

**"KEBIJAKAN PEMERINTAH DALAM MENGHADAPI MARAKNYA JUDI
ONLINE DITINJAU DARI UU ITE PASAL 27 AYAT 2 NO. 1 TAHUN 2024
TENTANG JUDI ONLINE"**

Rizka Fitriani | Yoga Bhakti Hexzananta | Roy Rizqy Fadia Ananta Putri | Yoggi

Halim Neviawan | Flafia Hayu Echa Ananda |

Prodi Hukum Tata Negara, Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum

UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Jl. Mayor Sujadi Timur 46

vivirizka34@gmail.com | yogabhakti21@gmail.com

royrizqy15@gmail.com | yoggihn87@gmail.com

flafiaecha84@gmail.com

Abstract

The rise of online gambling in Indonesia has created significant challenges for the government in maintaining national integrity and preventing the negative impacts of this illegal activity. Therefore, the government has taken serious steps to deal with this problem through Article 27(2) of the Information and Electronic Transactions Law (UU ITE) explicitly prohibits any person from distributing, transmitting or making reachable electronic information that has online gambling content. The definition of gambling which involves betting money or valuables with the hope of profit depending on the player's luck or skill is outlined in these provisions. Online gambling perpetrators who violate Article 27 Paragraph 2 of the ITE Law can be sentenced to imprisonment for a maximum of six years and/or a fine of a maximum of IDR 1,000,000,000.00 (one billion rupiah). Gambling bookies can also be charged with a combination of Article 27 Paragraph (2) of the ITE Law and Article 45 Paragraph (2) of the ITE Law. The role of the government is significant in preventing the spread of online gambling. Some social media have discouraged the promotion of online gambling by setting user terms that prohibit illegal or misleading activities. The Indonesian government, through the ITE Law Article 27 Paragraph 2, has provided a strong legal basis to deal with the rise of online gambling. By prohibiting the distribution, transmission and opening of access to electronic information containing gambling content as well as strict sanctions, the government is trying to maintain national integrity and avoid the negative impact of this illegal activity. Effective implementation and coordination between relevant institutions is needed so that this policy can be implemented well.

Keywords: Online Gambling, Government, Law

Abstract

Maraknya judi online di Indonesia telah menciptakan tantangan signifikan bagi pemerintah dalam menjaga integritas nasional dan mencegah dampak negatif dari aktivitas ilegal ini. Oleh karena itu, pemerintah telah mengambil langkah-langkah serius untuk menghadapi masalah ini melalui Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Pasal 27 Ayat 2. Pasal 27 Ayat 2 UU ITE secara eksplisit melarang setiap orang untuk mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat aksesibel informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian secara online. Definisi judi yang melibatkan taruhan uang atau barang berharga dengan harapan untung bergantung pada peruntungan atau kemahiran pemain dituangkan dalam ketentuan ini. Pelaku judi online yang melanggar Pasal 27 Ayat 2 UU ITE dapat dijatuhkan pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Bandar judi juga dapat dijerat dengan gabungan antara UU ITE Pasal 27 Ayat (2) dan UU ITE Pasal 45 Ayat (2). Peran pemerintah sangat penting dalam mencegah beredarnya judi online. Beberapa media sosial telah mencegah promosi judi online dengan mengatur ketentuan pengguna yang melarang aktivitas ilegal atau menyesatkan. Pemerintah Indonesia melalui UU ITE Pasal 27 Ayat 2 telah menyediakan dasar hukum yang kuat untuk menghadapi maraknya judi online. Dengan larangan distribusi, transmisi, dan pembukaan akses informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian serta sanksi yang tegas, pemerintah berusaha untuk menjaga integritas nasional dan menghindari dampak negatif dari aktivitas ilegal ini. Implementasi yang efektif dan koordinasi antara lembaga-lembaga terkait diperlukan agar kebijakan ini dapat dilaksanakan dengan baik.

