

DAMPAK SERIUS JUDI *ONLINE* DAN STRATEGI PEMBERANTASANNYA

6

Noverdi Puja Saputra¹

Abstrak

Praktik judi online mengancam ketahanan bangsa karena tidak hanya berdampak serius pada negara, namun juga berdampak langsung pada masyarakat. Tulisan ini mengkaji dampak dan strategi pemberantasan judi online. Praktik judi online berdampak secara ekonomi baik bagi negara maupun masyarakat. Selain itu, judi online memberikan dampak psikologis dan gangguan kesehatan mental. Dampak lain judi online juga dapat mengganggu kehidupan sosial masyarakat. Strategi yang dapat dilakukan untuk memberantas judi online adalah menurunkan intensitas dari aktivitas judi online, pemblokiran aliran dana, meningkatkan edukasi dan kesadaran publik, melakukan penindakan hukum yang efektif, pengembangan teknologi, serta mendorong terbentuknya Undang-Undang Keamanan dan Ketahanan Siber. DPR RI melalui Panitia Kerja Komisi I Judi Online harus memaksimalkan evaluasi efektivitas kebijakan dan regulasi, memperkuat koordinasi antarlembaga, menganalisis kebutuhan teknologi, serta merumuskan strategi pencegahan dan pemberantasan judi online. Selain itu, Komisi III DPR RI dapat meminta penegak hukum untuk menindak tegas oknum yang terlibat judi online.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital saat ini membuka celah bagi maraknya aktivitas judi *online* (daring). Judi *online* merupakan aktivitas taruhan uang yang dilakukan melalui platform digital dengan harapan memperoleh keuntungan. Bentuk judi *online* di antaranya taruhan olahraga, poker

daring, kasino virtual, dan lotere berbasis internet. Perjudian online dikategorikan *cybercrime* karena menggunakan komputer dan internet sebagai media untuk melakukan tindak pidana perjudian (DPR RI, 2024).

Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) telah menangani 5.128.871 konten perjudian sejak 2017 hingga November 2024. Dari jumlah



9 772088 235001

¹ Analis Legislatif Ahli Muda Bidang Polhukam, Pusat Analisis Keparlemenan Badan Keahlian Setjen DPR RI, e mail: noverdi.saputra@dpr.go.id.

tersebut, sebanyak 3.457.007 konten perjudian ditangani pada periode 1 Januari hingga 7 November 2024, dan ini merupakan penanganan terbanyak. Platform situs dengan *Internet Protocol* (IP) tertentu menjadi media utama penyebaran konten perjudian, dengan total 4.414.740 konten teridentifikasi (Alfarizi, 2024). Menteri Koordinator Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan, Budi Gunawan, mengungkapkan bahwa pada tahun 2024 tercatat ada 8,8 juta pemain judi daring di Indonesia. Sebanyak 80% di antaranya berasal dari kalangan masyarakat bawah dan banyak generasi muda (Aditia & Santosa, 2024). Hal ini cukup mengkhawatirkan karena generasi muda sudah mulai kecanduan judi *online*. Hingga saat ini praktik judi *online* masih sulit diberantas karena teknologi semakin canggih dan modern, yang menyulitkan aparat untuk melacaknya. Tulisan ini mengkaji mengenai dampak judi *online* dan strategi pemberantasannya.

Dampak Judi Online

Dampak dari praktik judi *online* bisa dikatakan cukup luas dan serius yang tidak hanya dirasakan oleh negara, tetapi juga oleh masyarakat. Secara ekonomi, dampak judi *online* bagi Indonesia per Maret 2024 telah mencapai Rp600 triliun. Jika dibandingkan dengan beberapa anggaran prioritas negara tahun 2024, seperti pendidikan sebesar Rp134 triliun, infrastruktur Rp45 triliun, kesehatan Rp31 triliun, dan ketahanan pangan Rp11 triliun dengan total pengeluaran prioritas negara tahun 2024 tersebut sebesar Rp221 triliun, jumlah transaksi judi *online* yang merugikan negara

ternyata lebih besar dan seharusnya mampu menutup pengeluaran prioritas negara tahun 2024 tersebut (Machfir, 2024).

Bagi masyarakat yang kecanduan judi *online*, dampak ekonomi yang dirasakan adalah hutang yang menumpuk, di mana hutang tersebut digunakan untuk modal bermain judi *online*. Pelaku akan terus berharap menang pada permainan, padahal tanpa disadari, pelaku telah mengalami kerugian yang sangat banyak akibat kekalahan pada permainan judi *online*. Berdasarkan data Pusat Pelaporan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), banyak pelaku judi *online* menggunakan pinjaman *online*. Sudah sekitar 500 rekening dari 3,5 juta orang yang diduga menggunakan pinjaman *online* untuk bermain judi *online* (Setiawati, 2024). Kondisi ini tentu membuat pelaku terlilit hutang dan kondisi finansial keluarga menjadi terganggu.

