



Resiko dan dampak sosial judi dan pinjaman online pada remaja

Yusriyyatur Rohmah¹, K Khodijah¹

¹Departemen Tasawuf dan Psikoterapi, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Informasi Artikel

Article history:

Dikirimkan 23/10/2023

Direvisi 14/11/2023

Diterima 04/12/2023

Dipublikasikan 01/03/2024

Kata kunci:

Judi online
Pinjaman online
Resiko sosial
Dampak sosial
Remaja

Keywords:

Online gambling
Online loans
Social risk
Social impact
Teenagers

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.



Abstrak

Penelitian mengeksplorasi tren judi online dan pinjaman online pada kelompok remaja dengan mendalam pendorong dan resiko serta dampak sosial yang ditimbulkannya. Judi online termasuk yang dilarang di Indonesia mempertimbangkan berbagai dampak dan resiko sosialnya. Dengan melakukan kajian literatur yang relevan, beberapa aspek terkait pendorong, resiko dan dampak sosial judi online dan pinjaman online dieksplorasi dan didalami dengan seksama. Hasilnya, penelitian menyatakkan bahwa faktor penyebab dari judi online dan juga pinjaman online yang mayoritas berasal dari iklan-iklan yang ada di sebuah situs Internet ataupun media sosial. Dengan masih rendahnya pemahaman remaja tentang judi online ini, mereka menjadi kelompok yang sangat rentan mengalami dampak sosial apabila terjat di dalamnya.

Abstract

The research explores the trend of online gambling and online loans among teenagers in depth on the drivers, risks and social impacts it causes. Online gambling is prohibited in Indonesia considering the various social impacts and risks. By conducting a review of relevant literature, several aspects related to the drivers, risks and social impacts of online gambling are explored and studied carefully. As a result, research states that the majority of factors causing online gambling and online loans come from advertisements on internet sites or social media. With teenagers' low level of understanding about online gambling, they are a group that is very vulnerable to experiencing social impacts if they are entangled in it.

Penulis Korespondensi

Yusriyyatur Rohmah

Departemen Tasawuf dan Psikoterapi, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Jalan Raya Bancaran Dusun Sebaneh RT/RW: 04/06 Kel. Bancaran Kec. Bangkalan Kab. Bangkalan Jawa Timur-Indonesia 69112

Email: yusriyyanhfi@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Dewasa ini, dengan semakin berkembangnya teknologi yang begitu pesat memudahkan manusia untuk mengakses internet dengan mudah. Internet banyak memudahkan penggunaanya dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan, bahkan tugas-tugas atau pekerjaan yang sulitpun akan mampu dikerjakan dengan cepat dan mudah sebagai

bentuk kecanggihan yang ditawarkan dari penggunaan internet tersebut. Mulai dari orang tua, remaja hingga anak-anak bisa mengakses internet dari perangkat *smartphone*-nya masing-masing. Hal-hal tak terbatas bisa mereka ketahui, oleh karena itu dalam kasus penggunaan ponsel pada anak-anak dan remaja ini dibutuhkan kontrol orang tua didalamnya untuk mencegah anak-anak mengakses situs-situs terlarang yang belum sesuai dengan usia mereka.

