
Fenomena Judi Online Di Lingkungan Mahasiswa : Penegakan Hukum, Faktor, Dampak Serta Upaya Pencegahan

Ratih Dwi Angraini Puspitaningtyas Krisnowo¹, Annisa Nur Halizah², Missel Ester³

ratihpuspita@uwgm.ac.id, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, Indonesia¹

annisanurhalizah49@gmail.com, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, Indonesia²

misselester09@gmail.com, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, Indonesia³

Abstract

Background:

Interest in online gambling which is currently being discussed in the public is one of which is students. Because this is a phenomenon / situation that is trending in the student environment. The lack and limited supervision and enforcement for perpetrators of online gambling crimes in the student environment has a bad impact which eventually becomes a habit so that it can harm future generations in Indonesia.

Research Metodes:

This research uses normative legal research methods/literature law research methods, normative juridical approaches and conceptual approaches.

Findings:

The regulation of the crime of Gambling is Article 303 and Article 303 bis of the Criminal Code, Law Number 7 of 1974 concerning the Control of Gambling by aggravating the criminal threat to gambling and online gambling is regulated in Article 27 paragraph (2) of Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions, for this violation is regulated in the provisions of Article 45 Paragraph (2) of the ITE Law, Namely sentenced to a maximum of 6 (six) years in prison and/or a maximum fine of 1 billion rupiah. The factors that affect why gambling can occur among students are economic and social factors, environmental factors and perception factors. The impact is a decrease in achievement and interest in learning, financial or economic impact, a decrease in spiritual/religious values, a decrease in social values, psychological disturbances and addiction. The approach taken is preventive, repressive, persuasive and curative. In addition, other things that are done are education about risks and negative impacts, awareness campaigns, involvement of parents, family and friends, development of positive alternatives, counseling and emotional support, cooperation with the government, training for lecturers and monitoring and supervision of students' online activities

Conclusion:

Thus, if viewed from the formulation contained in the criminal law, it means that it is very clear that gambling is prohibited by legal norms because it has met the formulation of the elements of a criminal act, for that it can be subject to criminal sanctions whose implementation is processed in accordance with the criminal procedure law and the support and cooperation of all elements of society can be a means to anticipate online gambling among students.

Keywords: Online Gambling Phenomenon; Students; Law Enforcement; Factors; Impact; Prevention Efforts

Abstrak

Latar Belakang:

Ketertarikan terhadap judi online yang saat ini sedang menjadi perbincangan dikhalayak ramai salah satunya adalah mahasiswa. Karena hal ini merupakan fenomena/ situasi yang sedang trending dilingkungan mahasiswa. Minim dan terbatasnya pengawasan dan penegakan bagi para pelaku tindak pidana perjudian online dilingkungan mahasiswa berdampak buruk yang pada akhirnya menjadi kebiasaan sehingga bisa merugikan generasi masa depan di indonesia.

Metode Penelitian:

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif/ metode penelitian hukum kepustakaan, pendekatan yuridis normatif dan pendekatan konsep.

Hasil Penelitian:

Pengaturan terhadap tindak pidana Perjudian adalah Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, Undang – Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian dengan memperberat ancaman pidana bagi perjudian dan perjudian secara online diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan

Transaksi Elektronik, terhadap pelanggaran ini diatur dalam ketentuan Pasal 45 Ayat (2) UU ITE, yakni dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/ atau denda paling banyak 1 miliar rupiah. Faktor yang mempengaruhi mengapa perjudian bisa terjadi dikalangan mahasiswa adalah faktor ekonomi dan sosial, faktor lingkungan dan faktor persepsi. Dampaknya yakni penurunan prestasi dan minat belajar, dampak finansial atau perekonomian, penurunan nilai spiritual/ keagamaan, penurunan nilai sosial, psikologis terganggu serta kecanduan. Pendekatan yang dilakukan yakni cara preventif, represif, persuasif dan kuratif. Selain itu hal lain yang dilakukan adalah dengan pendidikan tentang risiko dan dampak negatif, kampanye kesadaran, keterlibatan orang tua, keluarga dan teman, pengembangan alternatif positif, konseling dan dukungan emosional, kerjasama dengan pemerintah, pelatihan kepada dosen dan monitoring dan pengawasan aktivitas online mahasiswa.

Kesimpulan:

Dengan demikian, jika dilihat dari rumusan yang tertuang dalam hukum pidana berarti sudah sangat jelas bahwa perjudian dilarang oleh norma hukum karena telah memenuhi rumusan unsur – unsur tindak pidana, untuk itu dapat dikenakan sanksi pidana yang pelaksanaannya diproses sesuai dengan hukum acara pidana serta dukungan dan kerjasama dari semua elemen masyarakat bisa menjadi sarana untuk mengantisipasi judi online di kalangan mahasiswa.

Kata kunci: Fenomena Judi Online; Mahasiswa; Penegakan Hukum; Faktor; Dampak; Upaya Pencegahannya

DOI	:	-
Received	:	
Accepted	:	
Published	:	
Copyright Notice	:	<p>Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License that allows others to share the work with an acknowledgement of the work's authorship and initial publication in this journal.</p> 

1. PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi, informasi dan komunikasi dewasa ini, memberikan banyak sekali kemudahan bagi masyarakat untuk dapat mengakses berbagai macam hal mereka kehendaki dimedia internet. Berawal dari keterbatasan dalam mengakses kebutuhan informasi, menjadikan masyarakat tergiur akan kecanggihan teknologi informasi, tetapi tanpa mereka sadari hal tersebut justru menjadi serangan balik yang bisa memicu lahirnya berbagai jenis dan macam kejahatan. Salah satu kejahatan yang timbul akibat berkembangnya teknologi adalah Judi *Online*.

Situs – situs online yang semakin marak di internet serta cara mudah dalam mengakses, transaksi dan pengoprasiannya, menjadi sedikit menyulitkan penegak hukum dalam membuka praktek – praktek perjudian online. Karena, dari semua alur dan proses transaksi, akses dan pengoprasian perjudian dilakukan secara online dengan platform daring berupa web/ aplikasi dan terhubung langsung internet. Selain itu, bank sebagai media penyaluran serta pengelolaan dalam transaksi uang turut terlibat dan dianggap sebagai cara praktis karena dapat dioperasikan kapanpun dan di manapun. Hambatanpun seringkali dilalui yakni kesulitan untuk

mendapatkan, mengakses dan mengumpulkan alat bukti dikarenakan pihak bank menutup akses untuk melakukan investigasi yang memberikan peluang dan kesempatan bagi pelaku judi online untuk terus bertransaksi. Oleh sebab itu, dengan segala macam kemudahan yang diberikan, kurang serta minimnya sanksi hukum dalam menjaring pelaku judi online, hingga membentuk celah untuk bisa digunakan oleh penjudi. Keadaan semacam inilah, yang menyebabkan bertambahnya pihak yang ingin mencoba peruntungan untuk tujuan mendapatkan keuntungan besar dari transaksi judi online.¹

Ketertarikan terhadap judi online yang saat ini sedang menjadi perbincangan dikhalayak ramai salah satunya adalah mahasiswa. Karena merupakan fenomena/ situasi yang sedang trending dikalangan mahasiswa. Globalisasi yang semakin berkembang saat ini memberikan peluang mudah mahasiswa untuk bisa mendapatkan penghasilan atau uang saku dengan cara instan melalui judi online. Sebagian dari beberapa mahasiswa bahkan memanfaatkan judi online sebagai sumber penghasilan dan pendapatan utama guna memenuhi kebutuhan harian mereka. Dan hal seperti ini dianggap sebagai hal yang lumrah dan sering terjadi dikalangan mereka.