Dampak lain dari praktik judi *online* adalah dampak psikologis dan gangguan kesehatan mental. Dampak psikologis ini mendorong pelaku untuk terus bermain karena penasaran terhadap kemenangan yang diharapkan pada permainan selanjutnya. Rasa penasaran membuat seseorang menjadi kecanduan dan sulit untuk meninggalkan judi *online*. Selain menimbulkan kecanduan, judi *online* juga dapat menimbulkan stres, kecemasan, bahkan depresi terhadap pelaku. Biasanya, pelaku cemas akan hasil yang didapatkan yang kemudian memicu terjadinya stres hingga depresi apabila mengalami kekalahan terus menerus. Mereka juga akan merasa tertekan dan cenderung menghalalkan segala cara untuk terus bermain.

Dampak lain dari judi *online* adalah dampak sosial, yang berdampak luas bagi para pecandu. *Pertama* bagi diri sendiri, dampak sosial yang akan dirasakan adalah penurunan produktivitas dalam melakukan kegiatan. Judi *online* mengakibatkan seseorang menjadi kurang fokus dalam melakukan kegiatan yang berakibat turunnya produktivitas dalam bekerja atau sekolah. *Kedua*, bagi lingkungan, judi *online* mengakibatkan seseorang melakukan isolasi sosial. Isolasi sosial dilakukan dengan cara menghindari sosialisasi dengan lingkungan luar. Hal ini dilakukan karena perasaan malu, atau kecurigaan yang tinggi terhadap orang lain. *Ketiga*, kecanduan judi *online* juga dapat merusak hubungan sosial dan keluarga. Tidak jarang ditemukan kasus perceraian karena salah satu pihak melakukan judi *online* yang mengakibatkan banyak permasalahan keluarga. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik, pada tahun 2023 terjadi lonjakan perceraian karena judi *online* yaitu mencapai 1572 kasus, meningkat 32% dibandingkan tahun 2022 (Rizti, 2024). *Keempat*, peningkatan tingkat kejahatan, di mana pelaku akan cenderung melakukan tindak pidana seperti pencurian, penipuan, atau tindak pidana lainnya untuk mendukung dan memenuhi rasa kecanduannya terhadap judi *online* tersebut.

Strategi Pemberantasan Judi Online

Judi *online* telah menjadi ancaman serius bagi masyarakat Indonesia. Dalam rangka pemberantasan judi *online* diperlukan strategi yang efektif dan implementatif agar berjalan secara

cepat. Strategi tersebut dapat menjadi parameter yang jelas dan terukur yang nantinya dapat digunakan untuk melakukan pemberantasan judi *online*. Strategi tersebut antara lain, *pertama*, menurunkan intensitas aktivitas judi *online*. Penurunan intensitas dapat dilakukan salah satunya dengan pembatasan penjualan kartu perdana selain pada gerai resmi *provider*. Hal ini dilakukan karena judi *online* biasanya dilakukan oleh masyarakat melalui nomor *handphone* yang tersambung melalui dompet digital. Saat ini masyarakat masih tergolong bebas untuk membeli kartu perdana pada *counter-counter handphone* yang menyediakan kartu perdana siap pakai dengan data orang lain. Padahal, Komdigi sebelumnya telah mengeluarkan Peraturan Menteri (Permen) Kominfo No. 12 Tahun 2016 tentang Registrasi Pelanggan Jasa Komunikasi yang terakhir diubah dengan Permen Kominfo No. 14 Tahun 2017.

Kedua, pemblokiran aliran dana untuk memutus akses finansial. Saat ini pemerintah memang telah melakukan beberapa pemblokiran dana terkait judi *online*. Namun hal tersebut masih kurang efektif karena dilakukan oleh masing-masing aparat penegak hukum. Kerja sama antara Komdigi, aparat penegak hukum, lembaga keuangan, PPATK, perbankan, dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) harus lebih diperkuat dan dilakukan secara terkoordinasi lintas instansi. Secara represif, PPATK dapat melakukan penelusuran aliran-aliran dana yang mencurigakan yang diindikasikan terlibat judi *online* untuk ditindak oleh aparat penegak hukum. Namun, pada praktiknya dalam melakukan pencegahan, OJK berperan penting,

karena OJK merupakan lembaga pengawas perbankan yang diberikan kewenangan akan hal tersebut. Peran OJK harus lebih ditingkatkan guna mengawasi lembaga perbankan yang rekeningnya digunakan untuk kegiatan judi *online* sebagai langkah preventif. OJK harus berani memberikan peringatan ataupun menjatuhkan sanksi kepada lembaga perbankan yang disinyalir digunakan untuk kegiatan judi *online*. Hal ini dianggap penting, sehingga lembaga perbankan akan menjadi lebih hati-hati dan memantau setiap transaksi yang dianggap mencurigakan yang akan mempermudah pemberantasan judi *online*.

