

# Dampak fenomena permainan judi *online* terhadap kesadaran hukum remaja di Kelurahan Pematang Kandis

Musthofa Rizal<sup>a,1</sup>, Irzal Anderson<sup>b,2</sup>, Melisa<sup>c,3</sup>

<sup>a,b,c</sup> Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Jambi, Jl. Jambi, Muaro Bulian No. KM. 15, Mendalo Darat, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi, Indonesia

<sup>1</sup> [rizalaja041@gmail.com](mailto:rizalaja041@gmail.com) ; <sup>2</sup> [irzalanderson@gmail.com](mailto:irzalanderson@gmail.com) ; <sup>3</sup> [melisa88@unja.ac.id](mailto:melisa88@unja.ac.id)

## INFO ARTIKEL

*Sejarah Artikel:*

Diterima: 14 Oktober 2023

Direvisi: 12 November 2023

Disetujui: 28 Desember 2023

Tersedia Daring: 12 Februari 2024

*Kata Kunci:*

*Kesadaran Hukum*

*Judi Online*

*Remaja*

## ABSTRAK

Permainan judi *online* pada kalangan remaja menjadi fenomena yang meresahkan. Perbuatan yang merugikan bagi remaja tersebut maupun orang lain. Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Pematang Kandis Bangko. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif, Informan dalam penelitian ini adalah 8 remaja yang bermain judi *online*, orang tua remaja yang bermain judi *online* dan 2 warga, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar remaja memiliki tingkat kesadaran hukum yang rendah terhadap konsekuensi hukum dari partisipasi mereka dalam permainan judi *online*, hal tersebut tak luput dari faktor-faktor yang menyebabkan mereka untuk melakukan kejahatan permainan judi *online*, faktor tersebut merupakan faktor situasional, sosial dan ekonomi, persepsi probabilitas kemenangan serta faktor keluarga. Dampak dari kurangnya kesadaran hukum ini terlihat dalam perilaku remaja yang cenderung mengabaikan hukum yang terkait dengan perjudian *online* walau pun mereka sudah sadar akan hukum tersebut. Mereka mungkin terlibat dalam aktivitas perjudian tanpa mempertimbangkan implikasi hukumnya.

## ABSTRACT

*Keywords:*

*Legal Awareness*

*Online Gambling*

*Teenager*

*Online gambling games among teenagers are a disturbing phenomenon. Actions that are detrimental to the teenager or other people. This research was conducted in Pematang Kandis Bangko Village. This research is qualitative research using descriptive methods. The informants in this research are 8 teenagers who play online gambling, parents of teenagers who play online gambling and 2 residents, with data collection techniques in the form of interviews, observation and documentation. The data analysis techniques used were data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this research show that the majority of teenagers have a low level of legal awareness regarding the legal consequences of their participation in online gambling games, this cannot be separated from the factors that cause them to commit crimes in online gambling games, these factors are situational, social factors. and economics, perceived probability of winning and family factors. The impact of this lack of legal awareness can be seen in the behavior of teenagers who tend to ignore the laws related to online gambling even though they are aware of these laws. They may engage in gambling activities without considering the legal implications.*



## 1. Pendahuluan

Perjudian adalah salah satu permainan tertua di dunia dan hampir setiap negara mengenalnya sebagai permainan peluang. Perjudian juga termasuk masalah sosial, karena cenderung malas dalam arus pekerjaan dan uang, terutama pada remaja, yang banyak berdampak negatif pada tingkah laku dan dapat merubah karakter dari remaja tersebut.

Judi *online* ini membawa dampak yang sangat besar bagi para pemainnya, salah satunya seperti kecanduan yang bisa membawa seseorang untuk melakukan hal-hal yang tidak baik seperti mencuri, berbohong dan lain sebagainya. Remaja baru-baru ini melakukan banyak kejahatan, terutama yang melibatkan perjudian, seperti yang diketahui bahwa perjudian telah menjadi hal yang lazim di masyarakat modern. Tidak sedikit orang yang terjerat dalam permainan judi *online* ini, dan mayoritas dari mereka adalah remaja, baik yang senang bermain game *online* maupun yang bergabung dengan teman karena penasaran dan akhirnya bersenang-senang. untuk mencoba bermain *poker online* (Mathorri 2022:1–2).