Kata Kunci: *Judi Online, Pemerintah, Hukum*

A. PENDAHULUAN

Pesatnya pertumbuhan dan perkembangan sains teknologi informasi komunitas telah memberikan dampak yang begitu besar terhadap dunia seperti terjadinya berbagai aktivitas yang dilakukan secara daring atau online yang disalahgunakan seperti perjudian. Judi online telah menjadi fenomena yang sangat marak di Indonesia, dengan platform-platform yang beroperasi secara global dan dapat diakses dengan mudah melalui internet. Kemajuan teknologi membuat judi online dapat diakses secara anonim oleh masyarakat dari berbagai usia dan latar belakang, tanpa perlu melibatkan kasino fisik atau tempat-tempat perjudian resmi lainnya. Fenomena ini menimbulkan berbagai tantangan bagi pemerintah dalam menjaga ketertiban dan mencegah dampak negatif judi online.

Kebijakan atau regulasi yang dibentuk pemerintah Indonesia dalam menangani permasalahan judol (judi online) yakni Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Yang didalamnya Pasal 27 Ayat 2 dari UU ITE Nomor 1 Tahun 2024 menegaskan bahwa "Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat dikenakan sanksi hukum."¹ Segala bentuk aktivitas yang mengandung unsur perjudian pada media sosial atau elektronik dilarang dalam undang-undang tersebut serta memberikan dasar hukum bagi penegakan kebijakan ini pada ranah digital.²

Meskipun undang-undang ini telah diterapkan secara luas, pelanggaran terkait judi online masih banyak terjadi. Berbagai situs judi online terus bermunculan, dengan operator yang menggunakan teknologi untuk menghindari deteksi, seperti mengalihkan server mereka ke luar negeri dan sering mengganti nama domain. Hal ini memperumit tugas pemerintah dalam mengendalikan aktivitas perjudian online yang ilegal. Berdasarkan Data yang diperoleh pada Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) menunjukkan bahwa sejak awal penerapan UU ITE, ratusan ribu situs judi online telah diblokir. Namun, situs-situs baru terus bermunculan, menunjukkan bahwa penanganan masalah ini memerlukan upaya yang lebih holistik.³

Selain melalui pemblokiran situs, pemerintah juga melakukan tindakan hukum terhadap para pelaku yang terlibat dalam penyebaran dan promosi judi online. Penegakan hukum dilakukan dengan bekerja sama dengan kepolisian dan aparat penegak hukum lainnya, termasuk penyelidikan untuk melacak individu yang menjalankan platform judi tersebut. Meski demikian, karena banyaknya situs yang dioperasikan dari

¹ Pasal 27 ayat 2 UU ITE NO 1 tahun 2024.

² Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Nomor 1 Tahun 2024 Pasal 27 Ayat 2

³ Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), Data Pemblokiran Situs Judi Online hingga tahun 2023.

luar negeri, upaya penegakan hukum ini tidak selalu efektif, terutama dalam menghadapi keterbatasan yurisdiksi.

Pengaruh negatif judi online pada masyarakat tergolong sangat serius, mulai dari kerugian finansial pribadi hingga gangguan psikologis yang disebabkan oleh kecanduan. Selain itu, maraknya judi online juga berdampak pada ketidakstabilan sosial, karena judi sering kali memicu masalah keuangan, utang, hingga tindakan kriminal. Oleh karena itu, kebijakan pemerintah melalui UU ITE harus terus diperkuat, tidak hanya dari sisi penegakan hukum, tetapi juga melalui peningkatan kesadaran masyarakat dan kerja sama internasional untuk mengatasi platform judi yang beroperasi lintas negara.⁴

Melalui artikel ini, akan dibahas lebih mendalam bagaimana kebijakan pemerintah dalam menghadapi judi online berdasarkan UU ITE Pasal 27 Ayat 2 Tahun 2024, tantangan yang dihadapi dalam implementasinya, serta rekomendasi kebijakan yang lebih efektif untuk menekan pertumbuhan judi online yang semakin marak.

Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan landasan atau referensi dalam penelitian ini adalah; Tinjauan jurnal nasional pertama yang digunakan dalam penelitian ini ditulis oleh Bagus Ramadi, Budi Sastra Panjaitan, Abdul Aziz Harahap (2024) dengan judul; "Urgensi Kebijakan Sebagai Upaya Pencegahan Judi Online di Perguruan Tinggi Berdasarkan Konseo Masalah.". Penelitian ini merupakan penelitian empiris yang berbentuk tinjauan pustaka. Pengumpulan data menggunakan teknik analisis meliputi deduktif, deskriptif dan inferensial. Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kepustakaan (*library research*). Berdasarkan hasil penelitian, telah diteliti terkait dampak besar game online dalam lingkungan universitas, termasuk dampak negatifnya terhadap

⁴ Kiki Safitri dll, Dari Juni hingga Oktober 2024, 198 Kasus Judi Online Diungkap Polisi, 2024, https://nasional.kompas.com/read/2024/10/08/16365191/dari-juni-hingga-oktober-2024-198-kasus-judi-online-diungkap-polisi#google_vignette

motivasi belajar mahasiswa, keuangan, hingga kesehatan mental. Sedangkan penelitian kami, mengarah kepada analisis mengenai kebijakan dan dampak hukum terkait perjudian online secara umum dengan mengacu pada UU ITE, sehingga dampak perjudian internet terhadap pendidikan tidak dibahas secara detail.

Dalam penelitian ini, kami merujuk pada jurnal nasional kedua yang ditulis oleh Reza Ditya Kesuma (2023) dengan judul, *Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia: Tantangan dan Solusi*. Penelitian ini merupakan penelitian empiris yang memadukan sumber data primer wawancara dengan aparat Polda DIY dan sekunder (studi literatur, dokumen, peraturan perundang-undangan) untuk memberikan pandangan yang mendalam. Berdasarkan hasil penelitian, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan undang-undang anti perjudian online di Indonesia menghadapi berbagai tantangan, antara lain: kurangnya teknologi, kurangnya biaya, dan kompleksitas prosedural. Penelitian ini lebih menyoroti tentang tantangan dan solusi dalam konteks hukum yang berlaku, Sedangkan dalam penelitian kami berfokus pada analisis regulasi dan kebijakan yang diterapkan untuk menghadapi masalah perjudol.

Dalam penelitian ini, kami merujuk pada jurnal nasional ketiga yang ditulis oleh, Novianti (2022) Penelitian ini berjudul *Pemberantasan Konten Judi Online Dalam Perspektif Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE)*. Ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan normatif yang fokus pada kajian hukum mengenai perjudian online, termasuk analisis dokumen terkait dalam UU ITE. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah library research. Penelitian ini berfokus pada aspek hukum dan dampak negatif dari praktik tersebut. Sedangkan penelitian kami berfokus pada evaluasi kebijakan dan praktik pemerintah mengenai perjudian online.

Jurnal keempat yang menjadi referensi dalam penelitian ini adalah tulisan oleh Naila Ainaiya, Alya Hadziqo Sae Saiffy, dan Revienda Anita Fitri (2024) yang berjudul *Analisis Pengambilan Keputusan Kebijakan Dalam Penanganan Perjudian Online*. Penelitian ini menggunakan studi literatur deskriptif yang mengkategorisasi berbagai sumber literatur untuk

merumuskan dasar teori pengambilan keputusan kebijakan terkait perjudian online. Fokus mereka terletak pada pembentukan teori dari berbagai kajian literatur. Sedangkan penelitian kami fokusnya lebih spesifik pada kebijakan pemerintah dalam menghadapi maraknya judi online, khususnya ditinjau dari perspektif Pasal 27 Ayat (2) dari Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Penelitian ini tidak hanya menganalisis literatur, tetapi juga mengevaluasi secara langsung penerapan regulasi dan kebijakan tersebut dalam konteks hukum yang berlaku saat ini.