Minim dan terbatasnya pengawasan dan penegakan bagi para pelaku tindak pidana perjudian online dikalangan mahasiswa memberikan dampak buruk yang pada akhirnya menjadi kebiasaan sehingga bisa merugikan generasi masa depan di Indonesia. Hal ini yang kemudian mencetak generasi dengan karakter pragmatis, mengingat dengan berjudi mereka berharap pada nasib, yang tanpa disadari akhirnya berakibat menimbulkan beragam masalah di masyarakat serta kecanduan agar selalu terus mencoba sehingga mengabaikan tanggungjawab dalam kehidupan pribadi juga kehidupan bermasyarakat. Bagi pelaku, rasa penasaran untuk mencoba lagi ketika kalah berjudi pada akhirnya akan mencoba cara lain dengan berhutang yang beresiko terjadinya kemiskinan dan memicu meningkatnya kriminalitas yang pada akhirnya perjudian akan berdampak buruk bagi kehidupan baik bagi kehidupan secara langsung maupun secara tidak langsung.²

Beberapa contoh kasus yang melibatkan mahasiswa adalah uang untuk membayar kuliah digunakan untuk modal bermain judi online yang membuat biaya kuliah menjadi tidak terbayar. Tidak dapat dipungkiri, mereka yang sudah terjerumus dan ketergantungan terhadap judi online akan mengorbankan semuanya tanpa terkecuali uang yang seharusnya untuk biaya

¹ Dikutip dari Enik Isnaini. 2017. *Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online Menurut Hukum Positif Di Indonesia*. *Jurnal Independent* Vol 5 No. 1. Hal. 24

² *Ibid.*

hidup, biaya kuliah dan tentunya akan bertindak lebih jauh lagi dengan cara membohongi orang tua saat uang sudah habis untuk berjudi.

Perjudian melahirkan pribadi pemalas yang mengajarkan seseorang untuk menghasilkan pendapatan yang bukan dengan cara sewajarnya.³ Terkhusus bagi mahasiswa yang justru lebih kedepan dalam berfikir tetapi jadi mahasiswa yang tertutup dan penurunan pola pikir kritis yang seharusnya dimilikinya serta menjadi seseorang yang terjerat dilingkup judi online.

Penyelesaian, solusi dan sanksi yang belum efektif dan tegas menyebabkan mahasiswa yang terlibat bebas bertindak tanpa ada ketakutan untuk terus menerus melakukan judi online. Yang sangat penting untuk dipahami adalah perjudian termasuk dalam pelanggaran aturan hukum yang ada di masyarakat. Kenyataan inilah yang menjadi alasan penulis untuk lebih lanjut menganalisis faktor penyebab, dampak dan upaya pencegahan mahasiswa yang terlibat judi online.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif/ metode penelitian hukum kepustakaan yakni meneliti data primer maupun data sekunder dan bahan hukum yang telah disusun secara sistematis agar mempermudah dalam menyimpulkan permasalahan yang diteliti. Kemudian penelitian ini menggunakan pendekatan konsep dan pendekatan hukum normatif. Pendekatan yuridis normatif mengutamakan pada pendekatan undang – undang (*statue approach*) dengan menelaah semua undang – undang dan/ atau regulasi yang berkaitan dengan isi hukum yang sedang ditangani dan pendekatan konsep (*conseptual approach*) lebih melihat konsep dan penjelasan hukum terkait dengan permasalahan yang ada.⁴

3. PEMBAHASAN

3.1 Pengaturan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian

3.1.1 Pengaturan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Menurut KUHP

Hukum berasal, lahir, tumbuh dan berkembang ditengah pergaulan bermasyarakat, sampai dimana hukum memiliki dan berperan utama dalam mengatur hubungan manusia. Hukum memberikan keadilan dalam hidup manusia dan menciptakan keadilan dan ketertiban.

³ B. Simanjuntak, 1981, *Pengantar Patologi Dan Kriminologi Sosial*, Tarsito, Bandung.

⁴ Peter Mahmud Marzuki, 2011, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta. Hal. 93

Permasalahan perjudian yang semakin merajalela hingga masuk ke dalam tingkatan yang paling bawah dimasyarakat, sehingga sepatutnya masalah perjudian bukan lagi dicap masalah yang biasa saja. Judi merupakan tindak kriminal dan disebut sebagai kejahatan, oleh karenanya siapapun wajib turut andil memberantas serta menanggulangi hingga tatanan tertinggi.

Perjudian menurut ketentuan Pasal 1 Undang – Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian merupakan tindak pidana serta identik dengan kejahatan. Pengelompokan segala bentuk tindak pidana perjudian yang dianggap kejahatan serta memperberat ancaman hukumannya sebagaimana termuat pada Undang – Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban perjudian bagian penjelasan.

Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP merupakan aturan dengan ancaman terhadap perjudian yang kemudian diubah dalam Undang – Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Ketentuan yang termuat dalam KUHP, maka perjudian dapat dibagi atas dua macam/ golongan yakni :

1. Perjudian bukan termasuk tindak pidana kejahatan jika pelaksanaannya terlebih dahulu mendapatkan izin dari pejabat yang berwenang, seperti :
 - a. *Casino* dan petak sembilan di Jakarta, Sari Empat di jalan Kelenteng Bandung;
 - b. Toto (totalisator) Grey Hound di Jakarta (ditutup 1 Oktober 1978 oleh Pemerintah DKI);
 - c. Undian harapan yang sudah berubah menjadi undian sosial berhadiah, pusatnya ada di Jakarta. Di Surabaya ada undian Sampul Rezeki, Sampul Borobudur di Solo, Sampul Danau Toba di Medan, Sampul Sumber Harapan di Jakarta, semuanya berhadiah 80 Juta Rupiah.⁵

Golongan perjudian tersebut tidak termasuk kejahatan dikarenakan sudah mendapat izin dari pemda atau pemerintah lingkungan sekitar dengan berdasarkan ketentuan Undang – Undang Nomor 22 Tahun 1954 Tentang Undian Pasal 1 dan Pasal 2, Undian yang diadakan itu adalah oleh :

⁵ Kartini Kartono, 2005, *Patologi Sosial Jilid 1*, PT. raja Grafindo, Jakarta. Hal. 61

- a. Negara
 - b. Oleh suatu perkumpulan yang diakui sebagai badan hukum, atau oleh suatu perkumpulan yang terbatas pada para anggota untuk keperluan sosial, sedang jumlah harga nominal dan undian tidak lebih dan Rp. 3.000,-.
2. Perjudian sebagai tindak pidana kejahatan, jika tanpa terlebih dulu mendapatkan izin dari pejabat yang berwenang. Adapun unsur – unsur dalam kategori tindak pidana sebagai mana dimaksud Pasal 303 bis KUHP adalah :
- a. Menggunakan kesempatan untuk bermain judi;
 - b. Dengan melanggar ketentuan pasal 303 KUHP.

