

## ANALISIS PENGARUH KEMUDAHAN MENGAKSES JUDI ONLINE TERHADAP PELAJAR SEKOLAH MENENGAH ATAS DALAM KESADARAN HUKUM

Jeryco Lois Timothy Siregar<sup>1</sup>, Puti Salwa<sup>2</sup>, Azzahra Zulvanissa<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru

Email: [1jerycolois1015@gmail.com](mailto:1jerycolois1015@gmail.com), [2putisalwa96@gmail.com](mailto:2putisalwa96@gmail.com), [3azzahrazulvanissa11@gmail.com](mailto:3azzahrazulvanissa11@gmail.com)

### *Abstract*

The increasing proliferation of information circulating in the Digital Era is supported by the freedom of human rights in obtaining information in accordance with the 1945 Constitution article 28F, which states: "everyone has the right to communicate and obtain information to develop their personal and social environment, and has the right to search for, obtain, own, store, process and convey information using all types of available channels." giving rise to an increase in the number of online gambling users in Indonesia. This is proven by Indonesia becoming the country with the largest number of online gambling players in the world with 201,122 players in 2023. The spread of online gambling information, especially on various social media platforms, makes it easier for students to gain access to surfing in the world of digitalization which can plunge high school students, especially seniors. underage students which is of course very contrary to the laws in force in Indonesia such as article 27 paragraph 2 of the 2024 ITE Law and article 303 of the Criminal Code. To identify and analyze further the factors that cause and influence online gambling among high school students. So interviews were conducted with 20 high school students at random with their names and school origins kept confidential so that the results obtained were that all students knew about online gambling and the information comes from social media, but not all of them became users. The data analysis technique uses qualitative descriptive methods

**Keywords:** Law; Online Gambling; Social Media.

### **Abstrak**

Semakin maraknya informasi yang beredar di Era Digital didukung oleh kebebasan HAM dalam memperoleh informasi sesuai dengan UUD 1945 pasal 28F, yang berbunyi : "setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia." sehingga menimbulkan meningkatnya jumlah pengguna judi online di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan Indonesia yang menjadi negara dengan jumlah pemain judi online terbanyak di dunia dengan 201.122 pemain pada tahun 2023. Tersebarnya informasi judi online khususnya di berbagai platform media sosial mempermudah pelajar memperoleh akses berselancar dalam dunia digitalisasi yang mampu menjerumuskan para pelajar sekolah menengah atas terutama para pelajar dibawah umur yang tentunya sangat bertentangan dengan hukum yang berlaku di Indonesia seperti pasal 27 ayat 2 UU ITE tahun 2024 dan pasal 303 KUHP. Untuk mengidentifikasi dan menganalisa lebih lanjut mengenai faktor penyebab serta pengaruh judi online di kalangan pelajar sekolah menengah atas. Maka dilakukan wawancara kepada 20 orang pelajar sekolah menengah atas secara acak dengan nama dan asal sekolah yang dirahasiakan sehingga hasil yang diperoleh bahwa seluruh pelajar telah mengetahui tentang judi online dan informasinya bersumber dari media sosial, namun tidak seluruhnya menjadi pengguna. Adapun teknik analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif.

**Kata Kunci:** Hukum; Judi Online; Media Sosial

## PENDAHULUAN

Semakin maraknya informasi yang beredar di era digital didukung oleh kebebasan HAM dalam memperoleh informasi, <sup>1</sup>sesuai dengan UUD 1945 pasal 28F, yang berbunyi: “setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia”. Menyebabkan kemudahan bagi manusia untuk mendapatkan akses Informasi mengenai berbagai hal. Sehingga hal tersebut dimanfaatkan oleh sebagian orang untuk melakukan tindak kejahatan di dunia digital atau *cybercrime*.<sup>2</sup> Salah satu tindak kejahatan pidana di dunia digital saat ini adalah permainan judi online.<sup>3</sup>

Judi *online* adalah judi yang mempergunakan media internet untuk melakukan pertarungan, dimana dalam permainan tersebut penjudi harus membuat perjanjian tentang ketentuan permainan dan apa yang dipertaruhkan.<sup>4</sup> Judi online tentunya sangat bertentangan dengan hukum yang berlaku di Negara Republik Indonesia yang tertulis pada pasal 27 ayat 2 UU ITE tahun 2024 <sup>5</sup> dan pasal 303 KUHP.<sup>6</sup>

Dengan memanfaatkan media sosial sebagai senjata promosi judi *online* memberikan kemudahan untuk mengaksesnya menyebabkan penambahan jumlah pengguna judi *online* di Indonesia yang semakin pesat dari tahun ke tahun dan memuncak pada tahun 2023.<sup>7</sup> Indonesia menjadi sebuah Negara dengan Jumlah pemain judi online terbanyak didunia, dengan total

---

<sup>1</sup> Amar Ahmad and Nurhidaya, “Media Sosial Dan Tantangan Masa Depan Generasi Milenial,” *Avant Garde: Jurnal Ilmu Komunikasi* 8, no. 2 (2020), <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.36080/ag.v8i2.1158>.