Penelitian kelima yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah jurnal yang ditulis oleh Anzward,dkk. (2023) yang berjudul Penegakan Hukum terhadap Admin Judi Online berdasarkan Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif. Pendekatan ini berfokus pada tinjauan berdasarkan undang-undang yang berlaku, khususnya penegakan hukum terhadap admin judi online. Data dalam penelitian ini dianalisis secara kualitatif untuk memberikan gambaran tentang bagaimana penegakan hukum diterapkan sesuai Pasal 27 Ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016, serta memberikan tinjauan yuridis terhadap pengaturan hukum bagi pihak-pihak yang terlibat dalam kasus tersebut. Meskipun sama-sama meneliti Pasal 27 Ayat (2), penelitian kami tidak hanya berfokus pada penegakan hukum terhadap pelaku judi online, tetapi lebih pada bagaimana kebijakan pemerintah dalam merespons tantangan ini secara keseluruhan. Kami menganalisis kebijakan pemerintah yang diterapkan dan mengevaluasi efektivitas regulasi dalam menekan laju perjudian online di Indonesia.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk memahami dan mengeksplorasi kebijakan pemerintah dalam menghadapi maraknya judi online, khususnya pada berbagai wilayah di Indonesia. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menggali perspektif para pemangku kebijakan dan masyarakat terkait implikasi kebijakan tersebut melalui pengumpulan data mendalam. Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif dengan mengkaji data sekunder Undang - Undang yakni UU ITE pasal 27 ayat 2

tahun 2024 tentang judi online.⁵ Penelitian ini menggunakan pendekatan peraturan perundang – undangan dan juga dengan pendekatan teoritis. Analisis data dalam penelitian ini adalah dengan deskriptif analitis yang dilakukan untuk memberikan jawaban yang terdapat dalam permasalahan ini yang aling terkait satu sama lainnya. Setelah dilakukan pengumpulan data, dilanjutkan dengan pengelompokan atau pengklasifikasian yang sesuai dengan keterkaitan dalam masalah yang diteliti. Data yang diperoleh dari data hukum sekunder yang berupa literatu dari teori yang relvan atau masih ada keteraitan dengan penelitian ini, dan juga menggunakan artikel ilmiah tentang permasalahan tersebut yang digunakan untuk menganalisa dan memaparkan jawaban dari permasalahan tersebut secara mendalam dan juga komprehesif.

B. PEMBAHASAN

B.1. Sejauh Mana Sanksi Dalam UU ITE Pasal 27 Ayat 2 Dalam Pemberian Efek Jera Pelaku Judi Online.

Undang- undang No 11 tahun 2008 yang dibentuk oleh pemerintah Indonesia yang digunakan untuk mengatur tentang perjudian secara daring atau online khususnya yang terdapat dalam pasal 27 ayat 2 UU ITE, distribusi, transmisi, dan akses informasi perjudian secara elektronik dilarang. Tujuan pokok dari kebijakan ini adalah untuk mencegah dan menghambat aktivitas perjudian online yang potensial menciptakan dampak negatif bagi masyarakat. Pasal 27 ayat 2 UU ITE menyatakan bahwa, “setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan, mentransmisikan, atau memungkinkan akses terhadap Informasi Elektronik atau Dokumen Elektronik yang mengandung unsur perjudian dilarang”. Ini menunjukkan bahwa pihak judi online hanya perlu melakukan salah satu dari tiga perilaku tersebut untuk melanggar hukum⁶.

Jika ketentuan dalam Pasal 27 Ayat (2) UU ITE dilanggar, pelaku akan dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau

⁵ UU ITE pasal 27 ayat 2 tahun 2024 tentang judi online.

⁶ <https://ibhpengayoman.unpar.ac.id/promosi-judi-online-apakah-dapat-dipidana/> diakses pada tanggal 13 Oktober 2024, Pukul. 15.30

denda maksimal Rp1 miliar. Sanksi ini dituangkan dalam Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang merupakan perubahan atas UU ITE.⁷

