

Pengaruh Judi Online Dikalangan Remaja di Kabupaten Padang Pariaman

M Arkhan Rodhiah¹, Aldya Andika Adlan², Fadilla Saputri³, Delmira Syafrini^{4*}

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: delmirasyafrini@fis.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk perkembangan teknologi digital telah membawa masyarakat ke dalam era baru di mana dunia maya menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Melalui internet, masyarakat bebas mengekspresikan diri dan mengakses berbagai informasi. Kebebasan ini didukung oleh hak konstitusional yang dijamin oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Namun, kemajuan teknologi juga membawa dampak negatif, salah satunya adalah maraknya penyalahgunaan internet untuk kegiatan perjudian online. Di Kabupaten Padang Pariaman, fenomena ini menjadi perhatian serius karena semakin banyak masyarakat yang terlibat dalam praktik perjudian melalui aplikasi permainan daring seperti Higgs Domino Island. Aplikasi ini awalnya hanya menyediakan permainan kartu dan slot, namun kini disalahgunakan untuk aktivitas perjudian yang melibatkan taruhan uang secara ilegal. Perjudian, menurut definisi Kartini Kartono, adalah suatu taruhan yang disengaja dengan harapan memperoleh keuntungan dari hasil permainan yang belum pasti. Penyebaran perjudian online melalui platform permainan ini mendorong aparat penegak hukum untuk melakukan tindakan tegas dalam memberantas praktik tersebut demi menjaga ketertiban sosial dan hukum di masyarakat.

Kata Kunci: Era Digital; Higgs Domino; Penyalahgunaan Internet; Perjudian Online.

Abstract

The development of digital technology has ushered society into a new era where cyberspace has become an inseparable part of daily life. Through the internet, people are free to express themselves and access various types of information. This freedom is protected by constitutional rights as stipulated in the 1945 Constitution of the Republic of Indonesia. However, the advancement of technology also brings negative consequences, such as the growing misuse of the internet for online gambling. In the city of Padang Pariaman, this phenomenon has become a significant concern, with increasing numbers of people engaging in gambling through online gaming applications such as Higgs Domino Island. Originally designed to offer casual card and slot games, this application has been misused for illegal gambling involving real money. According to Kartini Kartono, gambling is a deliberate act of betting something valuable with the risk and hope of obtaining a greater reward from an uncertain outcome. The widespread use of this platform for gambling has prompted law enforcement agencies to take firm action in eradicating online gambling in order to maintain social and legal order.

Keywords: Digital era; Higgs Domino Island; Internet misuse; Online gambling.

How to Cite: Rodhiah, M. A. et al. (2025). Pengaruh Judi Online Dikalangan Remaja di Kabupaten Padang Pariaman. *Social Empirical: Prosiding Berkala Ilmu Sosial*, Vol. 2 No. 1 Tahun 2025. (pp. 104-109). Padang: Universitas Negeri Padang.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin meningkat, mendorong penemuan-penemuan baru di bidang teknologi. Salah satu hasil dari kreativitas manusia adalah internet. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini telah memicu revolusi dalam interaksi sosial, yang merupakan syarat utama untuk berbagai aktivitas sosial. Teknologi ini kini dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Remaja, sebagai salah satu pengguna internet, sering kali belum mampu memilah aktivitas yang bermanfaat. Mereka cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan efek positif atau negatifnya ([Asriadi, 2021](#)). Orang-orang telah menyalahgunakan kemudahan penggunaan internet yang semakin meningkat dengan menyalahgunakannya untuk perjudian online. Pada awalnya, orang menggunakan internet untuk bermain game; Belakangan, para remaja mengikuti permainan judi online karena penasaran.

Menurut [Ardi & Sukmawati \(2017\)](#) Inovasi dan perkembangan konten di bidang internet telah membuka peluang besar bagi media sosial untuk memasuki era baru. Media sosial kini menjadi salah satu ruang utama dalam penggunaan internet yang menarik perhatian sebagian besar pengguna di seluruh dunia, menjadikannya platform yang semakin dominan dalam aktivitas online global.