Masa remaja adalah masa dimana seorang individu banyak melakukan pemberontakan dalam fase hidupnya. Ini adalah masa dimana seorang anak akan memiliki rasa keingintahuan yang besar dan ingin banyak mencoba banyak hal-hal atau tantangan baru yang tidak bisa dia lakukan saat dia dalam usia anak-anak, oleh karena itu pengawasan dan kontrol orang tua masih sangat diperlukan. G. Stanley Hall mengatakan bahwa masa remaja itu adalah masa *sturm und drang* atau “badai dan kesukaran”. Banyak perubahan yang terjadi dalam diri manusia mulai dari fisik, emosional, sosial dan kognitif pada fase atau masa peralihan menuju dewasa ini (Rizal (Penyunting), 2021). Dengan berkembangnya teknologi internet seperti sekarang ini, internet menjadi salah satu sumber yang paling banyak memotivasi kenakalan-kenakalan yang dilakukan oleh banyak remaja. Di Indonesia sendiri, sudah banyak berita-berita yang melansir tindakan-tindakan kriminal yang banyak dilakukan oleh para remaja, mulai dari pembunuhan, penganiayaan, *bullying*, narkoba, pemerkosaan, pembegalan dan lain-lain termasuk salah satunya yang sedang marak atau menjadi tren di masa ini adalah judi online atau *slot*.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, tercatat pada tahun 2022 angka kriminalitas di Indonesia naik 7,13% lebih tinggi dari tahun-tahun sebelumnya. Dikatakan, faktor utama dari alasan-alasan tindakan kriminal tersebut adalah faktor kemiskinan dan rendahnya tingkat pengetahuan individu. Hukum tentang perjudian dan Judi *online* diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 dan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, kemudian juga diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU No. 11 Th. 2008 UU ITE. Dinyatakan dalam Undang-Undang tersebut, hukuman pada tindakan perjudian adalah paling lama 4 sampai 6 tahun hukuman penjara dan denda 10 juta sampai 30 juta rupiah. Sedangkan untuk judi *online* sendiri, ancaman hukuman yang diberikan adalah 6 tahun penjara dan paling banyak denda sebesar 1 miliar rupiah. Selain itu, Kominfo melansir dalam situs *web*-nya bahwa sejak 5 tahun yang lalu, mereka telah memblokir sebanyak 556.332 situs yang terdeteksi sebagai situs judi *online*. Hal ini dilakukan Kominfo sebagai bentuk pemberantasan terhadap perjudian. Kemudian disamping memberantas dan memblokir situs judi *online*, Kominfo juga bergerak untuk menggalakkan peningkatan literasi digital masyarakat dengan membentuk Gerakan Nasional Literasi Digital guna membentengi masyarakat dari segala konten negatif yang dalam situs-situs internet, termasuk didalamnya adalah judi *online* ini (KOMINFO, 2022).

Selain judi *online*, salah satu tren yang marak dijumpai saat ini adalah jasa pinjol (*pinjaman online*). Pinjaman *online* adalah salah satu *financial technology* yang menawarkan jasa peminjaman uang lebih mudah daripada lembaga keuangan konvensional lainnya (Arifin, 2018). Tren pinjol ini, lahir dari budaya konsumtif masyarakat yang semakin tinggi untuk memenuhi bukan hanya kebutuhannya namun segala hal yang diinginkan guna mengikuti perkembangan arus globalisasi dan modernisasi yang ada. Banyak dampak negatif dan resiko yang muncul akibat berkembangnya tren ini.

Faktanya, dengan kemudahan yang diberikan oleh jasa pinjol, seorang individu akan semakin terjerat di dalamnya dan menyebabkan kerugian besar bagi individu tersebut, khususnya bagi individu yang minim akan literasi dan informasi (Wati & Syahfitri, 2021). Sama halnya dengan judi *online*, jasa pinjol ini juga diatur dalam perundang-undangan, yakni dalam PJOK No. 77 Th. 2016 dan Undang-Undang No. 19 Th. 2016 tentang Layanan

Pinjam-Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi dan tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Akan tetapi, berbeda dengan judi *online* yang dengan tegas dianggap ilegal dan dilarang dalam aktivitas dan peredarannya, pinjaman *online* ini masih boleh dilakukan asal tetap tunduk pada aturan yang sudah ditetapkan dan tetap diawasi oleh OJK (Otoritas Jasa Keuangan).

Pada awalnya, dua masalah sosial ini hanya menjerat kaum dewasa dan orang tua saja. Akan tetapi, akibat dari media sosial dan *smartphone* yang dibebaskan pada anak-anak dan remaja, masalah pinjol dan judi *online* ini ikut aktif juga untuk menjerat mereka. Salah satu sebab selain dari ajakan dari teman sebayanya, sebab lainnya adalah minimnya tingkat literasi pemuda atau remaja-remaja di negara kita ini. Sehingga, mudah sekali terjerumus dalam sebuah penipuan dan *hoax*.