Lingkungan sosial, teman sejawat dan kesadaran hukum remaja yang masih rendah menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi remaja untuk melakukan tindak permainan judi *online*, dan juga dilingkungan sosial semua orang berinteraksi dan saling bertukar informasi sehingga informasi yang didapat bisa berupa informasi yang sedang terjadi, salah satunya informasi yang berkaitan dengan situs perjudian. Apalagi ditambah dengan perkembangan elektronik maupun internet di masa sekarang memudahkan remaja untuk mengakses situs judi *online*. Judi *online* sendiri sudah diatur pada Pasal 303 Ayat 1 Ke 1 KUHP 2013.

Jumlah kenaikan kasus terjadi di Kabupaten Merangin Provinsi Jambi khususnya untuk kasus perjudian judi *online* 3 tahun terakhir. Adapun data judi *online* tersebut tersebut juga melibatkan remaja, adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Jumlah Kasus Judi Online Tahun 2021-2023  
di Wilayah Hukum Polres Merangin

Tahun	Pasal	Kasus Judi Online
2021	Pasal 303 KUHPidana	1 kasus
2022	Pasal 303 KUHPidana	5 kasus
2023	Pasal 303 KUHPidana	1 kasus
<b>Jumlah</b>		<b>7</b>

*Sumber : Rekap Data Laporan Perjudian Online Polres Merangin Tahun 2021-2023*

Berdasarkan Tabel 1 data tersebut dapat dilihat bahwasannya terdapat kasus judi *online* pada tahun 2021 di Kabupaten Merangin yang mana terdapat 1 kasus, melaju ketahun berikutnya yaitu pada tahun 2022 terjadi kenaikan menjadi 5 kasus judi *online*, masuk pada tahun 2023 terdapat 1 kasus judi *online* yang terjadi di Kecamatan Bangko yang mana kasus tersebut juga melibatkan remaja di daerah Kelurahan Pematang Kandis Bangko. Kasus judi *online* diakibatkan oleh tingkat kesadaran hukum yang masih rendah dan juga tingkat pemahaman terhadap isi hukum yang masih kurang, ini merupakan suatu permasalahan yang perlu diperhatikan secara lebih oleh pemerintah.

**Tabel 2 Data Fenomena Permainan Judi Online di Kecamatan Bangko Tahun 2021-2023**

No	Kecamatan Bangko	2021	2022	2023
1.	Kelurahan Dusun Bangko	7 orang	11 orang	9 orang
2.	Kelurahan Pasar Atas Bangko	8 orang	19 orang	23 orang
3.	Kelurahan Pematang Kandis	11 orang	38 orang	40 orang
4.	Kelurahan Pasar Bawah Bangko	9 orang	18 orang	21 orang
<b>Jumlah</b>		<b>35 orang</b>	<b>86 orang</b>	<b>93 orang</b>

Sumber : Rekap Data Fenomena Judi Online Polres Merangin

Berdasarkan data yang didapatkan dari rekap data polisi resor Merangin terdapat banyaknya jumlah fenomena permainan judi *online* yang terjadi di Kecamatan Bangko. Pada 3 tahun belakangan ini fenomena judi *online* begitu marak terjadi dilingkungan masyarakat, tak hanya orang dewasa yang bermain judi *online* ini tetapi kaum remaja juga ikut terjerumus dalam judi *online* ini, salah satu kelurahan yang mengalami fenomena permainan judi *online* ini cukup tinggi yaitu terjadi pada Kelurahan Pematang Kandis dari awal tahun 2021 yang terdapat 11 orang, masuk pada tahun berikutnya yaitu tahun 2022 mencapai 38 orang dan pada tahun 2023 ini fenomena permainan judi *online slot/higgs domino* meningkat menjadi menjadi 40 fenomena. Dilihat pada data tersebut hampir setiap tahun mengalami kenaikan pada fenomena bermain judi *online*.