Efektivitas sanksi atau akibat yang dituangkan pada Pasal 27 Ayat (2) UU ITE ditentukan oleh sejumlah faktor, termasuk ketegasan implementasi hukum, kesadaran masyarakat tentang larangan judi online, dan kemampuan lembaga-lembaga terkait untuk mengidentifikasi dan mengambil tindakan terhadap pelaku. Implementasi pasal-pasal dalam UU ITE haruslah ketat dan transparan agar semua orang sadar akan konsekuensi hukuman yang dijatuhkan kepada pelaku judi online. Hakim-hakim harus memperhatikan aspek-aspek subjektif dan objektif dalam putusan pidana, seperti "sengaja" dan "tanpa hak," untuk memastikan bahwa sanksi yang diberikan proporsional dengan tindakan yang dilakukan.⁸

Kesadaran masyarakat tentang larangan judi online sangat penting. Media sosial dan platform digital harus proaktif dalam mencegah promosi judi online dan edukatif dalam menyebarkan informasi tentang risiko dan konsekuensi hukum dari aktivitas tersebut. Kemampuan lembaga-lembaga terkait, seperti Kominfo dan Kepolisian, untuk mengidentifikasi dan mengambil tindakan terhadap pelaku judi online juga sangat kritis. Teknologi modern dapat digunakan untuk monitoring dan analisis data yang relevan untuk menemukan dan menghentikan operasi ilegal.

Sebagaimana yang sudah dinyatakan pada Pasal 27 Ayat (2) UU ITE memberikan sanksi yakni cukup keras terhadap pelaku judi online, namun efektivitasnya juga bergantung pada implementasi yang ketat dan kesadaran masyarakat. Dengan kombinasi dari regulasi yang jelas, kampanye pendidikan yang efektif, dan kemampuan identifikasi pelaku yang baik, sanksi ini dapat memberikan efek jerat yang signifikan terhadap aktivitas ilegal tersebut.

7 <https://jdih.acehprov.go.id/dih/view/5b20059f-516f-4267-8c43-6af8e8d37b5c> , diakses pada tanggal 13 Oktober 2024, Pukul. 15.35

8 <https://bureaucracy.gapenas-publisher.org/index.php/home/article/download/287/315/356> , diakses pada tanggal 13 Oktober, Pukul 15.

Untuk meningkatkan efektivitas sanksi yang tertuang pada Pasal 27 Ayat 2 UU ITE. dalam memberikan efek jera, beberapa langkah dapat diambil:

1. Diadakannya Peningkatan Kerja Sama Internasional.

Mengingat banyak situs judi online yang beroperasi lintas negara, penting untuk meningkatkan kerja sama internasional dalam memberantas jaringan judi online. Kesepakatan ekstradisi dan penegakan hukum lintas batas dapat membantu pemerintah menangkap operator judi yang beroperasi dari luar negeri.

2. Dikuatkannya Pengawasan Transaksi Digital.

Pemerintah harus bekerja sama dengan bank dan penyedia layanan pembayaran digital untuk memantau transaksi yang mencurigakan terkait judi online. Pengaturan yang lebih ketat terhadap penggunaan mata uang kripto dalam transaksi perjudian juga perlu diperkuat.

3. Adanya Sosialisasi dan Edukasi Publik.

Peningkatan kesadaran masyarakat tentang bahaya judi online dan sanksi pidana yang mengikutinya harus menjadi bagian dari kebijakan pencegahan. Edukasi melalui kampanye media sosial, sekolah, dan komunitas dapat membantu menekan angka pengguna judi online.

4. Diadakannya Penegakan Hukum yang Lebih Tegas.

Penegakan hukum harus lebih tegas dan menysasar seluruh jaringan, bukan hanya pelaku lokal atau pengguna kecil. Dengan demikian, sanksi dapat memberikan efek jera secara menyeluruh, tidak hanya kepada pemain kecil, tetapi juga kepada operator besar.

B.2. Pengaruh Kebijakan Pemerintah Terhadap Pengurangan Judi Online di Indonesia.

Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pasal 27 ayat 2 menjelaskan apabila terdapat tindakan perjudian dengan melibatkan orang atau setiap individu yang dengan sengaja hingga tanpa izin penyebaran, mentransmisikan, maupun membuat data digital yakni berisi konten perjudian dapat diakses. Jika

melanggar, pelaku dapat dijerat hukuman yang sudah tertulis pada Pasal 45 ayat (2), yang berisikan hukuman penjara atau denda maksimal masa tahanan enam tahun atau denda Rp 1M.