Satu hal yang patut untuk diketahui bahwa ketentuan Pasal 303 bis KUHP sama Pasal 542 KUHP awalnya adalah panggaran dengan ancaman pidana maksimal 1 (satu) bulan pidana kurungan sebagaimana pada ayat (1) dan/ atau pidana denda paling banyak Rp. 300.- (tiga ratus rupiah).

Sistem hukum dalam hukum pidana adalah bagian dari politikal kriminal yang berarti upaya rasional pencegahan kejahatan dengan cara menjelaskan dan memberikan contoh golongan/ lingkup masyarakat yang memiliki pengaruh/ kekuasaan. Sama halnya dengan perjudian sebagai kejahatan yang termasuk ketentuan KUHP yakni Pasal 303 dan Pasal 303 bis. Sesudah adanya Undang – Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian yang mana ancaman pidananya diperberat, adapun dijabarkan perubahan yakni:

1. Mengubah Pasal 303 ayat (1) KUHP, yang semula hukuman penjara selama – lamanya 2 (dua) tahun dan 8 (delapan) bulan atau denda sebanyak – banyaknya Rp. 90.000,- (sembilan puluh ribu rupiah) menjadi hukuman penjara selama – lamanya 10 (sepuluh) tahun atau denda sebanyak – banyaknya Rp. 25.000.000,- (dua puluh lima juta rupiah);
2. Mengubah Pasal 303 bis ayat (1) KUHP dari hukuman kurungan selama – lamanya 1 (satu) bulan atau denda sebanyak – banyaknya Rp. 4.500,- (empat ribu lima ratus rupiah) menjadi hukuman penjara selama – lamanya 4 (empat) tahun atau denda sebanyak – banyaknya Rp. 10.000.000,- (sepuluh juta rupiah);
3. Mengubah Pasal 303 bis ayat (2) KUHP dari hukuman kurungan selama – lamanya 3 (tiga) bulan atau denda sebanyak – banyaknya Rp. 7.500,- (tujuh ribu lima ratus

rupiah) menjadi hukuman penjara selama – lamanya 6 (enam) tahun atau denda sebanyak – banyaknya Rp. 15.000.000,- (lima belas juta rupiah).

Perjudian dan larangannya yang tertuang dalam KUHP yakni :

1. Permainan Judi pada Pasal 303 KUHP yang berbunyi :

(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun atau pidana denda paling banyak Rp. 25.000.000,- (dua puluh lima juta rupiah), barang siapa tanpa mendapat izin :

1. dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
2. dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan kepada khalayak untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara;
3. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.

(2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu;

(3) Yang disebut dengan permainan judi adalah tiap – tiap permainan, dimana pada umumnya memungkinkan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain – lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

2. Perbuatan Judi pada Pasal 303 bis KUHP adalah sebagai berikut :

(1) Diancam dengan kurungan paling lama 4 (empat) tahun atau denda paling banyak Rp. 10.000.000,- (sepuluh juta rupiah) adalah sebagai berikut : 1. barang siapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan tersebut Pasal 303; 2. barang siapa ikut serta main judi yang di jalan umum atau di pinggir jalan umum maupun di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu;

(2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat 2 (dua) tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat

dikenakan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun atau pidana denda paling banyak rp. 15.000.000,- (lima belas juta rupiah).

Undang – Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian menyatakan bandar judi dan pemain yang ikut judi ancaman pidananya diperberat. Dengan demikian, jika dilihat dari rumusan yang tertuang dalam aturan pidana bahwa pelarangan perjudian dalam aturan hukum dikarenakan telah sesuai dengan unsur – unsur dalam rumusan tindak pidana sebagaimana dimaksud, oleh karena untuk itu, sanksi pidana yang pelaksanaannya dilaksanakan sesuai dengan ketentuan hukum acara (KUHAP). Kenyataan sebenarnya, perjudian berkembang, tumbuh dan hidup sehingga menyulitkan untuk diberantas, ditanggulangi dan dibasmi contohnya perjudian yang dilakukan terang – terangan di publik, di pinggiran jalan sampai judi terorganisir, terselubung, tersembunyi serta berbagai macam para penjudi melakukan perbuatan seharusnya dilarang tersebut.

3.1.2 Pengaturan Hukum Terhadap Perjudian Menurut Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Permainan Judi online ialah permainan yang dioperasikan dengan internet. Di lingkungan mahasiswa, judi online adalah hal lumrah karena mudah untuk dibuka, menjadi sarana hiburan atau cara cepat dan mdah untuk mendapatkan keuntungan.

Perjudian online yang dilakukan melalui internet dengan cara memperbolehkan ketentuan permainan serta jaminan. Bila tim yang dipilih berhasil memenangkan kompetisi, maka sang juara berwenang atas imbalan sejumlah yang sudah dipertaruhkan.⁶ Labib dan wahid menyebutkan, judi online merupakan kegiatan sosial bersangkut paut dengan uang atau sesuatu yang bernilai, yang mana jawara memperoleh imbalan dari yang tersisih. Demikian, ada risiko yang tanpa diduga kedepannya serta tanpa diduga – duga ditentukan oleh kemujuran. Karenanya, sangat tidak dianjurkan untuk turut serta dan terjerumus kedalam perjudian yang hanya ada kemalangan dan risiko yang timbul tidak dapat dihindari.⁷

Judi online merupakan wujud perjudian yang pertunjukannya melalui kanal online dan memanfaatkan komputer/ android/ ponsel dan di melalui kanal yang terhubung internet. Judi online ini menjadikan dapat terjadinya tiap - tiap pemainnya

⁶ Suharto, R.M, 1993, *Hukum Pidana Materiil*, Jakarta, sinar Grafika. Hal. 49

⁷ Abdul Wahidi & M. Labib, 2005, *Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*, Bandung, Refika Aditama.

untuk menentukan dan menetapkan dulu meja jaminan sebelum dimasukkan ke meja jaminan dan menentukan salah satu pilihan dari beberapa pilihan yang disiapkan dan harus menentukan dengan tepat. Jadi, setiap pemeran/ pelaku yang menentukan dengan benar akan diibaratkan sebagai jawara dan setiap kontestan yang tersisih harus membayarkan jaminan sejumlah nominal yang telah ditentukan sesuai pilihan.⁸