Berdasarkan fenomena permainan judi *online* jenis *Slot* dan *Higgs Domino* terjadi pada remaja, hal tersebut tak luput mulai dari ajakan teman dan penasaran dengan hasil yang didapatkan temannya. dan juga ketidakuahannya bahwasannya ada hukum yang mengatur untuk tidak melakukan permainan judi *online* jenis *Slot* dan *Higgs Domino* tersebut, serta kesadaran hukum yang masih rendah menjadi salah satu faktor utama remaja melakukan tindakan kejahatan judi *online* jenis *Slot* dan *Higgs Domino* tersebut, selain faktor kesadaran hukum pada remaja yang masih rendah, lingkungan sosial teman sejawat yang mana merupakan salah satu wadah ketiga sesudah keluarga dan sekolah, diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap tumbuh kembang seorang remaja maupun pembentukan kepribadian dirinya. Lingkungan sosial dari teman sejawat justru malah membawa dampak pengaruh negatif pada pergaulan remaja. seperti dari lingkungan kerja, lingkungan sekolah, dan Keluarga.

Maka dari itu untuk memastikan bahwa remaja menghormati aturan hukum dan mematuhi hukum, hukum harus memiliki otoritas untuk menegakkan aturan. Oleh karena itu, di negara yang supremasi hukumnya berlaku, sangat penting untuk mempromosikan dan meningkatkan kesadaran hukum dan kepatuhan hukum. Hukum harus mampu mengubah generasi muda menjadi lebih baik, lebih teratur, lebih dapat diandalkan dalam mengejar hak dan keadilan, serta lebih siap untuk menumbuhkan rasa aman (Hasibuan 2014:79).

Remaja sering terlibat dalam sejumlah bentuk ketidaktaatan, termasuk yang terkait dengan, perkelahian, bolos sekolah, penggunaan narkoba, dan bermain game kasino *online* seperti *Slots* dan *Higgs Domino*. Karena kepercayaan populer bahwa orang di bawah usia 18 tahun tidak akan menderita hukuman berat atau penahanan dan hanya akan menghadapi dampak kecil, remaja sering mengabaikan perintah dan melanggar hukum (Amrah 2021:91).

Menurut Rosana (2014:4) Kesadaran hukum mengacu pada keselarasan yang dimaksudkan atau dapat diterima antara ketertiban dan perdamaian sebagai konsep abstrak dalam diri manusia. Kepatuhan hukum, pembentukan hukum, dan kemanjuran hukum sering dikaitkan. Kesadaran hukum adalah pemahaman tentang hukum yang berlaku atau keyakinan yang dimiliki masyarakat terhadap hukum yang diperlukan oleh masyarakat secara keseluruhan.

Berdasarkan dari hasil penelitian dari Zurohman (2016:156) Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa nilai-nilai sosial remaja terlemahkan oleh permainan judi *online* jenis *Slot* dan *Higgs Domino*. Salah satunya adalah melemahnya nilai-nilai materi, terutama ketika anak muda kehilangan uang saat berjudi *online* dan mengalami kekalahan. Pelajaran penting di sini adalah bahwa anak-anak menggadaikan harta benda mereka saat kalah di game *online*.

Selain itu, makna spiritualnya adalah ketika remaja menang dalam perjudian online, mereka menggunakan uang itu untuk mabuk-mabukan.

Maka dari itu perbuatan yang dilakukan oleh remaja ini tentunya sudah melanggar hukum yang mana perbuatan mereka itu sampai merugikan orang-orang terdekat dan disekitarnya. Berdasarkan hal tersebut, sangat penting untuk menerapkan program untuk mendidik anak-anak dan remaja tentang hukum sehingga mereka dapat mengetahui dan memahami bahwa hukum harus dipatuhi dan melanggarnya akan mengakibatkan konsekuensi (Amrah 2021: 91).

