

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet dan media sosial, telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Media sosial, yang awalnya dirancang sebagai platform untuk interaksi sosial, berbagi informasi, dan berekspresi, kini telah bertransformasi menjadi sarana multifungsi, termasuk dalam aktivitas ilegal seperti judi online. Kemudahan akses, jangkauan yang luas, dan anonimitas yang relatif ditawarkan oleh media sosial menjadikan platform ini sangat rentan disalahgunakan untuk kegiatan perjudian. Fenomena ini tidak lagi terbatas pada kalangan tertentu, melainkan telah merambah berbagai lapisan masyarakat, dari dewasa hingga remaja.

Dampak dari perilaku masyarakat yang menggunakan media sosial sebagai sarana judi online sangatlah kompleks dan merugikan, baik secara individual maupun kolektif. Secara psikologis, keterlibatan dalam judi online dapat menyebabkan kecanduan, stres, depresi, hingga gangguan mental serius. Secara sosial, perilaku ini dapat merusak hubungan interpersonal, memicu konflik keluarga, hingga mendorong tindakan kriminalitas seperti penipuan atau pencurian demi memenuhi kebutuhan berjudi. Dampak ekonomi juga tak kalah parah, mulai dari jeratan utang, kebangkrutan, hingga kerugian finansial yang signifikan.

Pemerintah Indonesia telah merespons fenomena perjudian, termasuk judi online, melalui berbagai regulasi. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 (dan terbaru Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua UU ITE), secara spesifik dalam Pasal 27 Ayat (2), melarang setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak

mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik bermuatan perjudian.¹

Selain itu, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) melalui Pasal 303 juga secara tegas mengkriminalisasi segala bentuk perjudian. Meskipun kerangka hukum telah tersedia, implementasi dan penegakan hukum terhadap praktik judi online melalui media sosial masih menghadapi berbagai tantangan. Karakteristik media sosial yang lintas batas, cepatnya perubahan modus operandi pelaku, serta kurangnya literasi digital di kalangan masyarakat menjadi hambatan utama.² Oleh karena itu, penelitian ini menjadi krusial untuk menganalisis secara mendalam bagaimana perilaku masyarakat pengguna media sosial sebagai sarana judi online berkembang, dampaknya yang ditimbulkan, serta bagaimana ketentuan hukum yang ada, khususnya UU ITE Pasal 27 Ayat (2) dan KUHP Pasal 303, dapat diterapkan secara efektif dalam menanggulangi permasalahan ini.

Judi online yang dilakukan melalui media sosial memberikan akses mudah, cepat, dan bersifat tersembunyi. Dengan hanya menggunakan smartphone dan koneksi internet, seseorang sudah dapat terlibat dalam praktik judi online, baik sebagai pemain maupun penyedia layanan. Padahal, tindakan tersebut tergolong sebagai perbuatan melanggar hukum sebagaimana yang telah diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 27 ayat (2) dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303.

Pasal 27 ayat (2) UU ITE menyatakan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian merupakan tindak

-
1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 27 ayat (2).
 2. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 303

pidana. Sedangkan Pasal 303 KUHP mengatur tentang larangan perjudian dalam bentuk apapun, termasuk kegiatan yang dilakukan secara daring

Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran terhadap masa depan remaja dan mengganggu ketertiban sosial di masyarakat. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis terhadap dampak perilaku menyimpang yang muncul akibat penggunaan media sosial sebagai sarana judi online di kalangan remaja serta relevansi dan efektivitas penerapan ketentuan hukum yang mengaturnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penelitian ini merumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku masyarakat dalam menggunakan media sosial sebagai sarana judi online?
2. Apa saja faktor-faktor yang mendorong masyarakat untuk menggunakan media sosial sebagai sarana judi online?
3. Bagaimana dampak psikologis, sosial, dan ekonomi yang timbul dari perilaku masyarakat pengguna media sosial sebagai sarana judi online?
4. Bagaimana relevansi dan penerapan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 27 Ayat (2) dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 terhadap perilaku masyarakat pengguna media sosial sebagai sarana judi online?
5. Bagaimana upaya penegakan hukum dan strategi pencegahan yang efektif untuk menanggulangi perilaku masyarakat pengguna media sosial sebagai sarana judi online?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus dan kedalaman penelitian, batasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan berfokus pada perilaku masyarakat yang menggunakan berbagai platform media sosial (misalnya Facebook, Instagram, X/Twitter, TikTok, Telegram, WhatsApp) sebagai sarana untuk aktivitas judi online.
2. Analisis dampak akan difokuskan pada aspek psikologis, sosial, dan ekonomi yang dialami oleh individu maupun lingkungan sekitar akibat keterlibatan dalam judi online melalui media sosial.
3. Tinjauan hukum akan secara spesifik menghubungkan perilaku tersebut dengan ketentuan Undang-Undang ITE Pasal 27 Ayat (2) dan KUHP Pasal 303 tentang perjudian.
4. Studi kasus atau ilustrasi praktis akan mengambil contoh dari fenomena yang terjadi di masyarakat Indonesia secara umum, dengan fokus pada dinamika penegakan hukum di wilayah Kota Cirebon, jika data memungkinkan.