Menurut [Dalle \(2020\)](#), internet memiliki banyak manfaat bagi manusia, namun juga membawa dampak negatif, seperti meningkatnya tindakan kriminal. Oleh karena itu, penggunaan internet harus dilakukan dengan bijaksana untuk mengurangi dampak negatifnya. [Young & Abreu \(2017\)](#) menyatakan bahwa salah satu pengaruh utama teknologi adalah pergeseran dari perjudian sosial ke perjudian asosial. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi dalam perjudian dapat meningkatkan masalah perjudian karena sifatnya yang asosial.

Perjudian adalah salah satu bentuk permainan dengan taruhan yang dapat memicu tindakan kriminal. Perjudian ini menjadi salah satu penyakit sosial yang sulit untuk dikurangi dampaknya. Penyakit sosial masyarakat mencakup semua perilaku yang dianggap tidak sesuai atau melanggar norma-norma umum, adat-istiadat, hukum formal, atau yang tidak bisa diintegrasikan ke dalam pola perilaku umum ([Kartono, 2014](#)). [Aditya et al \(2022\)](#) menambahkan bahwa banyak masyarakat, termasuk pelajar, yang terus melakukan aktivitas patologis perjudian. Pesatnya kemajuan teknologi telah memudahkan kemudahan dalam melakukan perjudian online melalui jaringan internet. Permainan online sering berdampak negatif secara sosial, psikis, dan fisik, menyebabkan kecanduan. Hubungan sosial dengan teman dan keluarga menjadi renggang, sementara pikiran terus terfokus pada permainan ([Soleman 2008](#)).

Dalam era digital saat ini, sebagian besar dari kita tidak dapat terpisahkan dari dunia maya yang seolah-olah memiliki dunianya sendiri untuk mengekspresikan perasaan, mencari hobi, atau mencari informasi yang bermanfaat atau bahkan yang tidak bermanfaat. Di dunia maya ini, manusia memiliki kebebasan untuk melakukan apapun yang mereka inginkan. Hal ini terjadi karena Indonesia memberikan hak kepada setiap orang untuk mengakses informasi melalui teknologi, yang dilindungi oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Di Indonesia terutama di Kabupaten Padang Pariaman, perubahan dalam tatanan kehidupan masyarakat yang telah dirasakan akibat masuknya pengaruh internet. Teknologi ini sudah dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Penggunaan internet yang semakin berkembang semakin mudah juga disalahgunakan orang untuk bermain Judi Online.

Di Indonesia, saat ini ada banyak permainan judi online yang menggunakan Chiipps Higgs Domino. Permainan ini adalah jenis permainan kartu yang umum. Di Indonesia, biasanya menggunakan kartu kecil berukuran 3 kali 4 cm dengan warna kuning dan endol-endol yang menggantikan angka. Domino dimainkan dengan menggunakan ubin persegi panjang kecil sebagai kartu, dengan titik yang dibagi menjadi dua bagian atas dan bawah oleh garis tengah kartu. Permainan Higgs Domino ini dimainkan secara online dan mengandalkan keuntungan. Selain permainan domino, Higgs Domino Island juga menawarkan berbagai jenis permainan lainnya, termasuk permainan slot / jackpot yang melibatkan unsur judi. Akibat penyalahgunaan aplikasi permainan ini untuk melakukan tindak pidana perjudian, penegak hukum gencar melakukan upaya pemberantasan perjudian online yang melibatkan aplikasi game Chip Higgs Domino.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang kian pesat, kegiatan berjudi pun mengalami peralihan ke judi Online yang lebih praktis dan lebih aman dilakukan. Fenomena judi Online banyak sekali ditemukan di tengah masyarakat terutama di warung-warung internet, atau dengan menggunakan laptop dalam menjalankan aktivitas tersebut, atau bahkan lewat smartphone yang memiliki fasilitas pendukung atau aplikasi pendukung untuk bermain judi Online. Beberapa waktu yang lalu di Indonesia telah dihebohkan dengan terkuaknya aplikasi investasi saham yang ternyata merupakan aplikasi perjudian Online. Aplikasi perjudian Online berkedok investasi ini dinamakan dengan aplikasi Binary Option. Banyak masyarakat yang tidak menyadari dan akhirnya tertipu oleh Aplikasi Binary Option ini.

