencerminkan adanya rasa ingin tahu dan keinginan untuk mengeksplorasi pengalaman baru. Pada tahap ini, perilaku tersebut mungkin dilakukan tanpa tujuan jelas dan hanya untuk memenuhi rasa penasaran.

Menurut Siti Fatimah dan Taun, situs perjudian online yang beredar di Indonesia sering kali dirancang menyerupai permainan game yang menarik, bertujuan untuk menarik perhatian pelaku, terutama kalangan muda. Desain yang menarik dan fitur interaktif pada situs tersebut sering kali digunakan untuk membuat aktivitas perjudian terasa lebih menyenangkan dan menghibur, sehingga dapat menghilangkan rasa bosan para pemain. Selain itu, kemudahan akses yang ditawarkan, di mana perjudian online bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja, semakin meningkatkan daya tarik orang-orang untuk bermain judi online.<sup>25</sup>

#### 4. Faktor Lingkungan Pertemanan

Informan 4 yaitu TH yang merupakan mahasiswa semester 3 salah satu kampus di Cirebon mengungkapkan bahwa: “Jadi awalnya saya diajak temen buat main (judi online), makanya saya ada rasa penasaran pengen nyoba, awalnya kecil-kecilan, jadi deposit tuh 20 per hari, nah kalo udah dikasih menang gede jadi mikirnya kalo saya depositnya gede dapetnya juga gede nih, ningkat tuh deposit jadi 50 per hari, dikasih menang ga seberapa cuma kalahnya tuh yang banyak.” Informan 4 menyebutkan bahwa ia mulai bermain judi online karena diajak oleh teman. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh sosial dalam keputusan awalnya. Menurut Frisnanda Krisna Murti, dkk pertemanan atau lingkungan yang sering terlibat dalam perjudian online bisa mendorong seseorang untuk mencoba berjudi.<sup>26</sup> Kemudian rasa penasaran yang muncul akibat ajakan tersebut juga memperkuat keinginan untuk mencoba, meskipun mungkin belum ada kesadaran penuh terhadap risikonya. Setelah ia menang dalam awal permainan, ia kecanduan untuk terus menambah deposit. Pola ini mencerminkan efek kemenangan awal (*beginner's luck*), di mana pengalaman positif pertama kali dapat meningkatkan rasa percaya diri dan ekspektasi yang tidak realistis terhadap keberlanjutan kemenangan. Ia juga mengungkapkan bahwa meskipun sempat mendapatkan kemenangan, kerugian yang dialami jauh lebih besar. Ini menunjukkan adanya siklus umum dalam perjudian, di mana pemain merasa terdorong untuk terus bermain demi mengembalikan kekalahan, yang justru dapat memperbesar kerugian.

#### 5. Faktor Pelampisan

Informan 5 yaitu MIF yang merupakan mahasiswa semester 3 salah satu kampus di Cirebon mengungkapkan bahwa: “Saya melakukan judol, karena buat hiburan melepas penat dan stres dari banyaknya tugas kampus.” Informan 5 menyebutkan bahwa judi online menjadi cara untuk melepas penat dan stres akibat banyaknya tugas kampus. Hal ini menunjukkan bahwa judi online digunakan sebagai mekanisme pelarian (*escape mechanism*)

---

<sup>25</sup> Siti Fatimah and Taun, “Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Di Indonesia,” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 3326.

<sup>26</sup> Frisnanda Krisna Murti et al., “Faktor Penyebab Maraknya Judi Online Serta Upaya Pencegahannya Di Lingkungan Masyarakat,” *Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan* 5, no. 12 (2024): 5.

dari tekanan psikologis. Bagi mahasiswa yang mengalami tekanan akademik, aktivitas ini mungkin terasa lebih menarik dibandingkan kegiatan lain yang membutuhkan usaha lebih besar atau waktu yang lebih lama untuk meredakan stres. Keputusan ia untuk memilih judi online sebagai cara mengatasi stres menunjukkan kurangnya eksplorasi terhadap alternatif hiburan yang lebih sehat dan produktif. Misalnya, olahraga, meditasi, atau kegiatan kreatif dapat memberikan manfaat jangka panjang untuk kesehatan fisik dan mental, tetapi mungkin kurang diminati karena tidak menawarkan stimulasi instan seperti judi.

