

Penanggulangan Terkait Maraknya Perjudian Online Terhadap Remaja Di Kalangan Masyarakat Luas

**Rio Andika Dinata, Ryan Faisal, Raditya Shafiq,
Rafly Faturohman Rawi**

Keywords :

Perjudian,
Pemidanaan,
Hukum Pidana.

Corespondensi Author

Fakultas Ilmu Hukum, Universitas
Pamulang
Jl. Puspitek, Buaran, Kec,
Pamulang, Kota Tangerang Selatan,
Banten 15310
Email:
rioandikadinata@gmail.com

History Artikel

Received: tgl-bln-thn;
Reviewed: tgl-bln-thn
Revised: tgl-bln-thn
Accepted: tgl-bln-thn
Published: tgl-bln-thn

Abstrak.

Perjudian adalah suatu dari penyakit masyarakat yang melanda masyarakat dimana-mana tak terkecuali masyarakat terutama kalangan muda. Pada umumnya perjudian adalah suatu bentuk permainan dengan menggunakan taruhan yang bersifat untung-untungan, untuk mendapatkan kemenangan diperlukan juga keahlian bermain. Perjudian dalam proses sejarah ternyata tidak mudah untuk diberantas, meskipun kenyataan juga menunjukkan bahwa hasil perjudian yang diperoleh oleh pemerintah dapat digunakan untuk usaha-usaha pembangunan, namun terlepas dari itu dampak negative dari perjudian lebih besar dari pada dampak positifnya. Hukum pidana seringkali digunakan untuk menyelesaikan masalah social khususnya dalam penanggulangan kejahatan. Khususnya masalah perjudian sebagai salah satu bentuk penyakit masyarakat.

Pendahuluan

Teknologi saat ini menjadi hal yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Hampir seluruh aspek kehidupan manusia saat ini berhubungan dengan teknologi. Salah satu produk dari teknologi itu sendiri adalah Internet. Di era yang serba digital ini, internet dapat dengan mudah dimanfaatkan oleh berbagai kalangan. Tentu saja, teknologi internet tersebut juga bisa dimanfaatkan oleh oknum nakal untuk menjalankan bisnis ilegal, seperti judi online.

Judi merupakan salah satu jenis aktivitas yang sudah ada sejak zaman dahulu dan sudah menjadi kebiasaan masyarakat di banyak negara, bukan hanya Indonesia. Berbagai faktor yang menyebabkan seseorang terjerumus ke dalam perjudian, salah satunya adalah faktor ekonomi. Adanya faktor ekonomi, membuat banyak masyarakat menggunakan teknologi internet sebagai jalan untuk mencari uang. Sebenarnya, penggunaan internet untuk mencari uang sah saja. Tetapi, bagaimana jika internet digunakan untuk aktivitas yang tidak baik, seperti judi online, Apakah judi

online itu aman, Lantas, bagaimana cara agar judi online bisa diberantas.

Perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri biasa ditemukan dalam masyarakat. Selama ini masyarakat sudah mengenal perjudian yang dilakukan secara konvensional atau yang dilakukan secara langsung. Perjudian konvensional dilakukan dimana para pemain membawa uang secara cash. Jenis perjudian konvensional juga terbatas, biasanya para pejudi konvensional bermain kartu remi dan kartu domino. Sistem perputaran uang dalam judi konvensional juga lebih nyata dikarenakan uang yang langsung berputar dan diterima pemain secara langsung.

Para pemain judi konvensional biasanya juga melakukan kegiatannya di malam hari sampai menjelang pagi yang biasa dilakukan di warung kopi remang-remang sehingga tidak banyak orang tahu aktivitas tersebut. Perjudian adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada keberuntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Ada berbagai macam alasan kenapa perjudian online ini menjadi pilihan selain karena diawali oleh rasa penasaran kemudian coba-coba dan didukung dengan kemudahan akses.