<sup>2</sup> Ahmad Farhan Fanani and Rafly Putra Tritasyah, “Maraknya Judi Online Di Kalangan Anak Muda: Faktor Dan Dampaknya,” *Jurnal Fundamental Justice* 4, no. 2 (2023), <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.30812/fundamental.v4i2.3293>.

<sup>3</sup> Arum Rindani, “Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Perjudian Slot Online Dalam Hukum Pidana Indonesia (Studi Putusan Mahkamah Agung Nomor 1964 K/Pid.Sis/2019),” *Lex Laguens: Jurnal Kajian Hukum Dan Keadilan* 1, no. 2 (2023).

<sup>4</sup> Maulana Adli, “Online Gambling Behavior (Among Students Univesity Riau),” *JOM FISIP* 2, no. 2 (2015).

<sup>5</sup> Dhea Hafifa Nanda and Faishal Amirudin Hariyanta, “Problematika Operasionalisasi Delik Pasal 27 Ayat (3) UU ITE Dan Formulasi Hukum Perlindungan Freedom of Speech Dalam HAM,” *Jurnal Hukum Dan Pembangunan Ekonomi* 9, no. 2 (2021), <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/hpe.v9i2.52779>.

<sup>6</sup> Nur Khabibatus Sa’diyah, Ifahdah Pratama Hapsari, and Hardian Iskandar, “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi Online Di Indonesia,” *GolRev: Gorontalo Law Review* 5, no. 1 (2022).

<sup>7</sup> Octavia Paula Lau and Meiske Yunitree Suparman, “Pengaruh Penggunaan Sosial Media Terhadap Motivasi Belajar Kelas X Di Salah Satu Sekolah Di Jakarta,” *JPT: Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024).

201.112 pemain.<sup>8</sup> Hal ini timbul dari berbagai faktor. Judi *online* telah memakan banyak korban di berbagai kalangan usia tentunya termasuk para pelajar sekolah menengah atas.<sup>9</sup>

Menurut Soleman, sebagian besar permainan online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan online.<sup>10</sup> Dengan munculnya berbagai dampak negatif dari penggunaan judi online kepada para pelajar sekolah menengah atas terutama dalam kesadaran hukum, maka perlu dilakukan analisis lebih lanjut untuk mendapatkan informasi mengenai faktor dan dampak yang ditimbulkan dari permainan judi online bagi para pelajar sekolah menengah atas agar dapat menemukan solusi yang tepat sesuai dengan perspektif hukum.

## RUMUSAN MASALAH

1. Apa hal yang memberikan kemudahan untuk mengakses informasi judi *online* pada pelajar sekolah menengah atas?
2. Bagaimana pengaruh judi *online* terhadap kesadaran hukum pada pelajar sekolah menengah atas?

## METODE PENELITIAN

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum sosiologis. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan sosiologi hukum. Sumber data dalam penelitian ini meliputi data primer yakni dilakukan dengan teknik wawancara kepada 20 orang pelajar sekolah menengah atas secara acak dengan nama dan asal sekolah yang dirahasiakan dengan melakukan dokumentasi berupa bukti gambar, foto, serta video. Teknik analisis data yang digunakan ialah deskriptif kualitatif.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Kemudahan Untuk Mengakses Informasi Judi Online Pada Pelajar Sekolah Menengah Atas

---

<sup>8</sup> Jalin: Member of Danareksa, "Indonesia Darurat Judi Online: Simak Penyebab Dan Solusi Yang Dapat Diterapkan," *Jalin: Member of Danareksa*, 2024, <https://www.jalin.co.id/id-id/berita/blog/indonesia-darurat-judi-online-simak-penyebab-dan-solusi-yang-dapat-diterapkan>.

<sup>9</sup> Tesyar Rhofadli Prayitno et al., "Analisis Remaja Sebagai Bandar Judi Online Dalam Perspektif Teori Kontrol Sosial," *EKOMA: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi* 3, no. 3 (2024).