Masalah fenomena permainan perjudian *online* jenis *Slot* dan *Higgs Domino* merupakan salah satu *problematika* yang memiliki dampak yang sangat besar bagi remaja, maka dari itu perlunya bagi remaja memiliki kesadaran hukum dan kepatuhan hukum dalam berkehidupan berbangsa dan bernegara serta mengikuti aturan yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

## 2. Metode

Desain penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk penelitian ini. Jenis penelitian ini digunakan oleh peneliti karena harus meneliti data menggunakan gambaran yang sistematis dan akurat tentang masalah dalam penelitian ini atau dengan mendeskripsikan data. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis sumber data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah 8 Remaja yang bermain judi *online* serta 5 orang tua remaja yang bermain judi *online* dan 2 warga Kelurahan Pematang Kandis dengan jumlah data primer 15 orang di Kelurahan Pematang Kandis. Data sekunder yang didapatkan Peneliti dapat mengumpulkan informasi berupa rekap data fenomena judi *online* oleh Polres Merangin tahun 2023, gambar atau foto, hasil wawancara terkait remaja yang bermain judi *online* serta orang tua remaja yang bermain judi *online* dan masyarakat dan hasil rekaman serta video dengan narasumber terkait permainan judi *online* yang dimainkan oleh remaja. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisis data dengan mengkategorikan data, mendeskripsikannya ke dalam unit-unit, mensintesiskannya, mengikutinya ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain, analisis data adalah proses yang sistematis. mengumpulkan data dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi (Sugiyono, 2017:244).

## 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil reduksi data yang dilakukan oleh peneliti maka dapat diuraikan hasil wawancara dan dokumentasi terkait dengan faktor yang mempengaruhi remaja untuk melakukan kejahatan permainan judi *online slot/higgs domino* di Kelurahan Pematang Kandis. Adapun penyebab remaja melakukan perjudian *online* merupakan faktor situasional, sosial dan ekonomi, probabilitas kemenangan serta faktor keluarga. Berdasarkan teori kriminologi yang dikemukakan oleh Sutherland dalam teorinya (*Asosiasi Diferensial*) yang menyebutkan bahwa tingkah laku jahat dipelajari dalam kelompok melalui interaksi dan komunikasi. Objek yang dipelajari dalam kelompok tersebut adalah teknik untuk melakukan kejahatan dan alasan (nilai-nilai, motif, rasionalisasi, dan tingkah laku) yang mendukung perbuatan jahat tersebut. Tingkah laku jahat, sebagaimana perilaku lainnya, dipelajari dari orang lain. Perilaku jahat bukan perilaku yang diwariskan (Qamar 2018:16).

### A. Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Untuk Melakukan Permainan Judi Online di Kelurahan Pematang Kandis

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti pada remaja di Kelurahan Pematang Kandis peneliti mendapatkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi remaja untuk melakukan kejahatan judi *online*, dimulai dari faktor situasional, faktor sosial dan ekonomi, faktor probabilitas serta faktor keluarga, hal ini didasarkan berdasarkan hasil wawancara yang

dilakukan peneliti pada remaja yang tinggal di Kelurahan Pematang Kandis, mereka mengatakan bahwa mereka tertarik untuk bermain permainan judi *online* ini akibat di ajak oleh teman-temannya, sampai mereka tidak berfikir bahwa permainan judi *online slot/higgs domino* sudah di atur oleh pemerintah.

### 1. Faktor Situasional

Permainan judi *online* hal ini dilakukan oleh remaja pada umumnya, namun dipengaruhi oleh berbagai faktor kontekstual, isyarat sosial, dan tekanan lingkungan, yang semuanya berdampak signifikan terhadap perkembangan perilaku negatif. Anak-anak ini senang melanggar hukum dan peraturan formal sebagai sebuah produk. Faktor Situasional, adalah situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian serta situasi hukum dan peraturan perjudian di wilayah tempat tinggal pemain dapat mempengaruhi akses dan jenis perjudian yang tersedia, juga strategi pemasaran yang digunakan manajer permainan. Calon penjudi merasa bersalah jika menentang keinginan kelompoknya karena tekanan dari mereka..

