

PENCEGAHAN PERJUDIAN *ONLINE* TERHADAP ANAK

Nursariani Simatupang, Faisal

Program Doktor Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email: nursarianisimatupang@umsu.ac.id, (Corresponding Author)

ABSTRAK

Perjudian *online* merebak dalam masyarakat. Perjudian *online* dapat dilakukan tanpa bertatap muka dengan pihak lain serta tidak terikat dalam suatu tempat. Hal ini tentunya lebih memudahkan seseorang untuk melakukannya dimana saja, dengan menggunakan sarana internet. Kemudahan tersebut menyebabkan perjudian *online* dapat saja dilakukan oleh banyak pihak termasuk anak. Anak yang seharusnya menempuh pendidikan bagi masa depannya tidak boleh terjerat dengan perbuatan perjudian *online*. Oleh karena itu harus dilakukan upaya pencegahan sejak dini yang dimulai dari keluarga terutama orang tua. Pencegahan yang dapat dilakukan guna menghindarkan anak terjerat dari perjudian *online* adalah meningkatkan pengawasan terhadap aktivitas anak, pembatasan akses internet, serta memberikan pemahaman tentang bahaya judi *online* dan akibat hukumnya.

Kata Kunci: Pencegahan, Perjudian, Online, Anak.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Praktik perjudian merupakan suatu hal yang sering dilakukan oleh masyarakat. Biasanya perjudian dilakukan anggota masyarakat secara langsung tatap muka dan berkumpul pada tempat yang sama. Mereka melakukan praktik perjudian secara bersama-sama, tidak terpisah tempat dan waktu. Pelakunya perjudian saat ini biasanya adalah orang dewasa. Perbuatan orang dewasa ini banyak dengan mudah diikuti oleh anak karena perjudian tidak hanya dilakukan secara tersembunyi, tetapi secara terang-terangan.¹

Praktik perjudian saat ini berkembang pesat dan tidak hanya dilakukan secara bersamaan dalam satu tempat yang sama. Seiring perkembangan teknologi, praktik perjudian juga dilakukan dengan sarana canggih. Sarana canggih dapat membuat para pelaku perjudian melakukannya tanpa harus bertemu dan bertatap muka secara langsung pada satu tempat yang sama.² Praktik perjudian dilakukan secara *online* menggunakan sarana internet. Hal ini membuat para pelaku dapat melakukan praktik perjudian secara bebas dan tidak terikat oleh tempat dan waktu.

Perjudian *online* yang menawarkan berbagai jenis permainan dengan janji keuntungan finansial semakin meningkat dalam popularitasnya (Fortuna, L., Danil, E., & Yoserwan, Y; 2023). Hal ini tentunya sangat berdampak buruk, apalagi jika dilakukan oleh anak usia sekolah. Anak yang seharusnya menempuh pendidikan demi masa

¹ Fortuna, L., Danil, E., & Yoserwan, Y., "Fenomena Perjudian Online dan Dampaknya terhadap Masyarakat," *Jurnal Hukum dan Teknologi*, Vol. 5, No. 2, 2023, hlm. 145.

² Setiowati, R., dkk., "Perkembangan Judi Online di Era Digital dan Pengaruhnya terhadap Generasi Muda," *Jurnal Sosial dan Humaniora*, Vol. 8, No. 1, 2024, hlm. 78.

depannya, bisa saja terjerumus dalam praktik perjudian. Perjudian dapat mengakibatkan anak menjadi pemalas dan bahkan dapat mengakibatkan anak tumbuh jadi pelaku kriminal lainnya. Anak yang tidak memiliki atau kehabisan dana, bisa saja menempuh jalan instan untuk memperoleh dana yang dibutuhkan untuk perjudian. Jalan instan yang dilakukan biasanya adalah dengan mencuri.³

Anak harus diupayakan untuk tidak terjerumus dalam perjudian *online*, karena dapat mengakibatkan kecanduan dan ketergantungan serta merusak mentalnya. Lebih fatal lagi hal ini dapat mengakibatkan kegagalan anak dalam menjalani kehidupannya.

Perjudian *online* dapat berakibat anak mengalami ketergantungan dan sulit untuk meninggalkannya, karena adanya efek kecanduan dari perjudian *online*, serta dapat merusak mental anak. Perjudian *online* harus dicegah khususnya terhadap anak. Untuk itu perlu dilakukan penelitian tentang pencegahan perjudian *online* terutama di kalangan anak.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam kajian ini dibatasi dalam rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk perjudian *online*?
2. Bagaimana cara pencegahan perjudian *online* dalam masyarakat yang dilakukan oleh anak?

C. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif. Sifat penelitian ini adalah deskriptif analitis. Penelitian hukum normatif yaitu penelitian hukum yang meletakkan hukum sebagai sebuah bangunan sistem norma (Simatupang, R. S. A; 2024). Penelitian normatif dilakukan dengan cara meneliti berbagai bahan pustaka hukum (Jonaedi Efendi, S. H. I., & Prasetyo Rijadi, S. H; 2022).

Sumber data penelitian ini, bersumber dari data sekunder. Alat pengumpul data dalam penelitian ini berupa studi dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif dan menggunakan sumber data melalui studi literatur (Faisal, F; 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Judi Online

Perjudian menurut wikipedia adalah permainan dimana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang.⁴ Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Undian dapat dipandang sebagai perjudian dimana aturan mainnya adalah

³ Nurdiana, S., dkk., "Analisis Bentuk dan Dampak Perjudian Online di Indonesia," *Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 6, No. 3, 2022, hlm. 112.

⁴ Fortuna, L., Danil, E., & Yoserwan, Y., "Fenomena Perjudian Online dan Dampaknya terhadap Masyarakat," *Jurnal Hukum dan Teknologi*, Vol. 5, No. 2, 2023, hlm. 145–146.

dengan cara menentukan suatu keputusan dengan pemilihan acak. Undian biasanya diadakan untuk menentukan pemenang suatu hadiah.⁵

Perjudian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah permainan dengan memakai uang sebagai berjudi ialah “mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula (Sutan Remi Sahdeni; 2009).

Judi *online* adalah bentuk perjudian yang dilakukan melalui internet. Ini melibatkan berbagai jenis permainan dan taruhan yang bisa dimainkan atau dipasang secara virtual, menggunakan uang sungguhan, di situs web atau aplikasi perjudian.⁶ Tujuan utama judi *online* adalah untuk memenangkan uang atau hadiah melalui berbagai aktivitas perjudian. Judi *online* mencakup berbagai jenis permainan seperti poker, *blackjack*, *roulette*, mesin slot, taruhan olahraga, bingo, dan lotere. Permainan ini dapat berupa versi digital dari permainan judi tradisional atau bentuk baru yang dirancang khusus untuk platform *online* (Setiowati dkk; 2024).

Bentuk-bentuk judi *online* menurut Nurdiana dkk (2022) antara lain adalah (Ardiansyah dkk; 2023):

1. *Gambling*, dimana perjudian berbentuk *gambling online* sudah tersebar luas, contoh: *betting online*, *casino online*, *bola online*, *poker online*, dan *togel online*
2. *Sociable games*, yaitu perjudian dimana setiap orang akan menang atau kalah secara bersama-sama. Contoh: *dadu*, *baccarat*, *pai gow poker*, *blackjack*.
3. *Analytical games*, yaitu perjudian yang membutuhkan riset dan informasi yang akurat serta memiliki kemampuan untuk menganalisis berbagai kejadian. Contohnya adalah pacuan kuda dan *sport betting*.
4. *Pattience games*, yaitu judi yang santai dan tidak terburu-buru untuk mendapatkan hasil, dalam kategori ini, pemain harus menunggu dengan sabar agar nomor yang dimiliki keluar. Contoh permainan judi di kategori ini adalah *lottery*, *keno*, dan *bingo*.

Perjudian *online* adalah aktivitas bertaruh menggunakan perangkat seperti komputer atau ponsel, dimana pemain mempertaruhkan sesuatu dengan memilih satu dari banyak opsi yang tersedia. Jika berhasil menang, pemain berhak atas hadiah yang diambil dari taruhan pihak yang kalah (Angellina, P., & Prasetyo, B; 2025).

Kemudahan akses internet menurut Saputra (2024) menjadikan berbagai situs ataupun aplikasi perjudian *online* semakin mudah dijangkau dari berbagai kalangan masyarakat. Berbagai permainan yang sebelumnya hanya tersedia di kasino fisik, seperti *poker*, *lotere*, taruhan olahraga, *baccarat*, *blackjack*, *roulette*, bahkan perjudian

⁵ Setiowati, R., dkk., “Perkembangan Judi Online di Era Digital dan Pengaruhnya terhadap Generasi Muda,” *Jurnal Sosial dan Humaniora*, Vol. 8, No. 1, 2024, hlm. 78–79.