Pasal 27 Ayat (2) Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik atau selanjutnya disebut dengan UU ITE berbunyi sebagai berikut “ Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/ atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian” adalah pengaturan Perjudian secara online yang diakses melalui internet.⁹

Pasal 27 ayat (2) UU ITE mengacu pada beberapa ketentuan dalam KUHP yakni Pasal 303 dan pasal 303 bis KUHP. Beberapa materi yang ada ditentukan Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP yang tercakup dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Dapat ditemukan komponen penting perjudian online. Yakni komponen perjudian online dari sisi subjektif dan objektif :

1. Unsur Subjektif

- a. Setiap orang
- b. Dengan sengaja dan tanpa hak
 - 1) Kesengajaan sebagai maksud
 - 2) Kesengajaan sebagai kepastian
 - 3) Kesengajaan sebagai kemungkinan

2. Unsur Objektif

- a. Mendistribusikan
- b. Mentransmisikan
- c. Membuat bisa diteruskan/ diakses
- d. Informasi dan/ atau dokumen yang bersifat elektronik
- e. Dengan muatan/ mengandung unsur perjudian

⁸ Ahmad Farhan Fanani dan Rafli Putra Tritasyah, *Maraknya Judi Online di Kalangan Anak Muda Dalam Perspektif Hukum*, Jurnal Fundamental Justice Volume 4 No. 2, 2023. Hal. 175 – 176.

⁹ Undang – Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, oleh Kasindo Utama, Surabaya, 2014, Hal 17.

Pasal 45 Ayat (2) UU ITE, menyatakan setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusiakan dan/ atau menstransmisikan 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 6 (enam) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).

Di era yang semakin berkembang, beragam mekanisme, cara dan beragamnya bentuk yang dapat dilakukan dari perjudian. Judi online yang diakses dengan memanfaatkan jaringan internet sampai masuk ke dalam bagian cyber crime atau suatu tindakan kejahatan yang berkaitan dengan cyber space/ dunia maya serta memanfaatkan komputer untuk kejahatan. Terdapat ahli berpandangan bahwa adanya kesamaan tindak kejahatan cyber crime dengan memanfaatkan komputer untuk kejahatan, dan kemudian ada pula ahli yang membedakan keduanya.¹⁰

Karakteristik sifat yang dimiliki oleh perjudian online termasuk kedalam kejahatan cyber crime dengan golongan cyber piracy,¹¹ berkaitan tepat dengan Illegal Contents dimana penyaluran informasi/ penjelasan dan pemanfaatan jaringan internet dan membuat perangkat lunak untuk menyalurkan alur judi online tersebut yang membentur aturan undang – undang yang dilakukan oleh pelaku terhadap modus kejahatannya.

Beberapa instrumen elektronik yang dengan gampangnya diakses/ diteruskan melalui perangkat lunak buatan pelaku seperti laptop/ notebook, telpon genggam, komputer untuk melakukan judi secara online, handphone (telpon genggam) dan komputer adalah alat yang sering digunakan. Handphone digunakan sebagai sarana untuk berkomunikasi, sebaliknya komputer media untuk bekerja, akan tetapi sama dasarnya yakni bisa dimanfaatkan untuk sarana melakukan tindakan kriminal/ kejahatan. Kesederhanaan yang disajikan dari perjudian secara online adalah diakses dimana pun dan kapanpun. Dalam hal lain, perjudian secara online beroperasi di warnet/ tempat dengan penggunaan internet secara cuma – Cuma/ yang layak dimainkan dengan menggunakan handphone

¹⁰ Dikdik M. 2005. *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung. Refika Aditama.

¹¹ *Opcit.* Abdul Wahidi & M. Labib.

pintar. Transaksi pembayaranpun dilakukan secara online, bisa melalui western union, kartu kredit, m-banking, money gram dan transfer.¹²

Mengakses judi melalui internet, harus bisa dibuktikan dengan pembuktian yang benar dan tepat serta ditentukan oleh peraturan perundang - undangan. Pembuktian dalam tindak pidana judi secara online melalui internet tidak bisa lepas dari pengaturan/ ketentuan mengenai alat bukti sebagaimana yang diatur dalam UU ITE. Pasal 5 ayat (1) UU ITE menyatakan bahwa informasi bermuatan elektronik dan/ atau dokumen bermuatan elektronik dan/ atau hasil cetaknya adalah sah sebagai alat bukti.

Merujuk pada ketentuan UU ITE Pasal 1 angka 1, yang dimaksud dengan informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy, atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.¹³

Bilamana diteliti secara mendalam, situs yang menjadi pengelola lewat internet dalam bentuk email anggota judi maupun pesan yang juga hasil informasi bermuatan elektronik sehingga dapat diklasifikasikan menjadi bagian dari alat bukti yang sah dan juga salah satu alat bukti yang tak bisa tercerai berai sebagaimana dimaksud dalam Hukum Acara Pidana (KUHAP) yang dalam hal ini juga merupakan bentuk perluasan dari alat bukti petunjuk. Maka, sangat tampak nyata bahwa website yang menjadi penyelenggara perjudian secara online, email, dan pesan singkat kepada anggota judi mempunyai kekuatan pembuktian sebagai salah satu alat bukti terkhusus judi secara online. Mekanisme pembuktian perjudian secara online saat di Pengadilan tentunya memerlukan teknis pendekatan dikarenakan berbagai bukti telah didapatkan berupa bukti dengan muatan elektronik yang masih belum diakui oleh hukum acara (KUHAP), hingga akan terus mendapatkan dukungan berdasarkan keterangan ahli agar bisa di terima sebagai bukti di pengadilan.¹⁴

¹² Sulisty H & Ardjayeng, 2020, *Tinjauan Yuridis Tentang Perjudian Online Ditinjau Dari Undang – Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Jurnal Dinamika Hukum & Masyarakat, 1

¹³ Lihat Pasal 1 angka 1 Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

¹⁴ *Opcit.* Sulisty H & Ardjayeng. Hal. 12

3.2 Faktor, Dampak dan Upaya Pencegahan Mahasiswa Yang Terlibat Judi Online

3.2.1 Faktor – faktor maraknya Penyebab Keterlibatan Mahasiswa Terhadap Judi Online

Fenomena yang melatarbelakangi faktor dan penyebab maraknya mahasiswa yang terlibat dalam judi online adalah karena tergiur dengan berbagaimacam penawaran yang berupa promo, diskon, bonus serta kelipatan yang besar pada taruhan perjudian online. Sehingga baik disadari maupun tidak disadari oleh mahasiswa, akan banyak dampak yang terjadi mulai dari kecanduan/ ketergantungan, kesulitan ekonomi dan bahkan dapat melahirkan tindak kejahatan dan kriminalitas yang berkelanjutan. Adapun beberapa faktor yang semakin marak menjadi penyebab keterlibatan mahasiswa terhadap judi online dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Faktor Sosial dan Ekonomi