<sup>10</sup> Hani Hatimatunnisani et al., "Maraknya Judi Online Dan Dampaknya Terhadap Pengelolaan Keuangan Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Salah Satu Perguruan Tinggi Swasta Di Bandung)," *SOMA: Jurnal Sosio Dan Humaniora* 2, no. 1 (2023), <https://doi.org/https://doi.org/10.59820/soma.v2i1.124>.

Pengumpulan data yang dilakukan yakni wawancara kepada 20 orang pelajar sekolah menengah atas secara acak dengan merahasiakan identitas, nama dan asal sekolah dari masing-masing pelajar. Maka, didapat hasil sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil wawancara kepada 20 orang pelajar sekolah menengah atas secara acak

Setelah melakukan kegiatan wawancara berdasarkan gambar diatas, maka didapat hasil bahwa seluruh pelajar yaitu sebanyak 20 orang pelajar yang diwawancarai mengetahui informasi mengenai judi online yang sebagian besar menyebutkan bahwa mereka mengetahui informasi tersebut melalui media sosial dengan 7 orang diantaranya terlibat permainan judi online dan rata-rata dibawah usia 17 tahun dengan mayoritas laki-laki. Adapun taruhan awal mereka mulai dari Rp.2.000,- hingga Rp.50.000,- .

Sebanyak 20 orang pelajar yang dimintai keterangan sebagian besar menyebutkan bahwa mereka mendapatkan informasi mengenai judi online melalui media sosial seperti Instagram, Telegram, WhatsApp, Twitter, Youtube dan lain sebagainya dalam bentuk iklan yang menarik perhatian para pelajar sekolah menengah atas untuk terpengaruh melakukan permainan judi online tersebut. seperti pada gambar berikut:



Gambar 2. Bentuk penyebaran informasi judi *online* melalui media sosial

Kemudahan untuk menyebarkan segala informasi melalui media sosial dimanfaatkan para influencer untuk menjerat para pelajar melakukan permainan judi online. Namun tidak hanya influencer yang menjadi dalang akan promosi judi online. Tapi juga para pelajar telah terperangkap permainan tersebut juga ikut serta dalam penyebaran informasi judi online sehingga dapat mempengaruhi para pelajar lain untuk terpengaruh melakukan permainan judi online. Dimana penyebaran iklan dan juga promosi yang bermuatan perjudian online dalam internet, merupakan perbuatan yang melanggar pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu tindak pidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun atau denda paling banyak Rp.1 Miliar (Satu Miliar Rupiah).

Setelah dimintai keterangan pada 7 orang pelajar sekolah menengah sekolah menengah atas maka didapat faktor yang menjadi penyebab penggunaan judi online yaitu:

1. Ekonomi

Salah satunya ialah kurangnya uang saku yang diberikan kepada mereka, berlawanan dengan keinginan mereka akan yang ingin membeli banyak hal. Mereka mencari jalan pintas untuk menghasilkan uang yang lebih banyak, dengan cepat dan mudah. Dimana mereka hanya perlu mengeluarkan modal yang sedikit tapi hasil yang didapat bisa berkali-kali lipat.

2. Lingkungan

Faktor lingkungan tidak hanya dari tempat, tapi juga lingkungan sosial atau pergaulan seseorang. Lalu, bermain judi online karena rasa penasaran yang timbul akibat melihat teman-teman ataupun keluarga mereka yang bermain judi online. Lingkungan keluarga yang cuek, Orang tua yang tidak peduli akan kegiatan anaknya dengan gadget yang diberikan. Bahkan ada beberapa orang tua yang tidak peduli atau membiarkan anaknya bermain di situs judi online.

3. Kesempatan

Kesempatan yang diberikan oleh media sosial yaitu menyediakan atau mempromosikan banyaknya keuntungan dari bermain judi online, mereka tertarik akan keuntungan tersebut

karena di usia mereka yang memiliki banyak keinginan tetapi belum bisa bekerja untuk membuat penghasil mereka sendiri. Hanya dengan ponsel dan internet, mereka bisa memainkan judi online dimanapun dan kapanpun dengan harapan mendapatkan keuntungan maksimal menggunakan modal yang minimal. Selain itu cara bermain yang mudah, juga menambah faktor mereka bisa kecanduan judi online.

#### 4. Pendidikan dan Kesadaran diri

Minimnya pendidikan mengenai hukum dan dampak negatif yang bersangkutan tentang judi online yang diberikan kepada mereka di sekolah maupun keluarga. Kesadaran mereka yang minim akan hukum dan sanksinya.