Masyarakat yang tertipu tersebut tidak hanya dari kalangan atas tetapi juga dari kalangan menengah ke bawah seperti driver Gojek dan Cleaning

Hal ini dikarenakan, promosi terhadap aplikasi ini sangat meyakinkan. Banyaknya para influencer yang memamerkan harta kekayaannya di media sosial seolah-olah hanya berasal dari bermain di aplikasi Binary Option ini. Binary Option sendiri merupakan permainan Judi Online yang berbentuk produk dari suatu perangkat untuk menebak naik atau turunnya harga suatu aset dalam waktu tertentu. Aset yang ditebak berupa mata uang, indeks saham, komoditas, dan kripto. Perangkat tersebut menyediakan akun deposit bagi pengguna dengan menyetorkan sejumlah uang yang dipertaruhkan. Apabila tebakan pengguna benar, reward nya berupa uang setoran awal yang berkali lipat. Sebaliknya, apabila tebakan salah, seluruh uang setoran akan hilang. Aplikasi Binary Option ini dikatakan sebagai aplikasi perjudian Online karena tidak terdapat aktivitas pembelian maupun penjualan di dalam aplikasi, di mana aset yang dijadikan objek di dalam aplikasi Binary Option ini tidak beralih kepemilikan kepada pengguna yang menyetorkan uang sebagai deposit di dalam aplikasi tersebut, dengan demikian, Binary Option bukanlah aktivitas trading atau perdagangan. Alasan kedua binary option bukanlah aplikasi investasi saham yaitu keuntungan maupun kerugian yang dialami pengguna di dalam aplikasi Binary Option sama sekali tidak mempengaruhi naik dan turunnya aset yang dijadikan objek taruhan dalam aplikasi ini. Alasan terakhir yang membuktikan bahwa Binary Option bukanlah Aplikasi Investasi saham adalah dengan adanya posisi bandar di dalam aplikasi ini, yakni memiliki aplikasi sebagai koordinator permainan yang menampung potongan reward dari pemenang.

Tindak pidana perjudian atau turut serta berjudi diatur di dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP. Pada mulanya pengaturan di dalam Pasal 303 bis KUHP ini telah diatur di dalam ketentuan pidana Pasal 542 KUHP namun berdasarkan ketentuan dalam Pasal 2 ayat (4) UU No. 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, telah diubah sebutannya menjadi ketentuan pidana yang diatur dalam Pasal 303 bis KUHP.6 Sehingga dengan terbitnya UU No. 7 Tahun 1974 tersebut, maka berubahnya ancaman hukuman yang sebelumnya diatur di dalam Pasal 542 KUHP yaitu dari hukuman kurungan selama-lamanya satu bulan atau denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah sebagaimana yang diatur di dalam Pasal 303 bis KUHP. Sehingga dengan terbitnya UU No. 7 Tahun 1974 tersebut, maka berubahnya ancaman hukuman yang sebelumnya diatur di dalam Pasal 542 KUHP yaitu dari hukuman kurungan selama-lamanya satu bulan atau denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah sebagaimana yang diatur di dalam Pasal 303 bis KUHP. Prinsip bermain judi sebagaimana ditetapkan di dalam Pasal 303 KUHP diartikan sebagai tiap-tiap permainan, yang kemungkinan akan menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, juga kalau kemungkinan akan menang itu bertambah besar karena si pemain lebih pandai atau lebih cakap.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Menurut Muhammad Hassan (2022 : 8) Penelitian kualitatif meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, perilaku, organisasi, dan aktivitas sosial. Metode ini dipilih karena terbukti efektif dalam mengungkap dan memahami aspek tersembunyi dari fenomena yang sulit dipahami secara mendalam. Penelitian ini menggunakan pendekatan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung dari para pelaku judi online. Data tersebut dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan korban judi online, sehingga merupakan data asli atau data baru yang diambil langsung dari sumbernya. Adapun yang menjadi informan kunci dalam penelitian ini adalah pelaku judi online yang mengalami kecanduan.