1.4. Dampak Judi *Online* melalui Media Sosial

1. **Dampak Sosial:** Akses mudah melalui media sosial menyebabkan peningkatan jumlah pecandu judi, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda. Hal ini berdampak pada:
 - a. Disintegrasi Sosial: Pecandu judi cenderung mengisolasi diri, mengabaikan tanggung jawab social, dan merusak hubungan Interpersonal
 - b. Meningkatnya Kriminalitas: Untuk memenuhi kebutuhan finansial akibat kerugian judi, individu mungkin terlibat dalam tindakan kriminal seperti pencurian atau penipuan.
 - c. Kerusakan Reputasi: Keterlibatan dalam judi *online* dapat merusak reputasi individu dan keluarganya.
 - d. Gangguan Hubungan Keluarga: Konflik keluarga dan keretakan rumah tangga seringkali menjadi konsekuensi dari kecanduan judi.

2. **Dampak Ekonomi:** Kerugian finansial merupakan dampak langsung dan signifikan. Selain kerugian materiil, dampak ekonomi juga meliputi:
 - a. Kehilangan Produktivitas: Waktu dan energi yang dihabiskan untuk judi mengurangi produktivitas individu dalam pekerjaan atau pendidikan.
 - b. Beban Keuangan: Hutang yang menumpuk akibat kerugian judi dapat berdampak pada stabilitas ekonomi keluarga.
 - c. Kemiskinan: Dalam kasus ekstrim, kecanduan judi dapat menyebabkan kemiskinan dan ketergantungan finansial.
3. **Dampak Psikologis:** Kecanduan judi *online* menimbulkan masalah kesehatan mental yang serius, seperti:
 - a. Depresi dan Kecemasan: Kehilangan uang dan tekanan finansial memicu depresi dan kecemasan.
 - b. Gangguan Tidur: Stres dan kekhawatiran akan kerugian judi mengganggu pola tidur.
 - c. Perilaku Agresif: Frustrasi dan putus asa dapat memicu perilaku agresif.
 - d. Gangguan Kecemasan Sosial: Rasa malu dan takut akan penolakan sosial dapat menyebabkan isolasi diri.
 - e. Gangguan Kepribadian: Dalam kasus kronis, kecanduan judi dapat menyebabkan perubahan kepribadian.
4. **Dampak Hukum:** UU ITE Pasal 27 ayat (2) dan KUHP Pasal 303 memberikan dasar hukum untuk menindak pelaku judi *online*:
 - a. **UU ITE Pasal 27 ayat (2):** Menargetkan penyebaran informasi yang melanggar hukum, termasuk promosi dan akses ke situs judi *online*.
 - b. **KUHP Pasal 303:** Menjerat penyelenggara dan pemain judi, baik *online* maupun konvensional. Sanksi pidana bervariasi, mulai dari denda hingga penjara.

1.5. Analisis UU ITE Pasal 27 Ayat (2) dan KUHP Pasal 303:

Perbandingan dan Implementasi

UU ITE Pasal 27 ayat (2) fokus pada aspek penyebaran informasi ilegal, sementara KUHP Pasal 303 berfokus pada tindakan perjudian itu sendiri. Dalam praktiknya, kedua pasal ini seringkali digunakan secara bersamaan untuk menjerat pelaku judi *online*. Namun, penegakan hukum masih menghadapi tantangan, seperti:

1. **Sulitnya melacak pelaku:** Transaksi *online* yang terenkripsi dan penggunaan VPN menyulitkan penelusuran pelaku.
2. **Jurisdiksi internasional:** Situs judi *online* seringkali beroperasi di luar yurisdiksi Indonesia, sehingga penegakan hukum menjadi lebih kompleks.
3. **Kurangnya kesadaran hukum:** Masyarakat belum sepenuhnya memahami dampak negatif judi *online* dan implikasi hukumnya.

1.6. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi **bentuk-bentuk perilaku** masyarakat dalam menggunakan media sosial sebagai sarana judi online.
2. Menganalisis **faktor-faktor pendorong** masyarakat terlibat dalam judi online melalui media sosial.
3. Menganalisis **dampak psikologis, sosial, dan ekonomi** yang ditimbulkan oleh perilaku masyarakat pengguna media sosial sebagai sarana judi online.
4. Menganalisis **relevansi dan efektivitas penerapan Undang-Undang ITE Pasal 27 Ayat (2) dan KUHP Pasal 303** dalam menanggulangi perilaku masyarakat pengguna media sosial sebagai sarana judi online.
5. Merumuskan rekomendasi **upaya penegakan hukum dan strategi pencegahan** yang komprehensif untuk mengatasi perilaku masyarakat pengguna media sosial sebagai sarana judi online.