Oleh banyaknya kasus yang terjadi pada peristiwa judi *online* dan pinjol ini, maka dalam penelitian ini akan memfokuskan tujuan penelitiannya pada faktor-faktor resiko dan dampak sosial dari judi *online* dan pinjol yang banyak merebak di masyarakat pada masa ini. Adapun teori utama yang akan digunakan untuk mengkaji dan membahas penelitian ini, penulis akan menggunakan teori ilmu patologi sosial, karena judul atau tema yang diambil memiliki muatan yang sama dengan teori keilmuan tersebut.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yakni *library research* dengan model analisisnya adalah analisis isi. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang sumber datanya diperoleh melalui jurnal-jurnal, buku-buku, artikel-artikel maupun literatur-literatur tertulis lainnya. Analisis isi digunakan dalam penelitian ini agar data yang diperoleh bisa dibahas lebih mendalam sesuai dengan topik yang dikaji (Suyanto & Sutinah, 2015).

Penelitian pustaka adalah sebuah penelitian yang mengumpulkan informasi serta data-data yang diperoleh dengan bantuan material yang termasuk dalam kategori kepastakaan seperti buku, jurnal, artikel dan makalah. Tahap-tahap penelitian kepastakaan ini dilakukan dengan sistematis, meliputi: 1) penyiapan alat-alat penelitian, 2) penyusunan bibliografi yang menjadi sumber bahan utama penelitian, 3) pengaturan waktu, 4) membaca dan mencatat temuan data (Sari, 2021).

Selain itu, analisis isi juga digunakan agar mencegah dan mengatasi terjadinya misinformasi atau kesalahpahaman dalam memahami literatur yang ada dan juga dilakukan pengecekan berulang literatur yang akan dijadikan sebagai sumber kajian utama dalam penelitian ini (Khadijah, 2023).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Judi *online* adalah sebuah permainan yang dilakukan dalam sebuah situs-situs internet yang bisa diakses melalui *ponsel* atau komputer. Permainan ini bermacam-macam, mulai dari kartu, *slot*, dan semua permainan yang dilakukan dengan mempertaruhkan sesuatu yang berharga seperti uang dan lain sebagainya saat kalah dalam permainan ini. Umumnya, judi *online* yang banyak ditemukan dan dimainkan oleh kalangan remaja adalah *slot* atau *poker*. Meskipun bentuknya sebuah permainan kartu atau *spin*, jika diakhir yang kalah harus membayar pada yang menang dan terdapat pihak yang dirugikan disini, kegiatan ini termasuk dalam kategori perjudian, dan karena dilakukan melalui sebuah situs di internet, judi *online* ini telah dikategorikan pula sebagai salah satu *cyber crime* atau tindakan kriminal melalui teknologi internet (Sahputra dkk., 2022).

Di kalangan para remaja, judi *online* ini dinilai sebagai tren yang sangat menyenangkan bagi mereka. Dengan mempertaruhkan banyak uang, mereka merasa keren