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Kampung Perak Pasar Pariaman Tengah Kabupaten Padang Pariaman. Kasus ini terjadi pada tanggal 14 Maret 2025 sekitar pukul 21.30 WIB dengan terdakwa inisial TH di sebuah kedai milik dia pribadi. Pendekatan yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode pendekatan yang bersifat yuridis – empiris yang kata lain adalah jenis penelitian hukum sosiologis dan dapat pula disebut dengan penelitian lapangan, yaitu mengkaji ketentuan hukum yang berlaku serta apa yang terjadi dalam kenyataannya dalam masyarakat atau kata lain yaitu penelitian yang dilakukan terhadap keadaan sebenarnya atau kejadian nyata yang ada dimasyarakat.

Dilihat dari segi sifat penelitian ini bersifat deskriptif analitis yang berarti menggambarkan data tentang suatu keadaan atau gejala sosial yang berkembang ditengah–tengah masyarakat sehingga dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memperoleh gambaran yang menyeluruh, lengkap dan sistematis tentang objek penelitian. Penelitian ini bersifat deskriptif analitis ini diharapkan mampu memecah masalah dengan cara memaparkan keadaan objek penelitian yang sedang diteliti apa adanya berdasarkan fakta fakta

yang diperoleh pada setiap penelitian yang dilakukan. Kemudian, yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah, bagaimana penegakan hukum terhadap tindak pidana Perjudian Online oleh aparat penegak hukum di wilayah hukum Pariaman Provinsi Sumatra Barat. Setelah itu bagaimana penerapan *ases lex specialis derogat legi generali* terhadap tindak pidana Perjudian Online di wilayah hukum Pariaman Provinsi Sumatra Barat.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini meneliti tentang pengaruh Judi Online di Kalangan Remaja di Kabupaten Padang Pariaman dengan berfokus pada pengaruh serta dampak pada masyarakat. Kemudian yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah, bagaimana penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online oleh aparat penegak hukum di Kabupaten Padang Pariaman Provinsi Sumatra Barat.