Perjudian kerap kali dianggap ajang untuk meningkatkan kesejahteraan di sebagian besar masyarakat, terlebih di lingkungan mahasiswa yang memiliki derajat ekonomi sosial dibawah. Tidak mengherankan bila pada masa undian/ lotre SDSB (Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah) pada masa pemerintahan orde baru yang lalu, yang dimana sangat banyak diminati oleh golongan masyarakat yang memiliki taraf ekonomi rendah seperti halnya pedagang pinggir jalan/ kelontongan tukar parkir, tukang becak, bahkan buruh. Dengan aset minim mengharapkan dapat keuntungan yang sebanyak – banyaknya atau bisa jadi orang yang banyak uang/ kaya cepat tanpa harus melakukan banyak usaha. Penerimaan masyarakat terhadap perilaku berjudi memiliki pengaruh dan peran yang sangat besar terhadap masyarakat.¹⁵

b. Faktor Lingkungan

Merupakan suatu keadaan yang mana termasuk dalam kategori yang melatarbelakangi perilaku seseorang untuk berjudi, misalnya pengaruh pertemanan atau kelompok atau tergiur dengan rayuan dari pengelola judi. Yang mana apabila calon pemain tidak mengikuti apa yang diperintahkan oleh grup, akan menimbulkan rasa sungkan dan tidak enak hati. Di lain hal, strategi penjualan yang dimanfaatkan oleh pengelola perjudian yakni dengan membuat malu anggota yang

¹⁵ Andika R. A. V. 2018, *Pengaruh Faktor Budaya dan faktor sosial terhadap keputusan pembelian (Studi Pada Konsumen Produk Kerudung Rabbani Di Kecamatan Jombang)* (Doctoral Dissertation). STIE PGRI Nisantara.

berhasil dan memberi citra kepada calon anggota lainnya bahwasanya juara atau kalah merupakan lumrah dalam perjudian.¹⁶

c. Faktor Persepsi

Faktor Persepsi dibagi menjadi 2 yakni Persepsi tentang Keyakinan akan Kemenangan dan Persepsi akan Kemampuan dan Keterampilan. Persepsi tentang Keyakinan akan Kemenangan ialah persepsi pemain judi online untuk menganalisis penilaian harapan kemenangan saat didapatkan jika berjudi. Kecenderungan para penjudi sulit untuk lepas karena kesalahan dalam menganalisis persepsi kemenangan. Keyakinan diawal untuk bisa menang walaupun kemungkinannya kecil serta keyakinan yang dimiliki adalah khayalan semata atau keadaan tidak menentu dan cenderung subjektif. Yang dalam keyakinannya bahwa “ jika saat ini kalah, yakin di kesempatan selanjutnya pasti mendapatkan kemenangan dan akan berlanjut seperti itu hingga seterusnya “. Sedangkan Persepsi terhadap Kemampuan dan Keterampilan judi memiliki pemahaman bahwa dirinya sangatlah berkompeten dan juga kreatif dalam berbagai judi yang memiliki kecenderungan dan beranggapan bahwa kemenangan atau kesuksesan dalam berjudi dikarenakan keterampilan yang ia miliki. Keterampilan itu berakibat dapat mengarahkan keadaan guna menjadi jawara. Kerap kali mereka belum bisa memilah antara menang yang berasal dari keterampilan atau hanya hoki saja. Menurutnya, apabila kalah berjudi tidak dianggap kalah tetapi diibaratkan nyaris beruntung, hingga akan berlanjut mencari keberuntungan sesuai keyakinannya.¹⁷

Sebagaimana penjelasan di atas, cara yang bisa dilakukan agar mahasiswa stop berjudi online ialah melakukan pendekatan dan pengetahuan bahwasanya perjudian merupakan perbuatan kriminal serta membentuk lingkungan yang memiliki sarana kreatifitas yang mana para mahasiswa berpenghasilan tambahan guna kebutuhan sehari – hari sesuai dengan minat, keahlian dan bakat yang dimiliki. Perlu pendekatan, pendampingan, bimbingan serta motivasi agar bisa berhenti berjudi secara online terlebih lagi secara tidak langsung dampak yang akan timbul dari berjudi akan sangat berakibat fatal.

¹⁶ Asriadi A. 2021. *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Madai Maros Kabupaten Maros)* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makasar)

¹⁷ *Ibid.*

Sebagian besar penjudi akan sangat benar – benar berhenti jika bersangkut paut dengan Pasangan, Pekerjaan dan habis harta benda.

3.2.2 Dampak Keterlibatan Mahasiswa Terhadap Judi Online

Segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh manusia berdampak positif maupun negatif. Perjudian online merupakan patologi sosial atau penyakit sosial di masyarakat. Dampak yang dihasilkan dari perjudian online merupakan dampak positif dan dampak negatif :

a. Dampak Positif

Dampak positif yang dirasakan oleh keterlibatan mahasiswa akan perjudian online adalah pertemanan solid/ kuat antar sesama rekan berjudi.¹⁸ Dilain hal, yakni saat mahasiswa menjual hasil dari berjudi secara online yang dihasilkan yakni berupa mata uang dalam permainan judi online (cips). Anggapan terhadap dampak positif dari judi online dikalangan mahasiswa yakni sebagai sarana menghilangkan stress saat perkuliahan.¹⁹

b. Dampak Negatif

1. Menurunnya Prestasi dan Minat Belajar

Kecanduan permainan judi bagi mahasiswa menjadi dampak negatif paling utama yakni penurunan prestasi dan minat belajar. Mengabaikan belajar demi bermain judi online mengakibatkan kerugian dan dampak negatif. Demi melampiaskan rasa penasaran agar bisa menang, mahasiswa rela begadang dan memenunggu sepanjang waktu di depan layar komputer atau handphone atau perangkat lainnya supaya tidak terlewat jackpot yang terdapat pada game judi online. Hal inilah yang kemudian memicu penurunan atau kemunduran semangat belajar dan berlangsungnya perkuliahan menjadi terganggu dan serta berpengaruh terhadap kondisi tubuh yang kurang sehat yakni rasa malas, mudah mengantuk, mudah lelah sehingga kurang fokus terhadap perkuliahan dan kegiatan sehari – hari yang sedang berlangsung.

¹⁸ Husrianta. 2018. *Studi Kasus Tentang Perilaku Pemain Judi Bola Online Dikalangan Mahasiswa Universitas Mulawarman*. Ejuornal Sosiatri-Sosiologi. 6(1). Hal. 73-78.

¹⁹ Arga Dwi Praditya, Moch. Iqbal. 2023. *Fenomena Judi Online Sebagai Patologi Sosial Dilingkungan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Bengkulu*. Terbawi : Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu – Isu Sosial Vol. 8 No. 2. Hal. 167.

2. Dampak Finansial atau Perekonomian

Dampak ini berupa penggunaan uang kiriman orang tua atau juga simpanan untuk judi online, yang kemudian, apabila sangat memerlukan uang guna pemenuhan hidup ternyata uangnya sudah habis karena dipergunakan untuk depo saldo untuk judi online.