saat berhasil mendapatkan hasil yang lebih dari apa yang mereka pertaruhkan. Semakin lama mereka berpartisipasi dalam kegiatan judi *online* ini, dalam masa remaja dimana tingkat emosional mereka belum stabil dan cenderung mengalami pergolakan, judi *online* ini akan semakin menjadi candu bagi mereka karena dianggap sebagai permainan yang cukup menantang gejolak emosional mereka. Beberapa kali menang, namun sering kali kalah, sampai mereka tidak akan merasa bahwa sebenarnya sudah banyak kerugian yang mereka alami. Awalnya, pemain akan terus-terusan dibuat menang dan merasa senang agar pemain terus merasa kecanduan dan tidak mau berhenti apalagi dalam kondisi dia sedang diuntungkan disini, akan tetapi setelah bandar merasa pemain ini sudah berada di tahap kecanduan, bandar akan mulai melakukan operasinya yakni dengan membuat pemain tersebut kalah. Karena tidak terima dan merasa tidak puas, pemain tersebut akan terus melakukan peruntungan di meja judi, hingga dia berada di batasnya. Pelaku judi *online* ini tidak akan pernah bisa berhenti dengan sendirinya karena efek judi *online* yang membuatnya kecanduan. Saat uang yang akan dipertaruhkannya tidak ada, dia akan mencari segala cara untuk mendapatkan uang untuk taruhan berikutnya. Hingga, disuatu masa orang tersebut akan terjerat dengan jasa pinjol (pinjaman *online*) yang banyak bertebaran di masa modern sekarang ini. Pinjol atau pinjaman *online* adalah sebuah teknologi finansial (*fintech*) yang memberikan bantuan jasa peminjaman uang dengan syarat dan ketentuan yang lebih mudah dibandingkan dengan lembaga keuangan konvensional (Arifin, 2018).

Tidak seperti judi *online* yang sudah dikategorikan sebagai sebuah tindakan kriminal, pinjol ini merupakan sebuah jasa peminjaman uang yang diawasi oleh OJK (Otoritas Jasa Keuangan). Hanya dengan menggunakan KTP atau KK, seseorang sudah bisa mendapatkan pinjaman uang untuk modal dari semua kebutuhannya. Proses dan syarat-syarat yang mudah tersebut, membuat banyak orang akhirnya tertarik dengan jasa ini, sehingga melewatkan atau melupakan untuk membaca dan mencari tahu faktor-faktor resiko dan dampak negatif yang akan muncul dikemudian hari. Pinjaman *online* yang diperbolehkan adalah jasa pinjaman *online* yang mengikuti syarat-syarat dan ketentuan yang sudah ditetapkan oleh OJK. Namun dimasa sekarang ini, sudah banyak bermunculan jasa-jasa pinjol ilegal yang tidak diawasi oleh OJK (Wati & Syahfitri, 2021). Dengan adanya kasus tersebut, diperlukan peningkatan pengetahuan literasi masyarakat dan pengawasan orang tua terhadap anak-anak agar lebih berhati-hati dalam penggunaan teknologi agar tidak sampai terjerat dengan pinjaman *online* ilegal maupun perjudian *online*.

3.1 Faktor Resiko (Sosial, Ekonomi dan Psikologis)

Maraknya tren judi *online* dan pinjaman *online* dikalangan remaja ini membuat keresahan diantara para orang tua semakin meningkat. Remaja-remaja yang berpartisipasi dalam permainan judi *online* ini, diketahui mereka mulai bermain karena diajak oleh teman sebayanya atau dari iklan-iklan yang banyak bertebaran di media sosial. Bahkan, dilansir dari beberapa media berita menyatakan ada beberapa *public figure* yang juga ikut aktif mempromosikan situs judi *online* tersebut.

Ponsel dan media sosial merupakan ranah yang tidak aman bagi anak-anak dan remaja kita dimasa sekarang. *Game* yang biasanya ada sebagai tempat untuk menghibur diri dan bersenang-senang, sedikit demi sedikit mulai memasukkan hal-hal negatif yang dapat mengganggu perkembangan para remaja. Meskipun remaja adalah fase peralihan menuju dewasa, dimana anak merasa dia tidak membutuhkan pengawasan orang tua lagi disana, namun sebagai orang tua tetap perlu adanya pengawasan terhadap anak-anak ini. Tidak perlu secara terang-terangan, banyak cara yang bisa dilakukan untuk mengawasi anak tanpa anak merasa privasi mereka terancam.