Adapun alasan utama yang melatarbelakangi mayoritas para pejudi melakukan judi online, dikarenakan para pejudi suka sekali mengadu nasib dan suka terhadap tantangan disemua permainan. judi apalagi bisa menghasilkan pundi-pundi uang dengan cepat, mudah, dan variatif. Alasan tersebut didukung dengan kemudahan yang diberikan oleh penyedia jasa perjudian online yang melakukan inovasi dengan membuat aplikasi judi online yang mudah diakses melalui perangkat telfon seluler yang dapat diakses kapanpun dan dimana pun. Alasan lainnya dengan membuat variasi permainan judi online sehingga tidak membuat para pemain jenuh dan terus melakukan judi online. Adapun salah satu alasan yang menyebabkan mahasiswa melakukan judi online adalah uang yang

dikirim oleh orang tua untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari tidak cukup.

Dengan statusnya yang ilegal di Indonesia, tidak ada yang bisa menjamin keamanan dari situs judi online tersebut. Saat pengguna mencoba mendaftar ke situs judi online, pengguna akan diminta untuk mengisi data, seperti email, nama, serta nomor rekening dari bank yang digunakan untuk mentransfer sejumlah uang agar bisa mengikuti judi online tersebut. Di tengah ramainya kabar mengenai penjualan data, tidak menutup kemungkinan data pengguna akan dijual atau digunakan oleh pihak lain. Selain itu, situs-situs judi online bisa menjadi sasaran empuk bagi para penjahat digital untuk melakukan aksinya. Banyak cara yang bisa digunakan untuk menyebarkan malware dan virus, misalnya, menggunakan iklan palsu, atau menyebarkannya melalui berkas aplikasi (APK) judi online yang diunduh dan diinstalasi pada perangkat pengguna. Judi di Indonesia merupakan aktivitas yang ilegal dan termasuk ke dalam tindak kriminal. Merujuk pada laman Badan Pembinaan Hukum Nasional (BPHN), ada beberapa pasal yang mengatur tentang perjudian, di antaranya Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP. Adapun judi online secara spesifik diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE dan perubahannya. Tentu saja, para pihak yang mengadakan, maupun yang turut bermain judi akan dikenakan hukuman sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Metode

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini di SMK Sasmita Jaya 1 adalah dengan metode kualitatif dan data diperoleh dari hasil narasumber. subjek penelitian terkait Edukasi Bahaya Judi Online terhadap remaja. Program kerja yang dilakukan adalah dengan melakukan penyampaian materi sesuai dengan yang sudah dirapatkan oleh para narasumber sesuai dengan topik webinar ini dan melakukan tanya jawab antar peserta agar

Rio Andika Dinata, Ryan Faisal, Raditya Shafiq, Rafly Faturohman Rawi
Penanggulangan Terkait Maraknya Perjudian Online Terhadap Remaja Di Kalangan Masyarakat Luas

para peserta dapat memahami dan menerima Edukasi yang diberikan oleh narasumber. Dalam pelaksanaan kegiatan peserta cenderung memperhatikan dan juga membagikan pertanyaan seputar Judi Online yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

Output yang ada dalam penelitian, meliputi pengklasifikasian atribut pelayanan berdasarkan keterangan pelaku, atribut yang menjadi keunggulan dan kelamahan dalam pelayanan berdasarkan kepuasan pelanggan, atribut yang menjadi prioritas utama untuk dipertahankan dan ditingkatkan, tingkat kepuasan secara keseluruhan terhadap jasa, dan usulan perbaikan. Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, pengumpulan data, dan pengolahan data. Tahap persiapan penulis melakukan survey dan mencari informasi yang berkaitan dengan penelitian. Dari hasil survey tersebut, penulis mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan yang terjadi dilapangan. Kemudian menentukan tujuan dari penelitian agar penelitian dapat fokus pada permasalahan yang ada dilapangan

Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan PKM ini dilaksanakan ke dalam bentuk pemaparan materi atau ceramah dan diskusi tentang Sosialisasi Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik Pada SMK Sasmita Jaya 1. Untuk dapat memahami pentingnya undang-undang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE) dan persiapan memasuki lingkungan kampus, pada kegiatan ini mahasiswa/i Ilmu Hukum Universitas Pamulang yang terdiri sebanyak 4 (empat) orang yaitu Rio Andika Dinata, Ryan Faisal, Raditya Shafiq, dan Raffinawi Faturohman.