Permainan judi online dikategorikan sebagai kejahatan dunia maya jenis pembajakan digital⁹ yang melibatkan penyebaran informasi ilegal, penggunaan internet, dan pengembangan perangkat lunak untuk mendistribusikan sistem perjudian. Pelaku menggunakan berbagai perangkat seperti komputer, ponsel, atau laptop untuk mengakses judi online, permainan judi online yang tersedia 24 jam dan di mana saja, termasuk di warnet atau tempat dengan akses wifi, seperti institut pendidikan. Pembayaran transaksi online dapat dilakukan melalui sistem perbankan, kartu kredit, serta pengiriman uang dengan money order dan wire transfer.¹⁰

Kenyataannya praktik ini telah menyebar luas di kalangan mahasiswa. Meskipun institusi pendidikan, termasuk perguruan tinggi, diharapkan memiliki pemahaman tentang bahaya judi online. Mahasiswa terlibat dalam judi online karena faktor ekonomi, tekanan lingkungan, dan persepsi bahwa perjudian dapat meningkatkan pendapatan dengan cepat. Judi online, seperti slot, sering dipandang sebagai cara instan untuk mendukung kebutuhan ekonomi mereka, meskipun banyak dari mereka justru mengalami kerugian.

Mahasiswa di Tulungagung, termasuk yang berkuliah di UIN Tulungagung, terlibat dalam judi online, khususnya permainan slot, dengan harapan bisa meningkatkan ekonomi mereka secara cepat. Mereka menganggap judi slot sebagai cara instan untuk mendapatkan penghasilan tambahan di tengah kesibukan kuliah, terutama untuk membantu memenuhi kebutuhan keluarga. Pengaruh lingkungan pertemanan yang sudah terlibat judi slot, ditambah dengan tekanan ekonomi dan kejenuhan akademis, mendorong mereka mencoba judi. Namun, kenyataannya, para mahasiswa yang terlibat lebih sering

⁹ Wahidi, A., & Labib, M. (2005). *Cybercrime: Kejahatan Mayantara*. Refika Aditama.

¹⁰ H. Sulistyono dan L. Ardjayeng. (2020). Tinjauan hukum mengenai perjudian online menurut Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Dinamika Hukum & Masyarakat*, 1(1), 11.

mengalami kerugian daripada keuntungan. Mereka belum menyadari bahwa permainan ini tidak membawa perubahan signifikan dalam gaya hidup atau peningkatan ekonomi.¹¹

Jika masalah ini menyebar di lingkungan perguruan tinggi, dikhawatirkan institusi tersebut tidak akan mampu menjalankan fungsinya sebagai lembaga pendidikan yang bertujuan mengembangkan kemampuan, karakter, dan peradaban bangsa. Perguruan tinggi seharusnya berperan dalam membangun komunitas akademik yang pembaruan, kooperatif, memiliki daya cipta, ambisius, dan suportif dengan melaksanakan tiga kewajiban dengan serta meningkatkan sains atau pengetahuan dan teknologi dengan senantiasa menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan.¹²

Pemerintah dan penegak hukum memiliki dasar hukum yang kuat untuk memberantas judi online, termasuk melalui patroli cyber yang melibatkan deteksi dini. Kolaborasi dengan berbagai pihak, termasuk masyarakat dan mahasiswa, diperlukan untuk menanggulangi masalah ini. Peran strategis mahasiswa sebagai agen perubahan sangat penting, di mana melalui pendidikan dan partisipasi, mereka dapat memahami risiko judi online dan membantu mencegah penyebarannya. Singkatnya, meskipun kebijakan pemerintah melalui UU ITE Pasal 27 ayat 2 telah berdampak dalam menekan judi online, inovasi pelaku dan persebaran luasnya membuat upaya ini perlu diperkuat dengan pengawasan yang lebih intensif.