3. Penurunan Nilai Spiritual/ Keagamaan

Dampak selanjutnya adalah kaitannya dengan nilai spiritual atau keagamaan yakni dengan mengabaikan hal yang wajib agama contohnya tidak menunaikan sholat/ ibadah serta menurunnya minat terhadap keagamaan. Terjerumusnya mahasiswa dalam judi online berdampak melupakan dan mengabaikan kewajiban agama dan mengakibatkan sumber permasalahan dengan sesama umat beragama. Hal ini sangat tidak baik untuk ditiru, kecanduan mahasiswa akan judi online condong ada rasa putus asa saat menjalankan perannya atau harapannya yang diinginkan atau menggapai impian dan cita – cita.²⁰

4. Penurunan Nilai Sosial

Penurunan nilai sosial dari permainan judi yang dilakukan oleh mahasiswa adalah ketika mengalami kekalahan saat bermain judi dikarenakan kehabisan uang yang kemudian menjaminkan beberapa barang yang dimiliki hingga habis tak bersisa untuk berjudi, serta berakibat pula terhadap menurunnya nilai kerohanian yang saat mendapatkan kemenangan dalam bermain judi justru digunakan untuk bersenang – senang sebagai contoh adalah dengan mabuk – mabukkan.²¹

5. Psikologis

Demi menunggu kemenangan yang sangat diharapkan, mahasiswa rela selalu terjaga begadang dan menahan ngantuk serta lelah sambil merokok dan meminum kopi. Tanpa disadari, rutinitas seperti ini justru berdampak cukup serius untuk kesehatan mahasiswa baik secara mental maupun psikologis, yang mana akibat yang timbul berupa depresi karena terobsesi kemenangan,

²⁰ Monico, L., S & Alferes, V. R. 2022. *The effect of Religious Beliefs And Attitudes in Intrinsic and Extrinsic Optimism And Pessimism in Player of Games Of Change*. In Religious (Vol. 13, Issue 2 p. 97). <https://doi.org/10.3390/rel13020097>

²¹ Zurohman, A., Marheni, T., Astusti, P., Tjaturahono, D., & Sanjoto, B. 2016. *Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai – Nilai Sosial Pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)*. *Educational Social Studies*, 5(2), 156-162. <https://Journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>

penurunan fungsi hati, stress, serta penurunan semangat untuk melakukan rutinitas sehari – hari.

6. Kecanduan

Judi online merupakan salah satu candu yang juga memiliki resiko sama halnya dengan kecanduan alkohol. Kecanduan akan judi online akan terlihat dengan beberapa ciri yakni : merasa gelisah, mudah tersinggung dan lekas marah, merasa wajib untuk bertaruh uang judi dengan jumlah yang semakin banyak guna memenuhi hasrat semata, berupaya untuk berhenti, mengurangi dan mengendalikan keinginan untuk berjudi tetapi selalu gagal, melarikan diri dan pengalihan dari masalah, perasaan tidak berdaya, kecemasan, rasa bersalah dan depresi, menutupi kebohongan atas kecanduan judi online dari orang tua dan teman, mengorbankan hubungan pertemanan, keluarga, pekerjaan serta mengandalkan orang lain guna memberikan pertolongan akibat judi.²²

3.2.3 Upaya Pencegahan Keterlibatan Mahasiswa terhadap Judi Online

Permasalahan judi online yang melibatkan mahasiswa perlu ditanggapi dengan cepat agar tidak berakibat tidak baik untuk mahasiswa itu sendiri kedepannya. Cara menanggunangi adalah dengan prosedur yang bersifat non penal. Usaha penanggulangan suatu kejahatan dengan tidak menerapkan hukum pidana memberikan cara pencegahan sehingga yang diutamakan dari penyelesaiannya adalah tentang aspek yang menyebabkan kejahatan terjadi.²³ Upaya non penal/ tanpa penerapan hukum pidana hal utama tentunya segala usaha untuk menjadikan kawasan sosial dan kawasan hidup masyarakat menjadi sehat dari penyebab kejahatan terjadi. Dalam artian, masyarakat dari semua aspek kemampuannya wajib menjadi aspek utama perisai/ benteng suatu perbuatan terlarang yang menjadi penggalan dari semua politikal kriminal.²⁴

Sebagai sampel pendekatan non penal dalam bentuk upaya/ usaha preventif/ pencegahan yang dilaksanakan khusus dari instansi kepolisian yaitu bimbingan masyarakat (bimas) yang berfungsi dan tugasnya adalah melakukan penyuluhan,

²² Dikutip dari detikcom. 2023. 8 Tanda Anda Kecanduan Judi Online. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2024. <https://health.detik.com/mental/d-5619964/8-tanda-anda-kecanduan-judi-online>

²³ Barda nawawi Arief. 1994. *Beberapa Aspek Pengemangan Ilmu Hukum Pidana (Menyongsong Generasi Hukum Pidana Indonesia)*. Pidato Pengukuhan Guru Besar. Fakultas Hukum Universitas Diponegoro.

²⁴ Ismail, Z. 2019. *Peran Hukum Pidana Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Sabung Ayam Pada Masa Yang Akan Datang Melalui Pendekatan Non Penal*. *Krtha Bhayangkara*, 13 (1), 140-163.

pembinaan dan pencegahan di masyarakat. Umumnya, beberapa langkah, usaha dan cara untuk menanggulangi kejahatan : 25

1. Preventif

Merupakan bentuk pencegahan guna menurunkan tindak pidana perjudian online di lingkungan mahasiswa. Aparat kepolisian diberikan kewenangan untuk menutup situs yang diakses serta membentuk fasilitas kreatifitas yang mengikutsertakan mahasiswa guna memberikan afirmasi yang positif serta pendekatan sosial dengan penjelasan bahwa judi merupakan tindak pidana;

2. Represif

Merupakan bentuk tindakan yang langsung saat perjudian dilakukan. Razia di lokasi yang menjadi sarana perjudian hingga pelacakan melalui website/ situs dengan *IP address*. Upaya penal adalah langkah represif apabila terbukti dari yang diduga kepada pelaku merupakan pidana, jadi akan diproses sesuai dengan hukum yang berlaku. Upaya pencegahan pihak kepolisian kerap kali mengalami kendala dalam hal penyelidikan dan penyidikan dalam hal IT.

3. Persuasif

Merupakan bentuk tindakan yang dilakukan oleh aparat kepolisian dengan cara pendekatan secara emosional, memberikan bimbingan dan nasehat kiranya dapat berbuat dan bertindak sebagaimana norma yang berlaku di masyarakat. Sosialisasi dalam rangka memberikan edukasi kepada masyarakat dan mahasiswa guna menghindari dan melakukan kegiatan perjudian yang secara hukum merupakan perbuatan yang dilarang. Membentuk duta anti perjudian dengan melibatkan partisipasi mahasiswa.

4. Kuratif

Merupakan bentuk yang upayakan oleh aparat berwajib usai kejahatan terjadi. Misalnya, pendekatan secara emosional karena perbuatan yang dilakukan adalah tindak kejahatan.