Peserta kegiatan sosialisasi yang terdiri atas siswa dan siswi SMK Sasmita Jaya 1 yang namanya terlampir dalam table dibawah ini telah dilakukan pretest tentang pengetahuan awal apakah mereka memahami dan mengerti pentingnya undang-undang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE) dan juga persiapan

memasuki lingkungan kampus untuk mereka sebagai pelajar. Maka selanjutnya dilakukan post test untuk mengetahui apakah ada peningkatan pemahaman dari materi yang telah disampaikan sebelumnya tentang undang-undang informasi & transaksi elektronik (UU ITE) dan persiapan memasuki lingkungan kampus.

Dimana nilai sebelum dilakukannya pemaparan materi (pretest) dilakukan pada tanggal 14 – 15 Juni 2023. dan kegiatan pun berjalan dengan lancar dari awal sampai akhir dan penutupan sesi foto – foto antara para siswa, guru & dosen pembimbing.



Gambar 1. Pemasangan banner di SMK Sasmita Jaya 1



Gambar 2. Siswa yang berhasil menjawab Quiz.

Selama penyuluhan berlangsung para siswa dan siswi sangat memperhatikan konten materi yang diberikan oleh pembicara dari team Dosen Universitas Pamulang. Hal ini dikarenakan materi yang

disampaikan sangat dekat dengan kehidupan sosial mereka di dunia maya dan cara penyampaian pembicara yang mudah dipahami oleh para siswa-siswi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan setelah pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, terdapat beberapa hasil positif yang dapat terlihat dari kalangan siswa-siswi yang menjadi peserta PKM kali ini. Menurut para siswa, mereka mengakui baru kali ini mengetahui secara detail aturan-aturan yang di terapkan dalam berinteraksi di dunia siber. Setelah mengikuti kegiatan PKM yang dilaksanakan oleh team Dosen Universitas Pamulang ini, para siswa-siswi jadi lebih memahami tentang etika dalam melakukan aktifitas di dunia maya. Selain itu, para siswa dan siswi menyadari bahwa mereka akan menjadi lebih waspada terhadap apa yang mereka lakukan di dunia maya karena mereka tidak hanya mendapatkan informasi tentang Cyber Ethics, tapi juga mendapatkan informasi tentang konsekuensi dari Perjudian Online dan konsekuensi yang tercantum dalam Cyber Law.

Selain para siswa-siswi yang mendapatkan hal positif dari kegiatan PKM ini, pihak sekolah pun mendapatkan hal yang positif dari kegiatan PKM ini. Hal ini dinyatakan oleh pihak sekolah yang mengatakan bahwa dengan adanya kegiatan seperti ini sangat membantu siswa-siswi untuk mendapatkan arahan atau bimbingan dalam hubungan sosial mereka, dalam hal ini penggunaan sosial media, karena masih banyak kegiatan sosial di kalangan remaja yang mengandung Cyber Bullying bahkan Cyber Crime tanpa mereka sendiri sadari.



Gambar 3. Penyerahan Sertifikat oleh Dosen Pembimbing kepada Kepala Sekolah

Berdasarkan pengertian tersebut dapat juga dikatakan bahwa internet adalah suatu komunikasi baru yang terjadi karena ada koneksi yang saling terhubung antara komputer-komputer diseluruh dunia melalui suatu jaringan sehingga membentuk suatu dunia baru yang dinamakan dengan dunia siber (Cyber Space).

Dunia siber (cyber space) adalah dunia yang merupakan titik singgung antara dunia fisik dan dunia abstraksi dimana dalam dunia ini, melalui beraneka ragam peralatan teknologi informasi dan komunikasi, para individu maupun kelompok-kelompok masyarakat saling berinteraksi, bertukar pikiran, dan berkolaborasi untuk melakukan sejumlah aktivitas kehidupan.

Selain menjelaskan tentang pengertian etika internet (cyber ethics), pembicara juga menjelaskan tentang ruang lingkup etika internet. Ruang lingkup etika internet yang disepakati di Indonesia Di Indonesia etika berinternet diwujudkan dalam sebuah Undang-undang yang mengatur segala aktivitas informasi dan transaksi di internet yang dikenal dengan Undang-undang Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) atau yang lebih dikenal dengan istilah Cyber Law.