Selain itu, faktor resiko yang ditimbulkan oleh dua tren tersebut juga meliputi banyak sisi, mulai dari faktor resiko sosial, ekonomi dan psikologis para kelompok remaja. Resiko sosial dari judi *online* sendiri sudah tertera dalam pasal-pasal perundang-undangan yang memberikan ancaman berat bagi para pelakunya. Akan tetapi, hukum di Indonesia menyatakan bahwa pelaku kriminal yang berada dibawah usia 12 tahun tidak akan dikenai tindakan pidana (Sutedjo & Melani, 2013). Pelaku judi *online*, baik itu remaja atau dewasa akan mengalami adiksi akan judi tersebut, yang akhirnya akan beresiko besar pada perekonomian. Dimana, agar terus bisa melakukan judi *online* tersebut, pelaku akan menggadaikan atau mempertaruhkan semua hal yang dimilikinya, hingga akhirnya dia akan jatuh kedalam kemiskinan dan kemelaratan. Tidak berhenti sampai disitu, pelaku akan menghalalkan segala cara agar bisa terus bermain judi, hingga akhirnya terjerat kriminalitas seperti perampokan, pembegalan dan pencurian, serta tentunya bisa terjerat dengan sebuah jasa pinjol yang ilegal. Pinjol yang tidak dibayarkan tepat pada kontraknya, akan terus membengkak bunganya, hingga akhirnya utang yang hanya beberapa juta tersebut akan terus bertambah semakin banyak dari jumlah yang dipinjam. Imbas fatalnya, karena sudah tidak ada lagi harta yang bisa dibayarkan, jalan yang banyak ditempuh oleh para penjudi mulai dari tindakan prostitusi, komodifikasi, *human trafficking* hingga berujung *suicide* (bunuh diri).

Faktor resiko yang disebutkan diatas adalah jumlah minoritas dari banyaknya resiko bermain judi *online*. Imbasnya, tidak hanya pada segi sosial yang membuat pelaku melakukan tindakan kriminal untuk mendapatkan uang taruhan, dari segi ekonomi yang akhirnya menimbulkan kemiskinan dimana kemiskinan ini sendiri dalam ilmu patologi sosial merupakan sebuah gerbang atau pintu yang akan membuka jalan menuju masalah-masalah sosial lainnya. Kemudian dari segi psikologis, judi *online* ini dapat memotivasi dirinya untuk melakukan tindakan *suicide* karena mentalnya yang sudah kacau karena terikat dan terjerat simpul perjudian dan pinjol.

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Roby Suhada, faktor utama yang menyebabkan seorang remaja mulai melakukan judi *online* ini adalah karena ajakan dari teman dekatnya dan didorong oleh rasa penasaran dalam diri remaja tersebut, akhirnya dia secara sadar melakukan judi *online* itu. Kemudian, didasari oleh rasa puas saat telah berhasil memenangkan judi untuk yang pertama kalinya, kegiatan judi tersebut akhirnya terus berkelanjutan. Apalagi dengan mudahnya akses judi *online* yang semakin marak, dan tanpa adanya pengawasan yang ketat dari orang dewasa, membuat kegiatan judi itu menjadi adiksi tersendiri bagi mereka sampai akhirnya mereka menginjak usia dewasa (Suhada, 2017).

3.2. Dampak Sosial

Judi *online* termasuk juga dalam klasifikasi patologi sosial, karena merebak di lingkungan masyarakat dan menjamur dalam kelompok remaja masa kini. Judi *online* ini merupakan sebuah penyakit atau masalah sosial yang memberikan dampak yang buruk dalam kehidupan individu maupun sosial. Baik dalam agama maupun hukum negara melarang kegiatan judi dan yang sejenis dengannya, dan setiap perbuatan yang dilakukan seorang individu pasti akan memiliki dampak, baik positif maupun negatif dalam hidupnya. Akan tetapi, judi *online* ini dampaknya lebih mengarah pada hal-hal negatif secara keseluruhan (Zurohman dkk., 2016). Sedangkan pinjol (pinjaman *online*) dalam masyarakat dinilai masih memiliki dampak positif bagi sistem kehidupan sosial masyarakat.