Berdasarkan temuan di lapangan adapun yang mendorong mereka untuk bermain judi *online* yaitu dorongan dari teman bermain serta banyaknya orang lingkungan sekitar yang memainkannya dan promosi judi *online* di sosial media sehingga menyebabkan mereka tertarik untuk bermain permainan judi *online* tersebut. Penting diingatkan bahwa pengalaman setiap pemain dapat bervariasi, dan faktor situasional ini dapat memberikan dampak yang berbeda bagi setiap remaja yang memainkan permainan judi *online* tersebut selain itu perjudian ini dapat memberikan konsekuensi serius, dan penting bagi remaja untuk bertanggung jawab dan menyadari resiko yang terkait dengan aktivitas perjudian. Maka dari itu pentingnya bagi remaja untuk mencari teman bermain dan juga peraturan mengenai judi online ini supaya tidak terjerumus lebih dalam pada perbuatan yang telah salah dan mengakibatkan dampak yang cukup serius kepada para remaja yang memainkan permainan judi *online* tersebut

### 2. Faktor Sosial dan Ekonomi

Berdasarkan temuan di lapangan faktor sosial dan ekonomi menjadi penyebab remaja melakukan permainan judi *online* di Kelurahan Pematang Kandis yang mana dari 8 remaja tersebut mengatakan bahwa mereka diajak oleh temannya untuk bermain judi *online* tersebut, lingkungan bermain menjadi aktor utama remaja untuk bermain judi *online* tersebut, mereka seakan tidak takut bahwa perbuatan yang mereka mainkan tersebut merupakan perbuatan yang melanggar aturan pemerintah. Kemudian 4 dari 8 remaja tersebut mengatakan bahwa mereka bermain judi *online* ini disebabkan oleh ekonomi, karena keperluan yang banyak sehingga mereka mencari solusi untuk mendapatkan uang lebih dengan cara instan tanpa harus susah payah untuk mengeluarkan keringat.

Remaja yang mengalami kesulitan ekonomi atau tergoda dengan peluang untuk mendapatkan uang dengan cara instan mungkin cenderung mencoba perjudian *online* sebagai cara untuk memperbaiki situasi keuangan mereka serta remaja yang dengan ketersediaan dana yang tinggi atau akses mudah ke uang dapat cenderung lebih ingin mencoba perjudian *online* dan bagi remaja yang mengalami ketidakstabilan ekonomi dalam keluarga remaja dapat menciptakan kebutuhan mendesak untuk mendapatkan uang tambahan, yang mungkin memotivasi mereka untuk mencoba perjudian *online*. Faktor sosial dan ekonomi inilah yang menjadi salah satu penyebab remaja untuk melakukan perbuatan judi *online*, keinginan lain untuk membeli suatu barang maupun keperluan lain dengan cara mencoba keberuntungan melakukan permainan judi *online* untuk menjadi jalan pintas mendapatkan uang yang instan tanpa harus mengeluarkan usaha dengan cara yang lain.

### 3. Faktor Probabilitas Kemenangan

Faktor probabilitas kemenangan merupakan salah satu penyebab remaja di Kelurahan Pematang Kandis bermain permainan judi online, hal tersebut berdasarkan hasil wawancara yang

dilakukan pada 7 dari 8 remaja yang bermain judi online tersebut mengungkapkan bahwa mereka bermain judi online ini salah satunya untuk mencari kemenangan dan keberuntungan, janji kemenangan yang didapatkan dalam bermain judi online dapat menyebabkan gangguan psikologis pada remaja yang bermain judi online, karena janji kemenangan dapat meningkatkan ekspektasi dan menciptakan perasaan euphoria dan kepuasan. Faktor Persepsi yang kemenangan yang kebanyakan remaja menganggap keuntungan finansial sebagai hal yang menarik, namun tidak semua orang tertarik untuk melakukan perilaku atau perilaku menyimpang demi mendapatkan keuntungan finansial. Remaja tertarik dengan permainan judi slot online/higgs domino meskipun ketertarikannya terhadap penghasilan belum tentu mereka terima karena tidak ada jaminan dalam situasi ini.

Faktor persepsi mengenai kemungkinan menang ketika kita berbicara tentang persepsi, maksud adalah penilaian aktor terhadap peluangnya untuk menang ketika ia memasang taruhan. Mereka yang kesulitan berhenti berjudi biasanya percaya bahwa mereka mempunyai peluang menang yang sangat tinggi. Mereka sering kali memiliki rasa percaya diri yang kuat terhadap kemampuan mereka untuk menang, meskipun kemungkinan hal ini terjadi sebenarnya sangat kecil. Hal ini karena persepsi mereka terhadap suatu situasi hanya didasarkan pada penilaian mereka terhadap situasi tersebut, yang didasarkan pada serangkaian keadaan yang sangat sewenang-wenang dan ambigu.