Adapun dampak yang dirasakan oleh mereka akibat kecanduan bermain judi online seperti:

##### 1. Kerugian Material

Hal ini mencakup segala sesuatu yang dapat membantu mereka untuk dapat menjalankan kehidupannya dengan lancar dan produktif, seperti makanan, air, tempat tinggal, pakaian, dan lain sebagainya. Uang merupakan faktor utama hal kasus perjudian online. Seiring dengan bertaruh menggunakan uang, saat mereka kalah maka uang yang dipasang akan hilang. Apabila kerap mengalami kekalahan dalam berjudi, maka uang mereka akan terus berkurang. Merekapun harus meminjam uang dari teman-temannya untuk memenuhi kebutuhan mereka. Mereka yang kalah bermain judi, akan menggadaikan barang miliknya, seperti Handphone, dan lain sebagainya untuk membayar utangnya atau kembali mendapatkan modalnya untuk bermain.

##### 2. Hubungan Sosial Berkurang

Mereka yang sudah berhasil merasakan keuntungan yang besar dari judi online akan terjerat untuk terus bermain judi online dan menjadi kecanduan demi mendapatkan keuntungan yang lebih besar lagi. Waktu yang mereka habiskan untuk bermain judi online

mengurangi interaksi mereka keluar bersama dengan teman temannya maupun keluarganya. Sehingga mereka terhambat pembentukan karakternya.

### 3. Rusaknya Kesehatan Mental

Mereka merasakan kekalahan dari permainan judi online, bahkan kekalahan yang kontinue dan memberikan kerugian besar memupuk emosi didalam diri mereka. Hal tersebut akan membuat mereka menjadi stress dan mudah marah.

### 4. Rusaknya Kesehatan Tubuh

Mereka mendapatkan uang saku dari orang tua untuk membantu pemenuhan gizi mereka saat kegiatan diluar rumah, sehingga mereka dapat membeli makanan dan minuman untuk memenuhi rasa lapar dan haus mereka. Dengan bermain judi online, mereka cenderung menggunakan uang sakunya yang seharusnya digunakan untuk membeli konsumsi mereka menjadi modal mereka untuk bermain judi online. Kekalahan mereka akan menghabiskan modal yang merupakan uang saku mereka dan mengurangi gizi yang seharusnya mereka dapatkan. Mereka jadi berpotensi untuk terkena beberapa jenis penyakit seperti maag, asam lambung, dan lainnya.

### 5. Turunnya Motivasi Belajar

Mereka yang sudah mengetahui bagaimana cara mendapatkan uang yang banyak dengan cepat dan mudah akan merasa bahwa belajar di sekolah tidak berguna. Semangat mereka untuk menuntut ilmu akan merosot dan bertaruh akan masa depan mereka dengan bermain judi online sudah cukup.

## **B. Pengaruh Judi Online Terhadap Kesadaran Hukum Pada Pelajar Sekolah Menengah Atas**

Kesadaran hukum menyangkut masalah apakah ketentuan hukum tertentu benar-benar berfungsi atau tidak dalam masyarakat. Agar terjadi suatu keserasian yang profesional antara hukum yang diterapkan dengan kesadaran hukum dari masyarakat.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Citra Ramadhan et al., "Kesadaran Hukum Dari Perspektif Psikologi Pada Remaja Kota Medan," *Jurnal Diversitas Desember* 8, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.31289/diversita.v8i2.8581>.

Berdasarkan hasil penelitian, kemudahan dalam mengakses informasi judi online di era digitalisasi sangat berpengaruh pada rendahnya tingkat kesadaran hukum para pelajar sekolah menengah atas. Permainan judi online membuat mereka tidak patuh untuk menaati hukum-hukum yang berlaku, sebagaimana bahwa judi online jelas sudah ditegaskan pada pasal 303 Ayat 1 Ke 1 KUHP 2013 yang berbunyi “Orang yang tidak berhak menuntut pencaharian dengan jalan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan main judi atau sengaja turut campur dalam perusahaan main judi hukumannya adalah diancam dengan pidana penjara paling lama (10) tahun”.<sup>12</sup>

Setelah dimintai keterangan lebih lanjut maka didapat hasil bahwa para pelajar yang terlibat pada permainan judi online seluruhnya sadar akan perbuatan mereka itu salah dan memahami dampak dari tindakan mereka. Namun, kecanduan akan permainan ini membuat mereka sulit akan lepas dari kebiasaan tersebut. Sehingga mendorong mereka untuk menghalalkan berbagai cara dengan melakukan tindakan tidak menaati hukum. Mereka rela untuk menjual barang-barang milik mereka dan bahkan melakukan aksi pencurian demi mendapatkan uang sebagai taruhan untuk melakukan permainan judi online.