Menurut Ibrahim Al-Hakim, Ririn Nurvita Dewi, dan Mathilda Priska Aurelia, orang yang memiliki tekanan hidup dan stres cenderung untuk mencari sesuatu yang dapat menyenangkan mereka salah satunya yaitu judi online.<sup>27</sup> Hasil wawancara dengan lima mahasiswa yang terlibat dalam judi online mengungkapkan adanya beragam faktor yang mendorong mereka untuk memilih aktivitas ini, yang pada dasarnya berhubungan dengan faktor ekonomi, persepsi peluang kemenangan, kejenuhan, lingkungan pertemanan, dan pelampiasan. Faktor-faktor ini mencerminkan kebutuhan untuk mencari solusi instan terhadap masalah atau kondisi tertentu.

#### **D. Hambatan Penegakan Hukum Judi Online di Kalangan Mahasiswa**

Menurut penulis hambatan terbesar dalam pelaksanaan hukum terkait kejahatan judi online dikalangan mahasiswa adalah berasal dari kesadaran mahasiswa itu sendiri. Berikut ini penulis paparkan hasil wawancara dengan lima informan mahasiswa yang menggunakan judi online, dimana dalam wawancara tersebut dipaparkan bagaimana persepsi mereka terhadap risiko hukum yang dihadapi dalam bermain judi online:

##### **1. Rasa Aman karena Anonimitas**

Informan 1 yaitu DAS yang merupakan mahasiswa semester 3 salah satu kampus di Cirebon mengungkapkan bahwa: "Engga, lebih aman karena ga langsung ke tempatnya dan ga bakal ketahuan." Pernyataan informan 1 menunjukkan bahwa anonimitas dalam penggunaan judi online menjadi faktor utama yang menciptakan rasa aman. Ia merasa tidak ada risiko langsung karena aktivitasnya dilakukan secara virtual, sehingga tidak ada kontak fisik atau kehadiran di lokasi yang dapat terdeteksi. Hal ini menunjukkan kurangnya kesadaran bahwa jejak digital tetap dapat dilacak oleh otoritas.

##### **2. Rasa Aman karena Minimnya Penegakan Hukum**

Informan 2 yaitu IHM yang merupakan mahasiswa semester 3 salah satu kampus di Cirebon mengungkapkan bahwa: "Selagi belum ada kasus orang ketangkap ya merasa aman." Informan 2 mengaku merasa aman selama belum ada kasus nyata atau berita tentang orang yang tertangkap akibat judi online. Pandangan ini mencerminkan bahwa kewaspadaan terhadap sanksi hukum tidak muncul dari pemahaman terhadap regulasi atau ancaman hukum itu sendiri, melainkan dari pengalaman empiris, yaitu apakah ada orang lain yang benar-benar tertangkap. Informan 5 yaitu MIF yang merupakan mahasiswa semester 3 salah satu kampus di Cirebon mengungkapkan bahwa: "Selagi belum ada sidak dan ga ketahuan si aman-aman aja." Informan 5 mengaku merasa aman selama belum ada tindakan tegas seperti razia (sidak) atau penegakan hukum yang langsung memengaruhinya. Keyakinan bahwa dirinya tidak akan ketahuan memperkuat rasa aman.

---

<sup>27</sup> Ibrahim Al Hakim, Ririn Nurvitarahim Dewi, and Mathilda Priska Aurelia, "Studi Literatur: Bahaya Judi Online Terhadap Diri Sendiri Dan Keharmonisan Keluarga," *Diversity Guidance and Counseling Journal* 2, no. 1 (2024): 65.

Ini mengindikasikan bahwa mahasiswa mungkin melihat judi online sebagai aktivitas yang sulit dilacak dibandingkan judi konvensional.

### 3. Kesadaran terhadap Resiko Hukum tetapi Tetap Bermain

Informan 3 yaitu MSDW yang merupakan mahasiswa semester 3 salah satu kampus di Cirebon mengungkapkan bahwa: "Kalo itu sih ya resikonya pidana, kalo mau main ya main aja." Informan 3 menunjukkan pemahaman bahwa perjudian online memiliki konsekuensi hukum berupa sanksi pidana. Ini menunjukkan bahwa setidaknya ada tingkat kewaspadaan terhadap risiko tersebut. Meskipun memahami risiko, ia tetap bermain judi online. Hal ini mengindikasikan bahwa risiko pidana tidak cukup kuat untuk menghentikan atau mencegah perilaku perjudian. Informan 4 yaitu TH yang merupakan mahasiswa semester 3 salah satu kampus di Cirebon mengungkapkan bahwa: "Mungkin hampir semua orang takut kena pidana cuma balik lagi ke diri kitanya, kalo rasa penasarannya masih ada mah mungkin ga takut."