#### 4. Faktor Keluarga

Faktor keluarga merupakan salah satu faktor yang dominan yang membuat remaja di Kelurahan Pematang Kandis bermain permainan judi *online*, berdasarkan temuan penelitian tujuh remaja mengungkapkan bahwa mereka bermain judi *online* ini secara diam-diam tanpa sepengetahuan dari orang tua, karena mereka sadar bahwa ketika mereka bermain judi *online* ini diketahui oleh orang tua, pastinya mereka akan dimarahin oleh orang tua. Jelas sekali bahwa orang tua dari remaja tidak menyadari bahwa anak-anak mereka sedang bermain permainan judi *online*. Hal ini menunjukkan betapa orang tua mempunyai otoritas terhadap anak-anaknya. sangat penting tak hanya mengontrol ketika dia dirumah tetapi orang tua juga harus tau bagaimana perilaku mereka ketika berada diluar rumah, karena ketika diluar rumah perilaku remaja akan berubah ketika ditempat lingkungan mereka bermain.

Maka dari itu jika orang tua tidak memberikan atau memantau perhatian yang cukup terhadap aktivitas *online* anak-anak mereka, anak-anak tersebut mungkin lebih rentan terhadap godaan permainan judi *online* tersebut. Serta anggota keluarga tidak memiliki pemahaman yang memadai tentang resiko konsekuensi judi, maka remaja tersebut lebih mungkin untuk mencoba permainan judi *online* tersebut tanpa menyadari pontesi dampak yang akan mereka terima dan dampak negatif lain dari permainan judi *online* tersebut.

#### **B. Dampak Permainan Judi Online Terhadap Kesadaran Hukum Remaja**

Berdasarkan hasil reduksi data yang dilakukan peneliti pada remaja yang bermain judi online di Kelurahan Pematang Kandis terhadap kesadaran hukum, banyak remaja yang masih untuk enggan mematuhi hukum tersebut, Penting untuk dipahami bahwa kecerdasan emosional, atau kemampuan untuk mengidentifikasi dan mengkategorikan emosi, mengakui keberadaan emosi, dan menyadari kemampuan dan keterbatasan diri sendiri, merupakan prasyarat untuk kesadaran hukum. Remaja dapat memanfaatkan, berekspresi, mengontrol, dan berkomunikasi dengan pihak lain dengan menyadari hal tersebut. Komponen mendasar dari kecerdasan emosional adalah kesadaran hukum. Karena seseorang tidak dapat bertindak atau berpikir sesuai dengan keadaan tanpa menyadari perasaannya.

kesadaran hukum menyangkut masalah apakah ketentuan hukum tertentu benar-benar berfungsi atau tidak dalam masyarakat. Agar terjadi suatu keserasian yang profesional antara hukum yang diterapkan dengan kesadaran hukum dari masyarakat, (Anderson 2022:67). Fenomena permainan judi *online* pada kalangan remaja di Kelurahan Pematang Kandis tentunya

membawa dampak yang kurang baik pada diri remaja tersebut, dampak permainan judi *online* ini membuat diri remaja yang bermain judi *online* tidak patuh untuk menaati hukum-hukum yang berlaku, padahal judi *online* jelas sudah ditegaskan pada pasal 303 Ayat 1 Ke 1 KUHP 2013 yang berbunyi “Orang yang tidak berhak menuntut pencaharian dengan jalan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan main judi atau sengaja turut campur dalam perusahaan main judi hukumannya adalah diancam dengan pidana penjara paling lama (10) tahun.