Berdasarkan hasil data-data penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya di berbagai daerah yang ada di Indonesia, dampak judi *online* pada kelompok remaja menjadikan mereka mengalami krisis moral, material dan kerohanian. Karena seringnya menghabiskan uang di meja judi, banyak remaja yang akhirnya membuat ekonomi orang tuanya semakin sulit dan

akhirnya selama hidupnya dia akan terus terlilit dalam kubangan hutang dan kemiskinan. Nilai-nilai moral dan kerohanian yang ada dalam dirinya pun akan semakin terkikis, karena saat apa yang dia inginkan tidak bisa dia dapatkan, dan karena desakan judi atau hutangnya, remaja tersebut akan menghalalkan segala cara untuk mendapatkan uang meskipun harus menghilangkan nilai-nilai kebenaran, kebaikan dan religius dalam dirinya (Zurohman dkk., 2016).

Saat di sekolah, para remaja yang kecanduan judi *online* ini biasanya akan tampak tidak bersemangat, sering tidak mengerjakan tugas-tugas yang ada dan penurunan prestasi yang secara signifikan. Hal tersebut dikarenakan, remaja-remaja tersebut lebih memfokuskan dirinya pada judi *online* dan cenderung mengabaikan hal-hal diluar judi tersebut. Mereka juga cenderung menutup diri dari bersosialisasi dengan teman sebaya mereka, karena merasa sudah tidak lagi membutuhkan teman, selain itu mereka juga tidak memiliki kepedulian terhadap lingkungan sosial disekitarnya, acuh tak acuh, selalu diam dan malas memulai sebuah komunikasi atau percakapan dengan orang-orang lain disekitarnya (Sahputra dkk., 2022).

Aktivitas Pinjaman *online* atau pinjol yang legal, diawasi oleh badan Otoritas Jasa Keuangan Negara. Dengan memenuhi beberapa syarat dari OJK, sebuah aplikasi pinjol akan boleh melakukan aktivitas peminjaman uang kepada konsumen. Jika dahulu, seseorang yang akan memulai usaha dan butuh modal untuk memulainya harus meminjam uang ke lembaga konvensional seperti Bank atau Pegadaian, dengan adanya jasa pinjol ini, memudahkan seorang individu untuk mendapatkan uang dengan mudah dan cepat. Hanya dengan menggunakan KTP atau KK, seseorang sudah bisa melakukan peminjaman uang dan tanpa harus berusaha keras, hanya diam di rumah dan bermodal ponsel saja, semua orang bisa melakukan peminjaman uang secara *online* ini. Akibatnya, tanpa sepengetahuan orang tua, para remaja pun mulai banyak yang sudah melakukan transaksi dengan para pinjol tersebut.

Dampak positif dari pinjaman *online* ini hanya seputar kemudahan mendapatkan uang untuk modal usaha atau kebutuhan sehari-hari sekalipun, sedangkan dampak negatifnya terutama dalam aspek sosial amat sangat banyak. Wati dan Syahfitri, menjelaskan beberapa dampak dari pinjaman *online* antara lain adalah: 1) penumpukan hutang karena bunga pinjaman yang semakin membengkak; 2) kejaran *debt collector* yang sangat mengganggu dan meresahkan; 3) penagihan intimidatif; dan 4) bocornya data pribadi yang merugikan dan membahayakan diri (Wati & Syahfitri, 2021).

Selain dampak-dampak yang disebutkan diatas, dampak lainnya yang bahkan bisa kita ketahui melalui beragam pemberitaan baik di media sosial ataupun di televisi lokal. Faktanya, banyak remaja yang ternyata sudah terlilit hutang pinjol di usianya itu. Karena tidak mampu untuk membayar pinjaman uang, akhirnya banyak dari mereka yang tidak tahan dengan pesan *spam* yang dikirim oleh *debt collector*, hingga seluruh lingkungannya tahu dan dia mendapatkan stigma sosial yang buruk dari lingkungannya, remaja-remaja tersebut akhirnya kehilangan arah dan memilih untuk mengakhiri hidupnya sendiri.