Dari data kasus Perjudian Online ini terdapat 1 sampel kasus untuk diteliti dan dianalisis lebih dalam, yaitu pada hari Jumat tanggal 14 Maret 2025 sekitar pukul 21.30 Wib yang bertempat di sebuah kedai milik terdakwa Taufik Hidayat yang terletak di Kelurahan Kampung Perak Pasar Pariaman Kecamatan Pariaman Tengah Kabupaten Pariaman. Dimana pada saat itu terdakwa TH menjual dan memainkan permainan judi Online jenis Togel Hongkong dengan cara terdakwa memasukkan deposito ke situs <https://togel389.xyz> dengan nama akun Togar 84 sejumlah Rp. 500.000,- (lima ratus ribu rupiah), setelah itu barulah terdakwa dapat menjual nomor togel tersebut dengan cara menulis atau memasukkan angka togel ke situs <https://togel389.xyz> dengan akun Togar 84 dari Handphone terdakwa, dan apabila ada pembeli yang datang untuk memesan nomor togel tersebut yang terdiri dari 2 (dua) angka, 3 (tiga) angka, 4 (empat) angka berikut dengan jumlah taruhannya yakni untuk 2 (dua) angka yang pasangannya Rp. 1.000,- (seribu rupiah) maka terdakwa akan menerima Rp.70.000 (tujuh puluh ribu rupiah), lalu 3 (tiga) angka dengan pasangan Rp. 1.000 (seribu rupiah) maka terdakwa akan menerima Rp. 400.000,- (empat ratus ribu rupiah), kemudian untuk 4 (empat) angka dengan pasangan Rp. 1.000,- (seribu rupiah) maka terdakwa akan menerima Rp. 2.500.000,- (dua juta lima ratus ribu rupiah). Terhadap tindak pidana perjudian Online yang dilakukan oleh terdakwa Taufik Hidayat tersebut, maka jaksa Penuntut Umum menyusun surat dakwaannya dalam bentuk alternatif, yaitu dakwaan kesatu terdakwa diancam pidana Pasal 303 Ayat (1) ke-2 KUHP atau dakwaan kedua terdakwa diancam pidana Pasal kedua Pasal 303 Ayat (1) ke-1 KUHP. Setelah dilimpahkan dan disidangkan di Pengadilan Negeri Pariaman, para Majelis Hakim Pariaman memutuskan terdakwa secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana sebagaimana diatur di dalam Pasal 303 Ayat (1) ke-2 KUHP dan dijatuhkan pidana penjara selama 1 (satu) tahun. Dampak Judi Online diantaranya:

Perilaku Menonjol

Kecanduan judi online dapat memberikan dampak negatif bagi masyarakat yang menggunakannya seperti perubahan perilaku yang menonjol yang tidak biasanya dilakukan berupa suka menyendiri dan kurang bersosialisasi. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari TH bahwa, sebelum mengenal judi online, aktif dalam kegiatan sosial dan terlibat dalam berbagai kegiatan masyarakat, yang berdampak positif pada kesehatan mental. Namun, setelah terlibat dalam judi online, kecenderungan mengisolasi diri dan mengalami gangguan konsentrasi, terutama saat kegiatan sehari-hari, karena dorongan untuk bermain judi.

".....Terlepas saya kecanduan judi ini, saya juga sering tidak mendengarkan masukan dari orang disekitar saya, baik itu orang tua saya maupun kerabat dan orang disekitar saya. Mungkin alasannya saya telah kalah bermain judi lalu saya melampiaskan kekesalan saya pada orang lain.... (Wawancara 15 Maret 2025).

Hasil penelitian lain juga diperoleh dari AA, Kecanduan judi online mengakibatkan perubahan perilaku signifikan, seperti berkurangnya sosialisasi, sulitnya mengatur waktu, dan terganggunya aktivitas akademik. Pola tidur menjadi tidak teratur, mengganggu fokus studi, serta mempengaruhi manajemen keuangan dan prioritas akademik. Judi online berdampak negatif pada produktivitas dan komitmen terhadap kegiatan sehari-hari.

Perilaku Perubahan Suasana

Masyarakat yang bermain judi online tersebut dapat mengalami perubahan suasana perasaan yang menyenangkan karena kepuasan yang dirasakan hanya didapatkan lewat bermain judi online. Namun, hal tersebut juga menyadari bahwa kecanduan judi online dapat menurunkan kondisi mentalnya dan mengurangi kontrol terhadap emosinya, terutama saat mengalami kekalahan dalam berjudi.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari AR bahwa, kepuasan tersendiri ketika bermain judi online yang sulit didapatkan ditempat lain sehingga membuat rasa ketagihan untuk melakukannya. Perasaan senang dan semangat muncul saat menang, sementara perasaan frustrasi dan emosi datang ketika kalah,

mendorong mereka untuk mencari uang lagi untuk bermain, sering kali dengan meminjam uang kepada teman.

“.....Sebenarnya saya tau dampaknya, cuman kan karna penasaran apalagi temen saya juga sering jacpot lalu saya juga ingin menang ketika bermain slot, hal itu yang buat saya ingin terus bermain dan sesekali kalo ada teman saya menang, dia meminjamkan uang kepada saya.....” (Wawancara 15 Maret 2025).