Informan 4 mengakui bahwa sebagian besar orang merasa takut terhadap sanksi pidana. Meskipun ada rasa takut, keputusan untuk tetap terlibat dalam judi online sangat bergantung pada kontrol diri dan motivasi pribadi. Ia menyebutkan bahwa rasa penasaran dapat mengalahkan ketakutan terhadap sanksi, menunjukkan bahwa dorongan psikologis seperti keinginan mencoba atau sensasi bermain berperan besar.

Tingkat pemahaman mahasiswa terhadap risiko hukum yang dihadapi dalam bermain judi online tergolong rendah. Faktor utama yang memengaruhi adalah persepsi aman karena anonimitas, minimnya penegakan hukum yang dirasakan, dan pengaruh motivasi psikologis. Hal ini menegaskan pentingnya peningkatan edukasi hukum, penetapan regulasi yang komprehensif, serta pendekatan preventif untuk mengatasi perilaku perjudian online di kalangan mahasiswa, dalam rangka mengatasi hambatan penegakan hukum tindak pidana judi online di kalangan mahasiswa, maka pihak-pihak terkait dirasa perlu melakukan beberapa upaya preventif yang bertujuan untuk menghindari terjadinya kegiatan perjudian yang melanggar hukum. Berbagai langkah pencegahan yang bisa diambil antara lain: 1) Penguatan Regulasi Khusus Perjudian Online: Pemerintah perlu merancang regulasi yang lebih spesifik untuk menangani perjudian online.<sup>28</sup> Penulis merasa bahwa tindak pidana judi online yang diatur dalam UU ITE hanya berfokus pada hukuman pidana bagi pendistribusi dan pembuat situs judi online, sehingga UU ITE perlu diperbarui untuk mencakup definisi lebih luas tentang tindak kriminal judi online, termasuk aspek penggunaannya. Dengan ini bertujuan supaya masyarakat tidak lagi menganggap bahwa hanya pembuat atau pendistribusi situs yang bertanggung jawab secara hukum; 2) Mengadakan Program Sosialisasi: Upaya pencegahan dilakukan dengan mengedepankan sosialisasi yang aktif dan terarah. Kampanye edukasi difokuskan untuk meningkatkan kesadaran bahwa permainan judi di internet bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga merupakan tindakan kriminal yang memiliki dampak hukum serius. Informasi mengenai risiko dan dampak negatif dari praktik judi online, baik dari segi hukum, finansial, maupun psikologis disebarluaskan secara luas.<sup>29</sup> Selain itu, sosialisasi juga berperan dalam mendorong mahasiswa untuk lebih bijak dalam menggunakan teknologi. Program ini dapat dilaksanakan melalui kerja sama antara pihak kampus dan Kepolisian agar dapat

---

<sup>28</sup> Wijaya, "Upaya Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online."

<sup>29</sup> Reza Ditya Kesuma, "Penegakan Hukum Perjudian Online Di Indonesia: Tantangan Dan Solusi," *Jurnal Exact: Journal of Excellent Academic Community* 1, no. 1 (2023): 48.

diaksanakan secara optimal; 3) Mengembangkan Program Literasi Finansial: Mahasiswa yang memiliki tingkat literasi finansial yang baik memungkinkan individu untuk mengelola keuangan mereka dengan lebih baik, sehingga cenderung menghindari aktivitas perjudian yang berisiko. Literasi finansial memberikan pemahaman mendalam tentang manajemen risiko, alokasi sumber daya keuangan, dan dampak jangka panjang dari keputusan keuangan, yang pada akhirnya dapat melindungi individu dari godaan untuk mencari solusi instan melalui judi online.<sup>30</sup>

Upaya pencegahan terhadap tindak pidana judi online di kalangan mahasiswa memerlukan pendekatan yang komprehensif dan terintegrasi. Penguatan regulasi hukum, terutama dengan memperluas cakupan tindak pidana judi online, akan memastikan bahwa semua para pihak yang terlibat dalam perjudian online dapat dikenakan sanksi yang sesuai. Sosialisasi yang aktif dan terarah akan meningkatkan kesadaran mahasiswa akan bahaya dan konsekuensi dari judi online, sementara program literasi finansial akan membantu mahasiswa untuk lebih bijak dalam mengelola keuangan dan menghindari risiko terjerumus dalam perjudian. Dengan kombinasi ketiga upaya ini, diharapkan akan tercipta lingkungan yang terbebas dari pengaruh negatif judi online bagi mahasiswa.