Dampak-dampak tersebut sangat berbahaya apabila tidak segera mendapatkan perhatian. Akibatnya, para remaja yang akan menjadi generasi masa depan bangsa akan mengalami penurunan kualitasnya sebagai Sumber Daya Manusia (SDM) negara ini. Untuk mengurangi dampak-dampak dan mencegah aktivitas dua tren tersebut, peran keluarga dan masyarakat sosial disini sangat dibutuhkan. Tidak selalu bergantung pada pergerakan pemerintah, kepedulian dan kepekaan sosial sangat berpengaruh besar untuk menanggulangi menjamurnya tren ini.

3.3 Strategi Pencegahan untuk Mengatasi Tren Judi Online dan Pinjol

Judi dan segala jenis perjudian baik itu *online* ataupun konvensional, keduanya termasuk kedalam tindakan kriminal yang setiap pelakunya akan dikenai sanksi pidana. Larangan tentang perjudian ini dikutip dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) sedangkan kebijakan penegakan hukumnya, dilaksanakan dengan berdasarkan kepada ketentuan Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Akan tetapi, karena sulit untuk menerapkan hukum menurut pasal tersebut, akhirnya para penyidik Kepolisian Negara Republik Indonesia masih sering menggunakan Pasal 303 KUHP.

Ancaman bagi para pelaku judi *online* ini akan mendapatkan hukuman paling lama 4 sampai 6 tahun hukuman penjara dan denda 10 juta sampai 30 juta rupiah. Sedangkan untuk judi *online* sendiri, ancaman hukuman yang diberikan adalah 6 tahun penjara dan paling banyak denda sebesar 1 miliar rupiah, jika mengikuti hukum berdasarkan pasal-pasal diatas. Dilansir dari laman *website* resmi Kementerian Keuangan, menyatakan bahwa penyakit judi ini sudah menjadi sebuah penyakit yang amat sangat sulit untuk diberantas dan disapu bersih. Karena, perjudian sendiri sudah ada semenjak dulu dan semakin terus berkembang seiring perkembangan teknologi hingga akhirnya muncullah fenomena judi *online* ini akhirnya (KEMENKEU, t.t.).

Tak tinggal diam, KOMINFO juga ikut berusaha untuk membasmi aktivitas perjudian ini dengan banyak memblokir situs-situs internet yang dicurigai sebagai situs judi *online*. Namun, tidak bisa hanya mengandalkan upaya dari pemerintah pusat saja, untuk benar-benar memberantas habis aktivitas judi *online* ini, juga diperlukan kesadaran dari masyarakat akan buruknya dampak dari judi *online* pada generasi-generasi selanjutnya, sehingga edukasi sejak dini yang bisa dimulai dari rumah atau keluarga pun juga sangat diperlukan disini. Dengan menumbuhkan kesadaran akan negatifnya tindakan judi bagaimanapun bentuknya. Orang tua juga perlu mengawasi dan membatasi akses internet anak-anaknya agar tidak salah membuka situs ilegal yang akhirnya berakibat buruk pada perkembangan anak (Amalia dkk., 2019).

Tindakan-tindakan pencegahan tersebut juga berlaku pada aktivitas pinjol. Beberapa hal lain yang dapat dilakukan untuk upaya pencegahan terjerat pinjol antara lain adalah dengan memberikan edukasi dan penyuluhan tentang aktivitas-aktivitas yang dicurigai sebagai aktivitas pinjol ilegal, memberikan pemahaman akan pentingnya menjaga data pribadi masing-masing, dan mengurangi gaya hidup konsumtif (Pratiwi, 2022).