⁶ Mubarak, Z., & Wahid, A., “Kajian Perjudian dalam Perspektif Sosial dan Hukum,” *Jurnal Ilmu Sosial*, Vol. 6, No. 3, 2024, hlm. 112.

tradisional seperti pacuan kuda, permainan dadu, sabung ayam, kini dapat dimainkan secara daring (Sulthanah, M. Y., & Ginting, R; 2025).⁷

Selain kemudahan akses, perkembangan teknologi digital juga berperan besar dalam meningkatkan daya tarik judi online. Fitur-fitur seperti tampilan grafis yang menarik, sistem permainan yang interaktif, serta kemudahan transaksi melalui dompet digital atau transfer bank membuat aktivitas ini semakin diminati. Banyak platform juga menawarkan bonus, promosi, dan insentif lainnya untuk menarik pemain baru maupun mempertahankan pemain lama. Hal ini menciptakan ilusi keuntungan yang mudah didapat, padahal pada kenyataannya risiko kerugian jauh lebih besar.

Di sisi lain, judi online memiliki dampak negatif yang signifikan, baik secara ekonomi maupun sosial. Individu yang terlibat dalam perjudian online berisiko mengalami kecanduan, yang dapat menyebabkan kerugian finansial, konflik dalam keluarga, hingga gangguan kesehatan mental seperti stres dan depresi. Tidak jarang, pemain yang mengalami kekalahan terus-menerus justru terdorong untuk terus bermain dengan harapan dapat mengembalikan kerugian, yang pada akhirnya memperparah kondisi mereka.

Oleh karena itu, diperlukan upaya pencegahan dan penanganan yang serius dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat. Edukasi mengenai bahaya judi online perlu ditingkatkan, terutama di kalangan generasi muda yang rentan terpengaruh. Selain itu, penegakan hukum terhadap situs-situs perjudian ilegal serta pengawasan terhadap aktivitas digital juga menjadi langkah penting dalam mengurangi penyebaran judi online. Dengan pendekatan yang komprehensif, diharapkan dampak negatif dari perjudian online dapat diminimalisir.

2. Pencegahan Judi *Online* dalam Masyarakat

Perjudian adalah pertaruhan yang disengaja atas nilai atau apa pun yang dianggap berharga dengan pengetahuan bahwa permainan, pertandingan, kontes, dan acara tertentu mencakup resiko dan ekspektasi yang melekat (Mubarok, Z., & Wahid, A; 2024).

Judi adalah sesuatu yang dilakukan orang saat mereka dengan sukarela mempertaruhkan sesuatu yang penting demi mencapai tujuan tertentu, seperti memenangkan perlombaan atau permainan (Fatimah, S. N. F; 2025).⁸

Perjudian merupakan perbuatan yang dapat mengakibatkan pelakunya mengalami kecanduan dan ketergantungan. Perjudian dapat membuat para pelakunya tidak mau berhenti melakukannya, apalagi ada efek yang menggiurkan berupa keuntungan materil. Padahal di sisi lain perjudian yang dilakukan mengakibatkan seseorang mengalami kerugian materil. namun para pelakunya tidak memikirkan tentang hal tersebut, karena mereka hanya berpikir bahwa akan ada keuntungan dari kemenangan yang akan mereka peroleh.

⁷ Fatimah, S. N. F., "Dampak Sosial Perjudian terhadap Kehidupan Masyarakat," *Jurnal Sosiologi Kontemporer*, Vol. 7, No. 1, 2025, hlm. 53–54.

⁸ Syakira, N. A., "Pengaruh Judi Online terhadap Kesehatan Mental dan Kehidupan Sosial," *Jurnal Psikologi dan Masyarakat*, Vol. 5, No. 2, 2024, hlm. 90–91.

Judi *online* dapat merusak hubungan keluarga, memicu konflik, dan menciptakan ketergantungan yang sulit diatasi (Agus Sudiby; 2025). Perilaku judi *online* membawa dampak negatif yang luas, baik bagi individu maupun masyarakat. Dampak ini meliputi kerugian finansial, gangguan Kesehatan mental, degradasi moral, dan keretakan hubungan sosial. Individu yang terlibat dalam judi *online* seringkali mengalami kecanduan yang berujung pada masalah keuangan serius, karena mereka cenderung terus berjudi meskipun telah mengalami kerugian besar. Selain itu, kecanduan judi *online* dapat menyebabkan gangguan psikologis seperti stres, depresi, dan kecemasan, pada akhirnya berdampak negatif pada kesehatan mental mereka (Ainurrafiq Dawam; 20024).