## KESIMPULAN

Beberapa faktor yang mendorong mahasiswa bermain judi online pada dasarnya berhubungan dengan faktor ekonomi, persepsi peluang kemenangan, kejenuhan, lingkungan pertemanan, dan pelampiasan. Beragamnya faktor ini menunjukkan banyaknya mahasiswa yang terjerat dalam judi online. Hambatan terbesar dalam penegakan hukum tindak pidana judi online adalah berasal dari kesadaran mahasiswa itu sendiri. Diantara mereka ada yang merasa aman bermain judi online karena anonimitas, minimnya penegakan hukum, bahkan ada yang sadar terhadap resiko pidana namun tetap bermain. Oleh karena itu, pihak-pihak terkait dirasa perlu melakukan beberapa upaya preventif yang bertujuan untuk mencegah terjadinya tindak pidana perjudian. Penguatan regulasi hukum, terutama dengan memperluas cakupan tindak pidana judi online, akan memastikan bahwa semua pihak yang terlibat dalam perjudian online dapat dikenakan sanksi yang sesuai. Sosialisasi yang aktif dan terarah akan meningkatkan kesadaran mahasiswa akan bahaya dan konsekuensi dari judi online, sementara program literasi finansial akan membantu mahasiswa untuk lebih bijak dalam mengelola keuangan dan menghindari risiko terjerumus dalam perjudian. Dengan kombinasi ketiga upaya ini, diharapkan akan tercipta lingkungan yang terbebas dari pengaruh negatif judi online bagi mahasiswa.

## REFERENSI

- Ardhan, Muhammad Urifianto. "Maraknya Judi Online Di Kehidupan Generasi Muda Dan Menurut Pandangan Hukum Yang Berlaku." *Comseroa: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* 3, no. 8 (2023).
- Asman. "Dampak Negatif Judi Online Terhadap Keharmonisan Rumah Tangga Perspektif Hukum Keluarga Islam." *Ahlika: Jurnal Hukum Keluarga Dan Hukum Islam* 1, no. 1 (2024).

---

<sup>30</sup> Haikal, Nabila, and Hafizi, "Literasi Finansial Sebagai Upaya Pencegahan Judi Online Di Kalangan Mahasiswa."

- Fatimah, Siti, and Taun. "Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Di Indonesia." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023).
- Fortuna, Lovel, Elwi Danil, and Yoserwan. "Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Di Wilayah Hukum Kepolisian Resor Kota Padang Panjang." *UNES LAW REVIEW* 5, no. 4 (2023).
- Friska, Junita, Adita Hervani Br Basus, Alfayanti, Dianrani Anastasya Purba, Ika Novita Padang, and Jenni Romayanti Ginting. "Pola Perilaku Pengguna Situs Judi Online Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi." *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 2, no. 6 (2024).
- Haikal, Muhammad, Dianti Nabila, and M Zainul Hafizi. "Literasi Finansial Sebagai Upaya Pencegahan Judi Online Di Kalangan Mahasiswa." *Chatra: Jurnal Pendidikan & Pengajaran* 2, no. 1 (2024).
- Hakim, Ibrahim Al, Ririn Nurvitarahim Dewi, and Mathilda Priska Aurelia. "Studi Literatur: Bahaya Judi Online Terhadap Diri Sendiri Dan Keharmonisan Keluarga." *Diversity Guidance and Counseling Journal* 2, no. 1 (2024).
- Hidayah, Delis Fitriya Nur, Diana Febrianty Putri, Farha Salsabila, Sam Rizqi Yunaenti, Tarisa Nuryanti, and Asep Rudi Nurjaman. "Menelaah Fenomena Judi Online (Slot) Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Hukum Islam Di Indonesia." *Tasdiq: Jurnal Kajian Agama Dan Dakwah* 2, no. 3 (2024).
- Hidayah, Tiara Nur, and Septi Indah Novita Sari. "Identifikasi Yuridis Penegakan Hukum Terhadap Perjudian Online Di Indonesia." *Qaumiyyah: Jurnal Hukum Tata Negara* 4, no. 1 (2023).
- Jadidah, Ines Tasya, Utami Milyarta Lestari, Keysha Alea Amanah Fatiha, Roja Riyani, Neli, Cherrysa, and Ariesty Wulandari. "Analisis Maraknya Judi Online Di Masyarakat." *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia* 1, no. 1 (2023).
- Kesuma, Reza Ditya. "Penegakan Hukum Perjudian Online Di Indonesia: Tantangan Dan Solusi." *Jurnal Exact: Journal of Excellent Academic Community* 1, no. 1 (2023).
- Laras, Annisa, Najwa Savabillah, Cindy Caroline, Jusini Delas, Farra Dinda, and Mic Finanto. "Analisis Dampak Judi Online Di Indonesia." *Concept: Journal of Social Humanities and Education* 3, no. 2 (2024).
- Lubis, Fidyan Hamdi, Melisa Pane, and Irwansyah. "Fenomena Judi Online Di Kalangan Remaja Dan Faktor Penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif Dan Hukum Islam (Maqashid Syariah)." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 2 (2023).
- Mubarok, Zakki, and Ahmad Wahid. "Dampak Dan Fenomena Maraknya Perjudian Online Bagi Mahasiswa Di Indonesia." *Smart Law Journal* 3, no. 2 (2024).
- Murti, Frisnanda Krisna, Muhammad Haikal Muttaqin, Novriansyah, and Rohid Saputra. "Faktor Penyebab Maraknya Judi Online Serta Upaya Pencegahannya Di Lingkungan Masyarakat." *Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan* 5, no. 12 (2024).
- Nurdiana, Mutia, Nurul Aisyah, and Syifa Nabilah Ilham. "Fenomena Judi Online Di Daerah Jakarta Selatan." *Jurnal Perspektif* 2, no. 1 (2022).
- Rafiqah, Lailan, and Hanurur Rasyid. "Dampak Judi Online Terhadap Kehidupan Sosial