Hasil penelitian lain diperoleh dari AR, Jika terjadi kekalahan munculnya rasa penasaran dan hal itu yang membuat keterusan untuk melakukannya lagi. Rasa penasaran dan ketagihan dalam judi online sangat berpengaruh, sehingga menjadi frustrasi dan gelap mata mencari uang. Sebelum mengenal judi online.

Perilaku Toleransi

Toleransi merupakan suatu proses yang membutuhkan dosis kegiatan yang terus-menerus meningkat untuk mencapai sensasi awalnya. Kecanduan judi online yang dirasakan berawal dari coba-coba dan mendapatkan kemenangan sehingga menjadi kecanduan. Waktu yang dihabiskan pun lebih banyak untuk judi online dibandingkan dengan kegiatan lain, sehingga aktivitas lainnya sering terbengkalai. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari AA bahwa, Mengenal judi online berawal dari lingkungan yang mendoktrin sehingga akhirnya menjadi kecanduan. Waktu yang dihabiskan untuk judi online umumnya 6 jam dalam sehari hal ini sudah menjadi rutinitas. Jika tidak melakukannya membuat pribadi menjadi sakau.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari TH, Ketika tidak bermain judi online, aktivitas cenderung terbatas pada tidur dan makan. Pembagian waktu menjadi lebih sulit sejak terlibat dalam judi online, dan hal ini berdampak pada pekerjaan yang sedikit terabaikan. Dalam seminggu, hanya beberapa hari bisa bekerja.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari AR Terlibat dalam judi online didorong oleh pengaruh teman dan media sosial. Waktu yang dihabiskan untuk bermain judi online tidak menentu, dan jika tidak ada aktivitas lain, waktu yang digunakan bisa berlangsung sepanjang hari. Aktivitas yang menyebabkan jeda sejenak dari bermain judi online biasanya adalah tidur. Pembagian waktu antara kegiatan sehari-hari dan judi online seringkali menjadi tantangan.

Perilaku Konflik

Kegiatan judi online sering menimbulkan konflik, baik dengan lingkungan sosial terdekat, keluarga, maupun pasangan. Konflik ini biasanya disertai dengan kemunduran di sekolah atau hasil pekerjaan, serta meninggalkan hobi-hobi yang sebelumnya disukai.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari AR bahwa, Ketika mengalami kekalahan dalam judi online, sering terjadi konflik dengan teman, terutama saat meminjam uang, yang sering kali direspon dengan kekesalan dan kata-kata yang kurang menyenangkan. Perasaan pusing dan kesal muncul ketika orang tua terlambat mengirim uang, disertai desakan kepada mereka dengan alasan yang tidak masuk akal.

“.....Yaaa, terkadang muncul rasa kesal ataupun kecewa. Mungkin karena kalah atau pun sebab hal lain yang mungkin buat saya kurang senang mungkin dari teman ataupun orang lain....”(Wawancara 15 Maret 2025).

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari AR, Ketika mengalami kekalahan dalam judi online, tidak terjadi konflik, berbeda dengan judi offline. Ketika orang tua terlambat mengirim uang, dilakukan upaya mendesak melalui telepon, baik kepada orang tua maupun saudara-saudara, untuk segera mengirimkan uang. Aktivitas sehari-hari setelah terlibat dalam judi online mengalami penurunan yang signifikan, meskipun ada upaya untuk tidak melakukannya.