Judi *online* melibatkan taruhan dengan uang sungguhan. Pemain harus melakukan deposit ke akun mereka di situs judi untuk mulai bermain. Pemain bisa memenangkan uang, tetapi juga berisiko kehilangan uang yang mereka pertaruhkan (Setiowati. dkk; 2024).

Perjudian *online* membutuhkan dukungan dana yang tidak sedikit. Sehingga dapat mengakibatkan seseorang berada dalam batas di luar kendali serta dapat melakukan hal-hal yang berkaitan dengan tindak pidana.

Perjudian *online* merupakan ancaman bagi anak. Perjudian *online* dapat menimbulkan akibat yang buruk bagi anak serta mempengaruhi perilaku anak.

Secara sosial, keterlibatan dalam judi *online* menciptakan stigma negatif yang menyebabkan isolasi sosial, di samping menurunnya produktivitas masyarakat akibat waktu dan energi yang terbuang. Dampak sosial ini mengakibatkan berkurangnya kualitas hidup dan rasa kesejahteraan individu, serta memperburuk kesehatan mental mereka (Syakira, N. A; 2024).

Kerugian materil dari praktik perjudian tidak hanya dialami oleh pelaku, tetapi juga oleh keluarga. Anak yang tidak memiliki sumber pendapatan, dapat melakukan segala cara demi memperoleh dana untuk perjudian. Ada anak yang bisa memiliki uang jajan yang cukup besar dan ada juga yang memiliki uang jajan sangat sedikit. Keduanya sama saja merugikan jika digunakan untuk perjudian. Uang mereka akan habis sia-sia tanpa bekas. Setelah tidak memiliki dana untuk perjudian, maka mereka akan berusaha untuk memenuhinya. Kemungkinannya adalah berbohong pada orang tua tentang keuangan mereka, misalnya menggunakan uang biaya sekolah atau meminta uang dengan alasan untuk kepentingan pendidikannya.

Selain berbohong, perjudian *online* juga dapat membuat anak menjadi pelaku kriminal lainnya. Perbuatan kriminal tersebut berupa melakukan pencurian. Misalnya melakukan pencurian uang di rumahnya, uang orang tua atau keluarga lainnya. Ada juga yang dapat melakukan pencurian barang-barang di rumah lalu menjualnya dengan cepat sehingga anak memperoleh dana untuk perjudian secara instan. Hal ini sangat fatal untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, serta merusak masa depannya.

Anak tidak seharusnya menjadi pelaku kriminal. Anak seharusnya memiliki perilaku yang baik dan menempuh pendidikan demi kebaikan masa depannya. Sebagai generasi penerus bangsa anak harus diupayakan untuk memperoleh kehidupan yang baik,

tanpa tersentuh oleh perbuatan kriminal. Sehingga anak akan memiliki kehidupan yang lebih cerah serta mampu menggali potensinya untuk menjadi pemimpin di masa depan.

Perjudian *online* yang dilakukan oleh anak biasanya diakibatkan karena ada keinginan untuk mencoba sesuatu yang baru pada anak. Keinginan ini lalu dieksplor tanpa didukung oleh pemahaman akan bahaya dari perjudian *online*. Anak hanya melihat perjudian merupakan hal baru dan memberikan kesenangan bagi mereka. Mereka tidak mengetahui bahwa kesenangan dari praktik perjudian *online* sangat membahayakan bagi kehidupan masa depannya.

Bagi mereka yang mengalami kekalahan akan berusaha untuk terus mencoba kemungkinan untuk menang. Jika kegagalan terus dialaminya tentunya ini dapat merusak mental anak. Sedangkan bagi yang mengalami kemenangan, juga akan berusaha untuk mencoba terus mempertahankan kemenangannya dan meraih keuntungan dari praktik perjudian.

Anak harus dihindarkan dari perjudian *online*. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan oleh para orang tua guna menghindarkan anak dari perjudian *online*, yaitu:

1. Meningkatkan pengawasan terhadap aktivitas anak

Fenomena judi *online* tentu berdampak buruk terhadap keberfungsian sosial tidak hanya bagi keberfungsian sosial individu yang bersangkutan melainkan juga terhadap keberfungsian sosial keluarga sebagai unit sosial terkecil dalam masyarakat. Ketika salah satu anggota keluarga terlibat dalam aktivitas judi *online*, maka secara otomatis stabilitas keluarga akan terganggu (Fatimah, S. N. F. dkk; 2025).