²⁵ Abi Arsyah Makarim Subagyo, Laras Astuti. 2022. *Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online*. Indonesian Journal Of Criminal Law and Crimonologi (IJCLC). Vol. 3., Issue 3 Hal. 180-189.

Selanjutnya memerlukan tindakan/ aksi konkret sebagai upaya pencegahan keterlibatan mahasiswa terhadap judi online yang terfokus pada pendidikan dan pembentukan kegiatan positif yang akan dijelaskan dibawah ini :²⁶

1. Edukasi Dampak Negatif/ Risiko

Institusi perguruan tinggi wajib menambahkan bahan pembelajaran yang inovatif, sarat pengetahuan dan bermanfaat akan risiko dan dampak dari judi secara online dikurikulum pendidikan. Hal meliputi faktor penyebab, dampak atau resiko terhadap kesehatan mental, hubungan sosial hingga prestasi akademik. Pendidikan ini memberikan pemahaman akan resiko jika terlibat dan memicu kesadaran agar menjauhi judi online.

2. Kampanye Kesadaran

Bentuk kampanye ini dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi melalui media sosial, sosialisasi, seminar dan poster – poster yang dapat digunakan sebagai sarana edukasi dari bahaya judi secara online. Bentuk kampanye ini haruslah memberikan contoh objektif atas dampak timbul ketika mahasiswa terjebak dalam pusaran judi online.

3. Keterlibatan Orang Tua, Keluarga dan Teman

Orang terdekat seperti halnya orang tua, keluarga dan teman berperan penting dalam memberikan pengawasan terhadap anak dan rekan mereka.

4. Pengembangan Alternatif Positif

Perguruan tinggi diharapkan bisa menjadi fasilitator kegiatan yang bersifat positif seperti halnya kegiatan seni, olahraga, rekreasi dan kegiatan sosial. Dengan adanya kegiatan yang bersifat positif akan membantu pengalihan perhatian mahasiswa akan judi online.

5. Konseling dan Dukungan Emosional

Penyediaan layanan konseling dari institusi perguruan tinggi yang sudah terlanjur terlibat, terjerumus dan kecanduan judi secara online. Support dari konseling diharapkan bisa sangat menolong mahasiswa memberantas, menanggulangi stress dan desakan yang menyebabkan keterlibatan mahasiswa dalam judi online.

6. Kerjasama dengan Pemerintah

²⁶ Dikutip dari artikel Ahmad Syaihu. Kompasiana.com. *8 Langkah Konkret Antisipasi Judi Online Dikalangan Pelajar dan Mahasiswa.* Agustus 2023. <https://www.kompasiana.com/ahmad97064/64eaa2d108a8b55407093783/8-langkah-kongkret-antisipasi-judi-online-di-kalangan-pelajar-dan-mahasiswa?page=all#section2>. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2024.

Menjalin kerjasama antara institusi dengan pemerintah guna mengkampanyekan stop judi secara online serta memberikan pengetahuan tentang website judi online yang sudah dinonaktifkan. Kolaborasi ini bisa menolong memisahkan dan mencegah para mahasiswa terhadap platform penyedia judi online.

7. Pelatihan kepada Dosen

Dosen harus diberikan pengetahuan terkait ciri dan tanda mahasiswa yang terlibat judi online. Para dosen bisa memberikan support utama dan merujuk para mahasiswa yang membutuhkan penanganan intensif.

8. Pengawasan Kegiantan Online dan Monitoring Mahasiswa

Menyediakan dan membagikan panduan untuk mahasiswa serta orang tua terkait kiat mengamati dan mengawasi aktivitas mahasiswa dengan tujuan sebagai upaya menurunkan dan meminimalisir resiko kecanduan akibat judi online dan website negatif lainnya.

Dengan upaya – upaya menjadi cara yang efektif untuk mencegah mahasiswa terjerumus dalam judi online. Pendidikan, dukungan emosional, kesadaran dan mewujudkan situasi yang aman, sehat dan bermanfaat untuk generasi yang akan datang. Dukungan dan kolaborasi dari segala lingkup masyarakat dapat menjadi sarana untuk mengantisipasi judi online di kalangan mahasiswa sehingga dimana sedap menciptakan generasi yang bebas dari penyakit masyarakat yakni judi online.

4. KESIMPULAN

Penyalahgunaan teknologi sebagai sarana utama dalam kejahatan dikarenakan cara mengakses dan mengoperasikan aplikasi perjudian sehingga menjadi alasan mahasiswa terlibat dalam perjudian. Hanya bermodalkan smartphone atau komputer menjadi daya tarik tersendiri bagi mahasiswa untuk dapat masuk dalam jaringan judi online selain karena ragam variasi yang ditawarkan juga karena bisa diakses kapanpun dan dimanapun.

Pengaturan hukum dan penegakan hukum terhadap siapapun yang terlibat dengan perjudian ada pada ketentuan perundang undangan. Begitu pula halnya dengan perjudian sebagai kejahatan yang memenuhi rumusan KUHP Pasal 303 dan Pasal 303 bis, hal ini sesudah dikeluarkannya Undang – Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian yang mana ancaman pidana bagi perjudian tersebut diperberat dari hukuman penjara selama – lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak – banyaknya sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman penjara selama – lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak – banyaknya

dua puluh lima juta rupiah, dari hukuman kurungan selama – lamanya satu bulan atau denda sebanyak – banyaknya empat ribu lima ratus rupiah menjadi hukuman penjara selama – lamanya empat tahun atau denda sebanyak – banyaknya sepuluh juta rupiah dan dari hukuman kurungan selama – lamanya tiga bulan atau denda sebanyak – banyaknya tujuh ribu lima ratus rupiah menjadi hukuman penjara selama – lamanya enam tahun atau denda sebanyak – banyaknya lima belas juta rupiah. Selanjutnya berkaitan dengan perjudian secara online terdapat dalam ketentuan yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengacu pada beberapa ketentuan dalam KUHP yakni Pasal 303 dan pasal 303 bis KUHP.

Setidaknya ada beberapa materi dalam ketentuan Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP yang tercakup dalam pasal 27 ayat (2) Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Terhadap pelanggaran ini diatur dalam ketentuan Pasal 45 Ayat (2) UU ITE, yakni dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/ atau denda paling banyak 1 miliar rupiah. Undang – Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian dan Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyatakan bahwa pemberatan ancaman pidana terhadap bandar judi dan pemain yang ikut judi, terlihat bahwa niat dari pembentuk undang – undang itu dari pihak pemerintah, sehingga dapat dikatakan pemerintahlah yang mempunyai niat baik itu.