Selain peran pemerintah, masyarakat juga harus berperan dalam memberantas kejadian perjudian online. Tanpa peran masyarakat, inisiatif dan peraturan pemerintah tidak akan pernah dilaksanakan secara efektif.

Maka, diperlukan adanya kesadaran hukum dan kesadaran sosial yang tinggi di kalangan masyarakat untuk mengetahui bahwa perjudian dan perjudian online sangat merugikan diri sendiri,

¹¹ Citra A. P. Anggraeni dan A. Zahid. (2024). Judii slot sebagai modal ekonomi cepat untuk mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), April.

¹² Pasal 4, Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.

kelompok, dan masyarakat Indonesia. Pasalnya ketika berjudi online, masyarakat menggunakan uang sebagai taruhannya dan jika kalah taruhan maka uang tersebut hilang atau disita. Ini dimulai dengan kekurangan uang dan akan mempengaruhi kesehatan emosional, finansial, dan mental anda dari berbagai pernyataan penulis di atas, meningkatnya kejadian perjudian online akan menimbulkan kekacauan di kalangan generasi muda Indonesia, sehingga pemberantasan perjudian online memerlukan perhatian khusus dari pemerintah untuk menghindari kekacauan di tanah air. Krisis kemanusiaan dan ekonomi akan terjadi pemerintah Indonesia saat ini mengklaim upaya pembentukan gugus tugas berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 21 Tahun 2024 telah mengurangi akses perjudian online sekitar 50% komunitas juga penting untuk menyelesaikan masalah ini. Hal ini akan menciptakan kesadaran hukum dan sosial di masyarakat untuk menghindari perjudian online yang dapat merugikan generasi emas Indonesia dan kedepannya aspek intelektual dan ekonomi dapat merusak kesehatan masyarakat Indonesia.

C. PENUTUP

Dari seluruh penjelasan atau uraian yang telah disampaikan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa, Pemerintah Indonesia memiliki regulasi terhadap perjudian online yang suda tertulis dalam UU Nomor 11 Tahun 2008 yang mengatur terkait Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal 27 Ayat 2 UU ITE mengatur larangan distribusi dan akses informasi terkait perjudian. Goals utama pada kebijakan atau regulasi ini dilakukan untuk mencegah dampak negatif perjudian online terhadap masyarakat. Efektivitas sanksi tergantung pada penerapan hukum yang ketat, kesadaran masyarakat, dan kemampuan lembaga terkait dalam menindak pelanggaran.

Banyak yang terjebak dalam permainan slot karena faktor ekonomi dan tekanan lingkungan. Namun, banyak di antara mereka mengalami kerugian, yang mengakibatkan dampak negatif pada pendidikan dan kehidupan mereka. Pemerintah dan masyarakat harus berkolaborasi dalam menindak judi online, meningkatkan pemahaman hukum dan sosial untuk melindungi

generasi muda dari dampak negatifnya. Pembentukan gugus tugas pemerintah diharapkan dapat mengurangi akses perjudian online. Namun, perhatian khusus masih diperlukan untuk menyelesaikan masalah ini secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahidi, & M. Labib. (2005). *Kejahatan Mayantara (cybercrime)*. Refika Aditama.
- Anggraeni, Citra Arafabiola Pramudhya, and A. Zahid. (2024). *Modal Ekonomi Judi Slot Sebagai Peningkatan Ekonomi Secara Cepat Mahasiswa*. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)* 2.2: 136-158.
- <https://lbhpengayoman.unpar.ac.id/promosi-judi-online-apakah-dapat-dipidana/>
- <https://jdih.acehprov.go.id/dih/view/5b20059f-516f-4267-8c43-6af8e8d37b5c>
- <https://bureaucracy.gapenaspublisher.org/index.php/home/article/download/287/315/356>
- Pasal 4 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi.
- Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Nomor 1 Tahun 2024 Pasal 27 Ayat 2.
- Sulistyo, Hery, and Lindu Ardjayeng. (2018). *Tinjauan yuridis tentang perjudian online ditinjau dari undang-undang no 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik*. *Dinamika Hukum & Masyarakat*. 1.2