Dalam Undang-undang tersebut diatur perbuatan apa saja yang dilarang dilakukan dalam melakukan aktivitas di dunia maya. Kepada para siswa dan siswi yang begitu antusias mengikuti penyuluhan, pembicara menjelaskan setidaknya ada 20 (dua puluh) aktivitas yang dilarang dalam Undang-undang tersebut terkait dengan aktivitas didunia maya. Perbuatan yang dilarang tersebut yaitu:

- Mendistribusikan informasi elektronik yang memuat konten yang melanggar kesusilaan
- Mendistribusikan informasi elektronik yang memuat konten perjudian
- Mendistribusikan informasi elektronik yang memuat konten penghinaan dan atau pencemaran nama baik

Rio Andika Dinata, Ryan Faisal, Raditya Shafiq, Rafly Faturohman Rawi
Penanggulangan Terkait Maraknya Perjudian Online Terhadap Remaja Di Kalangan Masyarakat Luas

- d. Mendistribusikan informasi elektronik yang memuat konten pemerasan dan atau pengancaman
- e. Mendistribusikan informasi elektronik yang memuat konten berita bohong dan menimbulkan kebencian atau permusuhan
- f. Mendistribusikan informasi elektronik yang memuat konten berisi ancaman kekerasan dan atau menakut nakuti
- g. Mengakses sistem elektronik milik orang lain dengan cara melawan hukum.



Gambar 4. Pemaparan Materi Sesi Pertama

Hasil penelitian terbaru mencatat pengguna internet di Indonesia yang berasal dari kalangan anak-anak dan remaja diprediksi mencapai 30 juta. Penelitian juga mencatat ada kesenjangan digital situs Perjudian Online yang sedang beredar.



Gambar 5. Persiapan pemaparan Materi Sesi Kedua

Beberapa tips yang bisa dilakukan remaja dalam menangkal konten negatif di dunia maya :

- a. Jika mendapat foto/kalimat porno di ponsel, jangan lantas menyebarkannya ke orang lain meskipun ke teman-teman dekat Anda. Mungkin pada awalnya mereka melakukan itu karena iseng, tapi ulah itu bisa menjadi

senjata makan tuan suatu saat nanti. Seperti tertangkap saat razia di sekolah atau lainnya.

- b. Jangan takut untuk menjalin komunikasi dengan guru atau orang tua lain mengenai masalah sexting ini. Yakinkan para orang tua bahwa mereka tidak perlu paranoid mengenai hal itu (sexting).
- c. Jika mendapat konten sexting dari teman atau orang yang Anda kenal, beri pengertian bahwa perbuatan mereka itu berbahaya dan melanggar hukum.
- d. Jika aksi nakal teman Anda tersebut masih belum berhenti, ada baiknya jika Anda dengan orang tua ataupun guru berbicara langsung dengan orang tua anak tersebut.



Gambar 6. Sesi Penutup dari Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat 2022-2023

Perjudian Online

Judi online adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Ciri-ciri anak/remaja korban Perjudian Online::

- a. Emosi anak menjadi berubah drastis, seperti marah atau sedih yang berlebihan setelah menggunakan ponsel atau berinternet.
- b. Anak menarik diri dari teman-teman atau kegiatan yang biasa mereka jalankan.

- c. Nilai sekolah anak turun, atau anak merasa tidak puas dengan sekolah atau kelas tertentu.
- d. Anak menunjukkan tanda-tanda depresi yang tidak biasa.

Pelanggaran Privasi

Privasi adalah hak individu untuk mengontrol, mengedit, mengatur, dan menghapus informasi tentang dirinya. Termasuk memutuskan kapan, bagaimana, dan untuk apa informasi itu disampaikan ke pihak lain.

Maraknya aksi Hacker dan Cracker menyebabkan privasi didunia maya sangat rentan disusupi pihak lain. Orang yang ahli dibidang komputer tetapi memiliki perilaku buruk bisa saja melakukan pelanggaran terhadap privasi orang lain dengan cara membobol akun media sosial seseorang dan mengubah data-data yang ada didalamnya.