Dengan demikian, jika dilihat dari rumusan yang tertuang dalam hukum pidana berarti sudah sangat jelas bahwa perjudian dilarang oleh norma hukum karena telah memenuhi rumusan unsur – unsur tindak pidana sebagaimana yang dimaksud, yang mana untuk itu dapat dikenakan sanksi pidana yang pelaksanaannya diproses sesuai dengan hukum acara pidana. Kenyataan sebenarnya bahwa judi sudah berkembang dan tumbuh hingga lingkungan pendidikan yang dalam hal ini melibatkan mahasiswa sehingga sulit ditanggualangi, diberantas seperti perjudian di depan umum, di pinggir jalan raya hingga ada pula judi yang dilakukan dengan cara terorganisir dan terselubung serta beraneka ragam yang dilakukan oleh para penjudi yang mana perbuatan tersebut seharusnya dilarang.

Fenomena judi online yang saat ini sedang populer di kalangan mahasiswa dikarenakan perkembangan teknologi terkhusus di bidang komunikasi. Efek dari perkembangan teknologi bisa saja memberikan dampak positif yakni memudahkan komunikasi tetapi tanpa disadari juga memberikan dampak negatif yang disalahgunakan untuk tindak kejahatan salah satunya adalah judi online. Faktor yang mempengaruhi mengapa perjudian bisa terjadi dikalangan mahasiswa adalah faktor ekonomi dan sosial, faktor lingkungan dan faktor persepsi. Bagi mahasiswa yang

terlibat dalam perjudian online akan mengalami dampak yang sangat berpengaruh dalam kehidupan mereka yakni penurunan prestasi dan minat belajar, dampak finansial atau perekonomian, penurunan nilai spiritual/ keagamaan, penurunan nilai sosial, psikologis terganggu serta kecanduan.

Salah satu bentuk pendekatan yang digunakan untuk menghentikan mahasiswa terlibat dalam perjudian online adalah dengan cara preventif, represif, persuasif dan kuratif. Selain itu hal lain yang dilakukan adalah dengan pendidikan tentang risiko dan dampak negatif, kampanye kesadaran, keterlibatan orang tua, keluarga dan teman, pengembangan alternatif positif, konseling dan dukungan emosional, kerjasama dengan pemerintah, pelatihan kepada dosen dan monitoring dan pengawasan aktivitas online mahasiswa.

Dengan mengimplementasikan upaya – upaya ini menjadi cara yang efektif untuk mencegah mahasiswa terjerumus dalam judi online. Pendidikan, dukungan emosional, kesadaran dan alternatif positif akan membantu mewujudkan lingkungan yang aman, sehat dan bermanfaat bagi generasi muda. Dukungan dan kerjasama dari semua elemen masyarakat bisa menjadi sarana untuk mengantisipasi judi online di kalangan mahasiswa sehingga dimana sedap menciptakan generasi yang bebas dari penyakit masyarakat yakni judi online.

5. REFERENSI

- Abdul Wahidi & M. Labib, 2005, *Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*, Bandung, Refika Aditama.
- Abi Arsyah Makarim Subagyo, Laras Astuti. 2022. *Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online*. Indonesian Journal Of Criminal Law and Crimonologi (IJCLC). Vol. 3,. Issue 3.
- Ahmad Farhan Fanani dan Rafli Putra Tritasyah, *Maraknya Judi Online di Kalangan Anak Muda Dalam Perspektif Hukum*, Jurnal Fundamental Justice Volume 4 No. 2, 2023.
- Ahmad Syaihu. Kompasiana.com. *8 Langkah Konkret Antisipasi Judi Online Dikalangan Pelajar dan Mahasiswa*. Agustus 2023. <https://www.kompasiana.com/ahmad97064/64eaa2d108a8b55407093783/8-langkah-kongkret-antisipasi-judi-online-di-kalangan-pelajar-dan-mahasiswa?page=all#section2>. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2024.
- Andika R. A. V. 2018, *Pengaruh Faktor Budaya dan faktor sosial terhadap keputusan pembelian (Studi Pada Konsumen Produk Kerudung Rabbani Di Kecamatan Jombang)* (Doctoral Dissertation). STIE PGRI Nusantara.

- Arga Dwi Praditya, Moch. Iqbal. 2023. *Fenomena Judi Online Sebagai Patologi Sosial Dilingkungan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Bengkulu*. Terbawi : Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu – Isu Sosial Vol. 8 No. 2.
- Asriadi A. 2021. *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Madai Maros Kabupaten Maros)* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makasar)
- B. Simanjuntak, 1981, *Pengantar Patologi Dan Kriminologi Sosial*, Tarsito, Bandung.
- Barda nawawi Arief. 1994. *Beberapa Aspek Pengemangan Ilmu Hukum Pidana (Menyongsong Generasi Hukum Pidana Indonesia)*. Pidato Pengukuhan Guru Besar. Fakultas Hukum Universitas Diponegoro.
- Detikcom. 2023. *8 Tanda Anda Kecanduan Judi Online*. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2024. <https://health.detik.com/mental/d-5619964/8-tanda-anda-kecanduan-judi-online>.
- Dikdik M. 2005. *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung. Refika Aditama.
- Enik Isnaini. 2017. *Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online Menurut Hukum Positif Di Indonesia*. *Jurnal Independent* Vol 5 No. 1.
- Erwin Mapaseng dalam *Upaya Pemberantasan Perjudian*, Harian Kompas, Hari Rabu 31 Oktober 2001. Rubrik Jawa Tengan dan DIY.
- Husrianta. 2018. *Studi Kasus Tentang Perilaku Pemain Judi Bola Online Dikalangan Mahasiswa Universitas Mulawarman*. *Ejuornal Sosiatri-Sosiologi*. 6(1).
- Ismail, Z. 2019. *Peran Hukum Pidana Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Sabung Ayam Pada Masa Yang Akan Datang Melalui Pendekatan Non Penal*. *Krtha Bhayangkara*, 13 (1).
- Kartini Kartono, 2005, *Patologi Sosial Jilid 1*, Jakarta. PT. Raja Grafindo.
- Kitab Undang – Undang Hukum Acara Pidana
- Kitab Undang – Undang Hukum Pidana
- Monico, L., S & Alferes, V. R. 2022. *The effect of Religious Beliefs And Attitudes in Intrinsic and Extrinsic Optimism And Pessimism in Player of Games Of Change*. In *Religious* (Vol. 13, Issue 2 p. 97). <https://doi.org/10.3390/re113020097>
- Peter Mahmud Marzuku, 2011, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta.
- Suharto, R.M, 1993, *Hukum Pidana Materiil*, Jakarta, Sinar Grafika.
- Sulistyo H & Ardjayeng, 2020, *Tinjauan Yuridis Tentang Perjudian Online Ditinjau Dari Undang – Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. *Jurnal Dinamika Hukum & Masyarakat*, 1
- Undang – Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Wantjik Saleh, 1976, *Perlengkapan Kitab Undang – Undang Hukum Pidana*, Ghalia Indonesia, Jakarta.

Zurohman, A., Marheni, T., Astusti, P., Tjaturahono, D., & Sanjoto, B. 2016. *Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai – Nilai Sosial Pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)*. *Educational Social Studies*, 5(2), 156-162.<https://Journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>