4. SIMPULAN

Judi *online* dan pinjaman *online* adalah dua tren yang berkembang sebagai akibat dari kemajuan teknologi yang ada. Akan tetapi, berbeda dengan aktivitas pinjol yang masih memberikan dampak positif bagi kehidupan individu, dan merupakan aktivitas yang masih dilegalkan, judi *online* merupakan aktivitas ilegal yang dilarang aksesnya oleh hukum-hukum yang ada baik hukum negara maupun hukum norma dan agama. Dua tren ini sebenarnya saling berkaitan dan merupakan sebuah penyakit sosial, misalnya saat kalah taruhan dan membutuhkan sumber modal untuk kembali berjudi, pelaku judi akan mencari pinjaman melalui situs aplikasi pinjol yang ada, karena kemudahan yang diberikan oleh jasa peminjaman uang *online* tersebut. Dampak dari jeratan judi *online* dan pinjaman *online* ini, banyak meresahkan dan mengganggu kenyamanan hidup pelakunya, hingga saat sudah berada dalam batas tekanan mental yang dirasa, pelaku akhirnya memutuskan untuk melakukan *suicide*.

Pemutusan situs dan pemblokiran sudah dilakukan oleh KOMINFO untuk memberantas aktivitas judi *online* yang ada, dan penegakan serta penggalakkan kembali hukum pinjam-meminjam uang oleh KEMENKEU juga sudah diupayakan dalam

menangani banyaknya aktivitas pinjol ilegal yang mulai bermunculan. Namun, tidak bisa hanya terpaku kepada dua badan pemerintahan tersebut, masyarakat sosial pun juga harus ikut serta dalam hal pencegahan dan pemberantasan aktivitas judi *online* ini, sedangkan untuk aktivitas pinjol sendiri, hal tersebut bisa dilakukan dengan mulai mengurangi gaya hidup konsumtif, dimana terkait dua masalah sosial tersebut, penanggulangannya harus dimulai dari kelompok masyarakat yang paling kecil yakni keluarga dan peran orang tua.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., Muchtar, H., & Ersya, M. P. (2019). Upaya Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian oleh Polresta Padang. *Journal of Civic Education*, 2(1), 56–66. <https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.108>
- Arifin, T. (2018). *Berani jadi Pengusaha: Sukses Usaha dan Raih Pinjaman*. Gramedia Pustaka Utama.
- KEMENKEU. (t.t.). *Judi Online, Penyakit Sosial Yang Sulit Diberantas*. Diambil 10 Oktober 2023, dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-kalbar/baca-artikel/15308/Judi-Online-Penyakit-Sosial-Yang-Sulit-Diberantas.html>
- Khadijah, K. (2023). Urban Sufism: Membangun Kecerdasan Spiritual Masyarakat Perkotaan Era Modern. *Medina-Te: Jurnal Studi Islam*, 19(1), Article 1. <https://doi.org/10.19109/medinate.v19i1.16998>
- KOMINFO, P. (t.t.). *Siaran Pers No. 340/HM/KOMINFO/08/2022 Tentang Penanganan Judi Online oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika*. Website Resmi Kementerian Komunikasi Dan Informatika RI. Diambil 9 Oktober 2023, dari http://content/detail/43834/siaran-pers-no-340hmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-online-oleh-kementerian-komunikasi-dan-informatika/0/siaran_pers
- Pratiwi, W. B. (2022). Edukasi tentang Pinjaman Online dan Pencegahan Jeratan Pinjaman Online Ilegal Bagi Kelompok Wanita Tani Teguh Rahayu, Berbah Sleman. *PROSIDING Seminar Nasional Hasil Pengabdian (SNHP)*, 0, Article 0. <http://e-journal.janabadra.ac.id/index.php/snhp/article/view/2004>
- Rizal (Penyunting), J. S. N., M. Chozim (Penerjemah). (2021). *Masa Remaja dan Masa Dewasa: Konsepsi dan Aplikasi Psikologi*. Nusamedia.
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- Sari, R. K. (2021). Penelitian Kepustakaan dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 60–69. https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249
- Suhada, R. (2017). *Makna Judi Online bagi Remaja di Kota Surabaya*.
- Sutedjo, W., & Melani. (2013). *Hukum Pidana Anak*. Refika Aditama.
- Suyanto, B., & Sutinah. (2015). *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan*. Prenada Media.
- Wati, D., & Syahfitri, T. (2021). Dampak Pinjaman Online bagi Masyarakat. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i3.2950>
- Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2016). Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.15294/jess.v5i2.14081>