Untuk mengantisipasi pelanggaran privasi oleh orang yang tidak bertanggung jawab ada baiknya para netizen melakukan hal-hal berikut ini:

- a. Selalu menggunakan HTTPS jika memungkinkan
- b. Lebih baik tidak melakukan Sharing Lokasi
- c. Kita harus mengetahui batas-batas privasi diri sendiri dan orang lain
- d. Hindari mengekspos data-data yang sifatnya pribadi di media sosial
- e. Jaga kerahasiaan dan kekuatan password
- f. Jangan biarkan orang lain dapat melacak kita
- g. Menolak ajakan berphoto telanjang oleh teman online maupun teman offline
- h. Tidak mudah percaya rayuan teman online
- i. Gunakan email sementara untuk menghindari spam Privasi individu sangat penting untung dihargai, sebab membatasi kekuatan di luar diri manusia.

Kesimpulan

Simpulan yang dapat diambil dari pemaparan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Team Dosen Prodi Ilmu Hukum di SMK Sasmita Jaya 1 , Tangerang Selatan adalah:

- a. Bahwa umumnya generasi muda banyak melakukan hal-hal yang kurang baik dalam menggunakan teknologi informasi khususnya menggunakan media sosial seperti masih maraknya Perjudian Online di kalangan remaja, kaum remaja sangat rentan menyebarkan berita bohong atau hoax, mengakses konten-konten tidak layak dan lain-lain disebabkan masih minim informasi tentang etika internet yang diakibatkan oleh kurangnya sosialisasi dari para pemangku kepentingan tentang etika internet (Cyber Ethics) dikalangan remaja.
- b. Bahwa Literasi Digital yang sehat dan aman bagi remaja harus memperhatikan kerangka literasi digital yang telah disusun oleh pemerintah yaitu terkait dengan Proteksi yang meliputi perlindungan data pribadi, keamanan internet, dan privasi individu, hak-hak netizen yang meliputi hak atas kekayaan intelektual, hak kebebasan berekspresi, dan aktivitas sosial didunia maya, dan pemberdayaan yang meliputi Jurnalisme warga, kewirausahaan, dan etika informasi.

Daftar Pustaka

Acep Syaripudin dkk, Pedoman Berinternet yang Aman, Nyaman, dan Bertanggung Jawab, Seri Buku Literasi Digital, Jakarta, 2017

**Rio Andika Dinata, Ryan Faisal, Raditya Shafiq, Rafly Faturohman Rawi
Penanggulangan Terkait Maraknya Perjudian Online Terhadap Remaja Di Kalangan
Masyarakat Luas**

Kerangka Literasi Digital Indonesia, Seri Buku Literasi Digital, Jakarta, 2017

Adami Chazawi dan Ardi Ferdian, Tindak Pidana Informasi & Transaksi Elektronik (Penyerangan Terhadap Kepentingan Hukum Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik), Media Nusantara Creative, Malang, 2015

Danrivanto Budhijanto, Hukum Telekomunikasi, Penyiaran, & Teknologi Informasi (Regulasi & Konvergensi), PT. Refika Aditama, Bandung, 2013

Richardus Eko Indrajit, Keamanan Informasi dan Internet, Seri Bunga Rampai Pemikiran Ekoji

Rizky Ameliah dkk, Strategi Kewirausahaan Digital (sebuah panduan untuk UMKM, Startup, dan E Commerce), Seri Buku Literasi Digital, Jakarta, 2018

Robert C Solomon, Etika: Suatu Pengantar, Erlangga, Surabaya, 1987

Teguh Wahyono, Etika Komputer +Tanggung Jawab Profesional di Bidang Teknologi Informasi, C.V. Andi Offset, Yogyakarta, 2005

[https://id.wikipedia.org/wiki/Internet#:~:text=Internet%20\(portmanteau%20dari%20interconnected%20network,menghubungkan%20perangkat%20di%20seluruh%20dunia.](https://id.wikipedia.org/wiki/Internet#:~:text=Internet%20(portmanteau%20dari%20interconnected%20network,menghubungkan%20perangkat%20di%20seluruh%20dunia.) Diakses pada tanggal 30 April 2020.

[https://surabaya.tribunnews.com/2019/09/22/angka-tawuranmeningkat.](https://surabaya.tribunnews.com/2019/09/22/angka-tawuranmeningkat) Diakses tanggal 26 September 2021.