Peran keluarga dalam pencegahan perjudian *online* berfungsi secara efektif sebagai faktor penting yang berperan dalam mengurangi perjudian *online* (Bijaksana, M. R. P. dkk; 2025). Untuk itu agar keluarga berfungsi dengan lebih baik, maka anak sebaiknya dihindarkan dari perjudian *online* dengan melakukan pengawasan terhadap seluruh aktivitas anak. Pengawasan terutama dilakukan oleh orang tua. Pengawasan dilakukan agar aktivitas anak dapat diketahui dan menjamin anak tidak melakukan hal-hal yang tidak boleh dilakukannya.

2. Pembatasan akses internet

Akses internet tanpa batas berakibat anak dapat mengakses banyak hal. Salah satunya adalah perjudian *online*. Hal ini tentunya dapat diminimalisir jika setiap orang tua membatasi anak untuk memperoleh akses internet, khususnya di rumah. Tentunya ini memerlukan ketegasan dari orang tua.

Keterbatasan akses internet tersebut memungkinkan anak untuk melakukan hal-hal lain selain hanya menggunakan sarana internet. Anak dibatasi menggunakan akses internet hanya untuk kepentingan belajar. Sehingga di luar itu anak dapat melakukan aktivitas lain tanpa internet dan tidak terpengaruh dengan hal-hal buruk yang dapat diperolehnya melalui sarana internet.

3. Memberikan pemahaman tentang bahaya judi *online* dan akibat hukumnya

Bahaya perjudian *online* mengancam keberlangsungan anak. Perjudian *online* sangat merusak bagi kehidupan anak dan masa depannya. Anak akan mudah tumbuh menjadi seseorang yang pemalas serta dapat mengakibatkannya menjadi pelaku kejahatan

lainnya. Bahaya ini seharusnya dipahami dengan baik oleh anak, sehingga anak tidak mau melakukan perbuatan buruk itu berupa perjudian *online*.

Aktivitas di internet tidak dapat dilepaskan dari faktor manusia dan akibat hukumnya juga bersinggungan manusia di masyarakat yang berada dalam dunia fisik (Koto, I; 2021). Maka anak juga harus memahami perjudian merupakan perbuatan yang tidak dibenarkan dan dilarang oleh undang-undang. Perjudian adalah salah satu jenis tindak pidana yang dapat menimbulkan akibat hukum jika seseorang melakukannya. Akibat hukum bagi pelakunya adalah dapat dipidana.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perjudian *online* dilakukan dengan menggunakan sarana internet sehingga dapat dilakukan dimana saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.
2. Perjudian *online* merupakan perbuatan yang harus dihindarkan dari setiap orang terutama anak. Upaya yang dapat dilakukan guna menghindarkan anak dari jeratan perjudian *online* adalah dengan meningkatkan pengawasan anak dalam setiap aktivitasnya. Selain itu juga dilakukan pembatasan akses internet bagi anak serta memberikan pemahaman pada anak bahwa perjudian *online* sangat membahayakan bagi masa depannya serta pemahaman tentang akibat hukum perjudian *online*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penggunaan sarana internet oleh anak harus diawasi ketat oleh orang tua.
2. Pencegahan perjudian *online* harus dilakukan secara kontiniu oleh orang tua sehingga anak tidak terjerumus dalam perbuatan tersebut.

Daftar Pustaka

- Fortuna, L., Danil, E., & Yoserwan, Y. (2023). Fenomena Perjudian Online dan Dampaknya terhadap Masyarakat. *Jurnal Hukum dan Teknologi*, Vol. 5, No. 2.
- Setiowati, R., dkk. (2024). Perkembangan Judi Online di Era Digital dan Pengaruhnya terhadap Generasi Muda. *Jurnal Sosial dan Humaniora*, Vol. 8, No. 1.
- Nurdiana, S., dkk. (2022). Analisis Bentuk dan Dampak Perjudian Online di Indonesia. *Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 6, No. 3.
- Mubarok, Z., & Wahid, A. (2024). Kajian Perjudian dalam Perspektif Sosial dan Hukum. *Jurnal Ilmu Sosial*, Vol. 6, No. 3.
- Fatimah, S. N. F. (2025). Dampak Sosial Perjudian terhadap Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Sosiologi Kontemporer*, Vol. 7, No. 1.
- Syakira, N. A. (2024). Pengaruh Judi Online terhadap Kesehatan Mental dan Kehidupan Sosial. *Jurnal Psikologi dan Masyarakat*, Vol. 5, No. 2.