Ketiga, meningkatkan edukasi dan kesadaran publik mengenai dampak buruk judi *online* harus terus dilakukan. Hal ini dapat menjadi strategi yang efektif guna menggugah kesadaran publik mengenai bahaya judi *online*. Edukasi pemerintah perlu diperluas hingga ke sekolah dan universitas, mengingat 80% pelaku judi *online* adalah generasi muda. Selain itu, sosialisasi yang dilakukan pemerintah harus sering dilakukan baik melalui kegiatan-kegiatan tertentu, melalui media cetak, ataupun elektronik. *Keempat*, penindakan hukum yang efektif. Penindakan ini harus dilakukan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan dan tidak tebang pilih. Saat ini Pasal 45 ayat (3) UU ITE menyebutkan, "Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling

banyak Rp10.000.000.000,00". Hal ini menunjukkan, bukan hanya kepada pemain, namun juga terhadap operator, perusahaan, *becking*, maupun *influencer* yang ikut terlibat dalam kegiatan judi *online*.

Kelima, pengembangan teknologi canggih untuk pencegahan dan penindakan judi *online*. Pemerintah harus terus mengembangkan teknologi canggih untuk mendeteksi, mencegah, dan melacak aktivitas judi *online*. Teknologi berbasis *artificial intelligence*, *machine learning*, dan analitik *big data* patut untuk dicoba untuk memantau pola transaksi keuangan, perilaku dari pemain judi *online*, serta mendeteksi situs atau aplikasi yang baru muncul secara *real time* terkait dengan judi *online*. *Keenam*, mendorong terbentuknya Undang-Undang Keamanan dan Ketahanan Siber. Undang-undang ini akan memberikan proteksi dan jaminan keamanan pada setiap data aplikasi sehingga akan menghindarkan dari serangan atau kegiatan ilegal yang melanggar hukum termasuk judi *online*. Undang-undang ini diharapkan dapat lebih mempersempit kegiatan judi *online* yang kebanyakan servernya berada di luar negeri.

Penutup

Judi *online* telah menjadi ancaman serius bagi Indonesia. Dampak judi *online* dirasakan secara ekonomi baik oleh negara maupun masyarakat. Dampak lain adalah dampak psikologis dan gangguan kesehatan mental. Dampak lebih serius dari judi *online* adalah dampak sosial yang merugikan baik bagi diri pelaku sendiri maupun lingkungan sekitar.

Strategi yang dapat dilakukan untuk memberantas judi *online* adalah melakukan penurunan intensitas aktivitas judi *online*, pemblokiran aliran dana, meningkatkan edukasi dan kesadaran publik, penindakan hukum yang efektif, pengembangan teknologi canggih untuk pencegahan dan penindakan judi *online*, serta mendorong terbentuknya Undang-undang Keamanan dan Ketahanan Siber.

Melalui fungsi pengawasan, Komisi I DPR RI perlu memaksimalkan Panja Judi *Online* yang dibentuk guna melakukan evaluasi efektivitas kebijakan dan regulasi, memperkuat koordinasi antarlembaga, menganalisis kebutuhan teknologi, serta merumuskan strategi komprehensif untuk pencegahan dan pemberantasan judi *online*. Sementara itu, Komisi III DPR RI dapat meminta aparat penegak hukum untuk menindak tegas seluruh oknum yang terlibat dalam judi *online*.

Referensi

Aditia, N. R & Santosa, B. (2024, November 14). Budi Gunawan: Data intelijen, pemain judi “*online*” capai 8,8 juta pada 2024. *kompas.com*. <https://nasional.kompas.com/read/2024/11/14/15382151/budi-gunawan-data-intelijen-pemain-judi-online-capai-88-juta-pada-2024>.

Alfarizi, G. (2024, November 11). Hingga November 2024, Kemkomdigi tangani 5.128.871 konten perjudian. *kominfo.go.id*. <https://aptika.kominfo.go.id/2024/11/hingga-november-2024-komdigi-tangani-5-128-871-konten-perjudian/>

Machfir, Z. (2024, Juni 29). Capai Rp600 triliun, kerugian judi *online* kalahkan anggaran prioritas RI. *Goodstats.id*. <https://goodstats.id/article/kerugian-negara-akibat-judi-online-capai-rp600-triliun-mengalahkan-anggaran-prioritas-negara-MJ3fj>

Rizti, F. (2024, Agustus 13). Cerai akibat judi *online* terus naik, bagaimana aksi Kemenag? *goodstats.id*. <https://data.goodstats.id/statistic/cerai-akibat-judi-online-terus-naik-bagaimana-aksi-kemenag-hPr11>

Setiawati, S. (2024, Juni 20). Uang pinjol diduga banyak dipakai untuk judi, awas kredit macet! *cnbcindonesia.com*. <https://www.cnbcindonesia.com/research/20240620063812-128-547656/uang-pinjol-diduga-banyak-dipakai-untuk-judi-awas-kredit-macet>

Term of Reference Panitia Kerja Judi Daring Komisi I DPR RI. (2024). Sekretariat Jenderal DPR RI.