Simpulan

Perjudian online di Indonesia, khususnya di wilayah hukum Pariaman, telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi dan akses internet. Teknologi ini memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk terlibat dalam berbagai kegiatan, termasuk perjudian, yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat elektronik. Salah satu contoh yang marak adalah aplikasi seperti Higgs Domino dan Binary Option, yang awalnya dikenalkan sebagai permainan hiburan atau investasi namun ternyata disalahgunakan sebagai sarana perjudian. Fenomena ini semakin diperburuk dengan promosi yang meyakinkan melalui influencer di media sosial yang memperlihatkan kesan seolah-olah keuntungan yang didapat berasal dari aplikasi-aplikasi tersebut, tanpa menyadari dampak negatifnya.

Perjudian online sendiri telah diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), terutama dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis, yang mengatur tindak pidana perjudian secara umum. Namun, dengan adanya fenomena perjudian yang terjadi melalui media elektronik, pemerintah Indonesia kemudian

mengesahkan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), yang secara khusus mengatur perjudian online dan memberikan sanksi pidana bagi pelakunya. Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online, seperti yang terjadi di Pariaman, menunjukkan bahwa aparat penegak hukum di wilayah tersebut berusaha menanggulangi masalah ini dengan mengacu pada pasal-pasal dalam KUHP, dengan terdakwa yang dijatuhi pidana penjara sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Meskipun sudah ada regulasi yang mengatur tindak pidana perjudian online, terdapat kekosongan hukum terkait dengan pengaturan perjudian yang dilakukan melalui media elektronik. Hal ini memunculkan konflik norma antara peraturan yang ada, yang seharusnya dapat diatasi dengan norma derogasi untuk memberi penjelasan lebih lanjut terkait tindak pidana perjudian online. Penegakan hukum juga dihadapkan pada tantangan dalam mengidentifikasi pelaku dan mengumpulkan bukti digital yang digunakan dalam perjudian online. Oleh karena itu, selain penguatan penegakan hukum, penting juga untuk meningkatkan penyuluhan kepada masyarakat tentang bahaya perjudian online agar mereka lebih waspada dan tidak terjebak dalam praktik yang merugikan ini.

Rujukan

- Aditya, F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Android (Studi Kasus: Pada Toko Murah Jaya Alumunium). *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 316-329.
- Ardi, Z., & Sukmawati, I. (2017). Social media and the quality of subjective well-being; counseling perspective in digital era. *International Conseling and Education Seminar: The Responsibility of Counselor and Educator in Millennium Era* (pp. 28-35).
- Asriadi, A. (2021). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros). Universitas Negeri Makassar.
- Dalle, J. (2020). *Pengantar Teknologi Informasi*. Depok: Rajawali Pers
- Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika, Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2019). "Perjudian Online di Indonesia dan Upaya Penanggulangannya". <https://www.kominfo.go.id>. Diakses pada 21 Mei 2025.
- Ferianto, E. (2020). Penyalahgunaan Aplikasi Permainan sebagai Sarana Perjudian Online: Implikasi Hukum dalam Era Digital. *Jurnal Hukum dan Teknologi*, 15(2), 101-115.
- Kartini, K. (2000). *Perjudian dalam Perspektif Sosial dan Hukum*. Jakarta: Penerbit Gramedia.
- Mochtar, M. (2015). *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945: Pengertian dan Implementasinya dalam Sistem Hukum Indonesia*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Pratama, R. (2018). *Hukum Pidana Indonesia*. Jakarta: Penerbit Sinar Grafika.
- Rahmat, I. (2022). Fenomena Perjudian Online dan Penegakan Hukum di Indonesia. *Jurnal Kriminalitas dan Hukum*, 10(1), 45-60.
- Soleman, R. (2008). Karakteristik perusahaan terhadap tingkat leverage. *Jurnal Keuangan dan Perbankan*, 12(3), 411-420.
- Suhendra, D. (2020). "Kasus Binary Option dan Tantangan Penegakan Hukum". www.hukumonline.com. Diakses pada 21 Mei 2025.
- Young, K. S., & De Abreu, C. N. (Eds.). (2017). *Internet addiction in children and adolescents: Risk factors, assessment, and treatment*. Springer publishing company.
- 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), 156-162.