1.7. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat:

- a. **Pengembangan Ilmu Hukum:** Memberikan kontribusi substansial pada pengembangan studi **hukum pidana siber**, khususnya dalam memahami dinamika dan tantangan penegakan hukum terhadap tindak pidana **perjudian online yang difasilitasi media sosial**. Penelitian ini juga dapat memperkaya kajian mengenai interpretasi dan sinkronisasi penerapan **Undang-Undang ITE Pasal 27 Ayat (2)** dan **KUHP Pasal 303** di era digital.
- b. **Pengembangan Ilmu Komunikasi/Sosiologi:** Menyediakan wawasan mendalam tentang fenomena **penyalahgunaan media sosial** dan dampaknya terhadap perilaku masyarakat, khususnya terkait aktivitas ilegal seperti perjudian. Ini dapat menjadi referensi bagi studi sosiologi komunikasi dan sosiologi devian di era digital.
- c. **Kerangka Analisis:** Hasil penelitian ini berpotensi menjadi kerangka konseptual atau landasan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang serupa, terutama yang berkaitan dengan kejahatan siber, adiksi digital, dan efektivitas regulasi di bidang teknologi informasi dan media sosial.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi:

- a. **Bagi Masyarakat Umum:** Memberikan pemahaman yang lebih baik tentang **bahaya dan konsekuensi hukum** dari judi online melalui media sosial, mendorong kesadaran akan pentingnya

literasi digital, serta membantu individu dan keluarga untuk menghindari atau mengatasi jeratan kecanduan judi online.

- b. **Bagi Orang Tua dan Pendidik:** Menyediakan informasi penting mengenai **ancaman judi online yang memanfaatkan media sosial**, faktor-faktor risikonya, serta strategi pengawasan dan pendidikan digital yang efektif demi melindungi keluarga dan peserta didik.
- c. **Bagi Aparat Penegak Hukum (Polri, Kejaksaan, PPATK):** Memberikan masukan konstruktif terkait **efektivitas implementasi UU ITE Pasal 27 Ayat (2) dan KUHP Pasal 303** dalam memberantas judi online di media sosial. Hasil penelitian ini dapat membantu mengidentifikasi tantangan operasional, modus operandi baru, serta merumuskan strategi investigasi dan penegakan hukum yang lebih adaptif dan proaktif.
- d. **Bagi Pemerintah (Kementerian Komunikasi dan Informatika, Badan Siber dan Sandi Negara):** Menyediakan data dan analisis yang relevan sebagai dasar perumusan **kebijakan publik, regulasi, dan program pencegahan** yang lebih terarah dan efektif dalam menanggulangi maraknya judi online di platform media sosial. Ini dapat berupa pemblokiran situs, edukasi publik, atau kerja sama lintas sektor.
- e. **Bagi Pengelola Platform Media Sosial:** Memberikan perspektif tentang bagaimana platform mereka disalahgunakan untuk aktivitas ilegal, sehingga dapat mendorong mereka untuk memperkuat kebijakan penggunaan, sistem moderasi konten, dan fitur keamanan untuk mencegah penyebaran judi online.

3. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan:

- a. **Pendekatan Yuridis Normatif**, yaitu pendekatan yang menggunakan bahan hukum primer dan sekunder dalam mengkaji norma-norma hukum positif yang berlaku.

- b. Pendekatan Yuridis Empiris**, yaitu pendekatan dengan melihat realitas di masyarakat dan menganalisisnya berdasarkan data lapangan.

Jenis data yang digunakan meliputi:

- a. Data Primer:** Hasil wawancara atau observasi di lapangan.
b. Data Sekunder: Literatur, peraturan perundang-undangan, dan hasil penelitian sebelumnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dan studi lapangan. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan mendeskripsikan fenomena yang terjadi serta mengaitkannya dengan ketentuan hukum yang berlaku.

1.8. Batasan Penelitian

- Penelitian ini difokuskan pada judi online melalui media sosial dan dampaknya pada masyarakat.
- Penelitian ini juga difokuskan pada penerapan Undang-Undang ITE Pasal 27 Ayat 2 dan KUHP Pasal 303 tentang perjudian pada kasus judi online melalui media sosial.

1.9. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II: Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori, berisi teori-teori yang relevan, pengertian judi online, media sosial, serta tinjauan yuridis terhadap UU ITE dan KUHP.

Bab III: Metode Penelitian, berisi pendekatan dan metode yang digunakan dalam penelitian.

Bab IV: Hasil dan Pembahasan, berisi temuan di lapangan dan analisis terhadap dampak serta efektivitas penerapan hukum.

Bab V: Penutup, berisi kesimpulan dan saran.