Ekonomi Masyarakat." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 20, no. 2 (2023).

Raharjo, Angga Sandhika, Fabhian Halky Syahir, Aulia Rachmatullah Nadjima, Rafi Muhammad Irvan, Nurloise Viano, Hafizh Aulia Rahman, Daffa Adam Putra Pammuji, Raisha Tiara Hasnakusumah, Talitha Aqiella Marsanthi, and Mulyadi. "Analisis Lemahnya Penegakkan Hukum Dari Kausalitas Maraknya Agen Judi Online Di Indonesia." *Media Hukum Indonesia* 2, no. 3 (2024).

Rahmatullah, Muhammad, and B. Farhana Kurnia Lestari. "Tinjauan Yuridis Perjudian Online Berdasarkan Pasal 27 Ayat 2 Jo. Pasal 45 Ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik", Uniz." *Unizar Recht Journal* 3, no. 3 (2024).

Rizkita, Alifian Fajar. "Kebijakan Hukum Tentang Perjudian Online." *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora* 1, no. 5 (2023).

Rumbay, Imelda Sonia, Fransiscus X. Tangkudung, and Debby Telly Antow. "Tinjauan Yuridis Terhadap Lemahnya Penanganan Tindak Pidana Judi Online." *Lex Privatum* 11, no. 5 (2023).

Siringoringo, Agnes Chintya, Sri Yunita, and Jamaludin. "Tren Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa: Dampak Dan Upaya Pencegahannya." *Journal on Education* 06, no. 02 (2024).

Sitanggang, Adelina. "Penegakan Undang-Undang ITE Terhadap Kasus Judi Online." *Mediation : Journal of Law* 2, no. 4 (2023).

Sitanggang, Andri Sahata, Ridho Sabta, and Fani Yuli Hasiolan. "Perkembangan Judi Online Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner." *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial* 01, no. 05 (2023).

Soekanto, Soejono. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI Pers, 2010.

Subagyo, Abi Arsyah Makarim, and Laras Astuti. "Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online." *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)* 3, no. 3 (2022).

Syahrizal, Hasan, and M. Syahrhan Jaelani. "Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif." *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023).

Wijaya, Ferdian Atma. "Upaya Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online." *Jurnal Hukum, Politik Dan Ilmu Sosial* 3, no. 4 (2024).

Zulfikar, Riza, Ciavi Adinda Giantri Katim, Diliya Mariam Rinjani, Ganjar Turesna, Muhamad Rafly, Sonny Juliyansyah Saputra, and Nurul Fallah Kurniawan. "Edukasi Menghadapi Era Digital Dan Resiko Teknologi Terhadap Kasus Judi Online Dan Pinjaman Online Dalam Upaya Penegakan Dan Perlindungan Hukum Bagi Masyarakat Desa Banyusari." *Academica: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2024).