Dalam temuan peneliti dilapangan dinyatakan bahwa remaja sudah banyak yang tau bahwa permainan judi online slot/higgs domino ini dilarang, hal ini diungkapkan oleh remaja “FA” sadar pak, sadar sekali. Dari keterangan remaja disini jelas bahwa mereka sadar bahwa dan apa yang mereka perbuat itu salah, namun, keadaan tersebut pada akhirnya memaksa mereka untuk tidak menaati hukum dengan berbagai cara. Remaja masih memahami dampak dari tindakan mereka dan apa yang harus dilakukan untuk mengurangi kemungkinan mereka melakukan kesalahan dalam situasi seperti ini.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pertama kali mereka bermain judi *online* yaitu faktor lingkungan yang mana di lingkungan tempat mereka bermain banyak dari teman-temannya yang memainkan game judi *online* tersebut, sehingga dia tertarik untuk memainkannya, serta mereka diajak oleh temannya untuk mencoba memainkan game judi *online* tersebut, sehingga mereka keterusan sampai sekarang untuk memainkannya.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai apakah mereka tersinggung ketika mereka diingatkan untuk bermain judi *online* tersebut, peneliti menemukan bahwa sebagian dari mereka tersinggung ketika ada orang lain yang mengingatkan untuk tidak bermain, hal ini merupakan dampak negatif dari permainan judi *online* yang membuat mereka ketergantungan dengan permainan tersebut sehingga banyak dari mereka lupa waktu dan meninggalkan kewajiban-kewajiban yang lainnya.

Berdasarkan temuan dilapangan mereka tau bahwa permainan judi *online* ini dilarang hal ini diungkapkan oleh banyak remaja yang bermain permainan judi *online* tersebut, ketidak patuhan remaja terhadap hukum yang telah ditentukan merupakan perbuatan yang dapat menimbulkan pelanggaran hukum, kesadaran hukum perlu diterapkan bagi setiap remaja sehingga remaja memahami manfaatnya.

Berdasarkan temuan peneliti dilapangan yang membuat mereka enggan untuk mematuhi aturan tersebut karena melihat teman banyak yang bermain jadi tetap ikut bermain, sehingga mereka akhirnya mengikuti teman-temannya tanpa rasa takut akan hal yang akan terjadi kedepannya pada diri mereka, serta faktor kemenangan yang dijanjikan dari judi *online* tersebut yang membuat mereka susah untuk meninggalkan permainan judi *online* tersebut.

Kemudian peneliti juga memawancarai masyarakat mengenai tanggapan mereka mengenai pemahaman hukum pada remaja yang bermain judi online. Berdasarkan temuan peneliti di lapangan kepada tanggapan masyarakat mengenai pengetahuan hukum pada remaja, mereka mengungkapkan bahwa remaja sudah tau mengenai larangan bermain judi *online* tersebut, tetapi mereka tidak paham terhadap sanksi-sanksi yang akan didapatkan ketika remaja bermain judi *online* tersebut, hal tersebut lah yang membuat perjudian *online* ini berkembang pada kalangan remaja. Mengingat bangsa kita mendukung hukum dan bisa berujung menjadi korban dalam kasus kejahatan judi *slot online/higgs domino*, maka hal tersebut cukup disayangkan.

Ancaman akibat inilah yang menentukan kesadaran hukum, yaitu ketaatan terhadap hukum. Dampak hukum tidak termasuk dalam hal ini. Sehubungan dengan peraturan perundang-undangan saat ini atau yang akan datang, itulah rumusan nilai yang digunakan oleh profesi hukum secara ilmiah. Ketundukan dan ketaatan identik dengan ketaatan. Ketundukan pada

seseorang atau sesuatu itulah yang dimaksud dengan taat. Oleh karena itu, agar masyarakat dapat mentaati peraturan-peraturan (hukum), maka taat terhadap hukum merupakan suatu keharusan.