Dengan perkembangan judi online yang semakin marak dikalangan pelajar tentunya menjadi senjata untuk melemahkan kesadaran hukum yang seharusnya dimiliki oleh setiap masyarakat dalam berbangsa dan bernegara.

## KESIMPULAN

Setelah dilakukan wawancara dan analisis data yang diperoleh. Maka, penelitian ini dapat disimpulkan hal yang memberikan kemudahan kepada pelajar sekolah menengah atas untuk mengakses judi online yaitu perkembangan media sosial. Pelajar dapat dengan bebas untuk menyebarkan informasi serta memberikan pengaruh kepada teman-temannya tentang judi online. Hal tersebut berdampak buruk kepada pelajar sekolah menengah atas terhadap kesadaran hukum, motivasi belajar, serta karakter mereka sebagai penerus bangsa. Media sosial yang digunakan yakni Whatsapp, Instagram, Telegram, Tiktok yang dapat dengan mudah menyebarkan informasi untuk mengakses judi online.

## DAFTAR PUSTAKA

---

<sup>12</sup> Gerald Waney, “Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 Bis KUHP),” *Lex Crimen* 5, no. 3 (2016).

Adli, Maulana. "Online Gambling Behavior (Among Students Univesity Riau)." *JOM FISIP* 2, no. 2 (2015).

Ahmad, Amar, and Nurhidaya. "Media Sosial Dan Tantangan Masa Depan Generasi Milenial." *Avant Garde: Jurnal Ilmu Komunikasi* 8, no. 2 (2020).  
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.36080/ag.v8i2.1158>.

Danareksa, Jalin: Member of. "Indonesia Darurat Judi Online: Simak Penyebab Dan Solusi Yang Dapat Diterapkan." *Jalin: Member of Danareksa*, 2024. <https://www.jalin.co.id/id-id/berita/blog/indonesia-darurat-judi-online-simak-penyebab-dan-solusi-yang-dapat-diterapkan>.

Fanani, Ahmad Farhan, and Rafly Putra Tritasyah. "Maraknya Judi Online Di Kalangan Anak Muda: Faktor Dan Dampaknya." *Jurnal Fundamental Justice* 4, no. 2 (2023).  
<https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.30812/fundamental.v4i2.3293>.

Hatimatunnisani, Hani, Haifa Nurfadillah, Melan Wasti, Puti Rika, and Risca Maharani. "Maraknya Judi Online Dan Dampaknya Terhadap Pengelolaan Keuangan Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Salah Satu Perguruan Tinggi Swasta Di Bandung)." *SOMA: Jurnal Sosio Dan Humaniora* 2, no. 1 (2023).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.59820/soma.v2i1.124>.

Lau, Octavia Paula, and Meiske Yunithree Suparman. "Pengaruh Penggunaan Sosial Media Terhadap Motivasi Belajar Kelas X Di Salah Satu Sekolah Di Jakarta." *JPT: Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024).

Nanda, Dhea Hafifa, and Faishal Amirudin Hariyanta. "Problematika Operasionalisasi Delik Pasal 27 Ayat (3) UU ITE Dan Formulasi Hukum Perlindungan Freedom of Speech Dalam HAM." *Jurnal Hukum Dan Pembangunan Ekonomi* 9, no. 2 (2021).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/hpe.v9i2.52779>.

Prayitno, Tesyar Rhofadli, Thommy Aruan, Khoiril Akbar, Rikky Akmaja, Andra Anggasari Mahendri, and Awang Setyadi Bawana. "Analisis Remaja Sebagai Bandar Judi Online

Dalam Perspektif Teori Kontrol Sosial.” *EKOMA: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi* 3, no. 3 (2024).

Ramadhan, Citra, Khairuddin, Hasanuddin, and Fadillah Fauza. “Kesadaran Hukum Dari Perspektif Psikologi Pada Remaja Kota Medan.” *Jurnal Diversitas Desember* 8, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.31289/diversita.v8i2.8581>.

Rindani, Arum. “Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Perjudian Slot Online Dalam Hukum Pidana Indonesia (Studi Putusan Mahkamah Agung Nomor 1964 K/Pid.Sis/2019).” *Lex Laguens: Jurnal Kajian Hukum Dan Keadilan* 1, no. 2 (2023).

Sa'diyah, Nur Khabibatus, Ifahdah Pratama Hapsari, and Hardian Iskandar. “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi Online Di Indonesia.” *GolRev: Gorontalo Law Review* 5, no. 1 (2022).

Waney, Geraldly. “Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 Bis KUHP).” *Lex Crimen* 5, no. 3 (2016).