#### **4. Kesimpulan**

- A. Faktor-faktor yang menyebabkan remaja di Kelurahan Pematang Kandis melakukan permainan judi *online*
- a) Faktor situasional  
Permainan judi *online* hal ini dilakukan oleh remaja pada umumnya, namun dipengaruhi oleh berbagai faktor kontekstual, isyarat sosial, dan tekanan lingkungan, yang semuanya berdampak signifikan terhadap perkembangan perilaku negatif. Anak-anak ini senang melanggar hukum dan peraturan formal sebagai sebuah produk.
  - b) Faktor sosial dan ekonomi  
Pengaruh lingkungan mempengaruhi terhadap tumbuh perkembangan sosial seseorang. Bagi remaja yang taraf hidupnya sederhana perjudian dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup dan penghasilan mereka, mereka berharap dengan modal yang kecil bisa mendapatkan keuntungan yang besar dan berkali-kali lipat. Selain itu kondisi di masyarakat sekitar mereka tinggal yang tergolong tidak memperdulikan sekitar menjadi peran besar dalam perkembangan permainan judi *online*.
  - c) Faktor persepsi probabilitas kemenangan  
Faktor persepsi mengenai kemungkinan menang ketika kita berbicara tentang persepsi, yang maksudnya adalah penilaian pemain terhadap peluangnya untuk menang ketika ia memasang taruhan. Mereka yang kesulitan berhenti berjudi biasanya percaya bahwa mereka mempunyai peluang menang yang sangat tinggi.
  - d) Faktor keluarga  
Terlihat jelas bahwa para orang tua dari remaja yang memainkan permainan judi *online* tidak menyadari bahwa anaknya sedang memainkan permainan jenis tersebut. Hal ini menunjukkan betapa orang tua mempunyai otoritas terhadap anak-anaknya sangat penting bagi orang tua tak hanya mengontrol ketika anaknya dirumah tetapi orang tua juga harus tau bagaimana perilaku mereka ketika berada diluar rumah.
- B. Dampak fenomena permainan judi *online* pada kalangan remaja di Kelurahan Pematang Kandis tentunya membawa dampak yang kurang baik pada diri remaja tersebut, dampak permainan judi *online* ini membuat diri remaja yang bermain judi *online* tidak patuh untuk menaati hukum-hukum yang berlaku, Dari keterangan remaja disini jelas bahwa mereka sadar bahwa dan apa yang mereka perbuat itu salah, namun akhirnya kondisi yang membuat mereka harus melanggar hukum dalam beberapa hal. Dengan kondisi tersebut, remaja tetap paham konsekuensi dan apa yang harus dilakukan untuk meminimalisir kemungkinan buruk dari yang mereka lakukan.

#### **5. Daftar Pustaka**

- Djanggih, Hardianto, and Nurul Qamar. 2018. "Penerapan Teori-Teori Kriminologi Dalam Penanggulangan Kejahatan Siber (*Cyber Crime*)."  
*Pandecta: Research Law Journal* 13(1):10–23. doi: 10.15294/pandecta.v13i1.14020.
- Ellya Rosana. 2014. "Masyarakat, Kepatuhan Hukum Sebagai Wujud Kesadaran Hukum."  
*Cultural Evolution*.
- Hasibuan, Zulkarnain. 2014. "Kesadaran Hukum Dan Ketaatan Hukum Masyarakat Dewasa Ini."  
*Publik* 2(2):78–92.

- Nurmaya Amrah. 2021. "Seminar Peningkatan Kesadaran Hukum Pada Remaja Siswa Smk Negeri 2 Makassar." 1(2):90–98.
- Mathorri. 2022. "Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi *Online*." *Braz Dent J.* 33(1):1–12.
- Makarin, Abi Arsyah, and Laras Astuti. 2023. "Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian *Online*." *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)* 3(3):180–89. doi: 10.18196/ijclc.v3i3.17674.
- Pasal 303 Ayat 1 Ke 1 KUHP. 2013. "Pasal 303 Ayat 1 Ke 1 KUHP." *Pasal 303 Ayat 1 Ke 1 KUHP* 12–26.
- Sugiyono. 2017. *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung.
- Zurohman, Achmad, Tri Marhaeni, Pudji Astuti, Dan Tjaturahono, and Budi Sanjoto. 2016. "Dampak Fenomena Judi *Online* Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)." *Educational Social Studies* 5(2):156–62.
- Kuswanto, Heri Usmanto, and Irzal Anderson. 2022. "Sosialisasi Kesadaran Hukum Dalam Rangka Meningkatkan Pengetahuan Berlalu Lintas Siswa Dan Siswi Negeri 1 Muaro Jambi Tahun 2021." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(1):66–70. doi: 10.31949/jb.v3i1.1482.