

IMPLIKASI KASUS JUDI ONLINE TERHADAP PEMAHAMAN DAN TANGGUNG JAWAB KEWARGANEGARAAN DI INDONESIA

Yeni Zoice Situmorang¹, Cindy Kristin Sidabutar², Irdayani Sitorus³, Josua Lubis⁴, Dr. Prini Desima Evawani Ambarita, M.Pd.⁵

¹²³⁴⁵Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
yenizoice04@gmail.com¹, cindykristin05@gmail.com², irdasitorus@gmail.com³,
lubisjosua62@gmail.com⁴, prini.ambarita@gmail.com⁵

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mempermudah akses masyarakat terhadap berbagai layanan daring, termasuk aktivitas ilegal seperti judi online. Fenomena ini tidak hanya menjadi persoalan hukum, tetapi juga mengindikasikan lemahnya pemahaman masyarakat terhadap tanggung jawab sebagai warga negara. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh maraknya kasus judi online terhadap kesadaran dan tanggung jawab kewarganegaraan masyarakat Indonesia. Metode yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan dukungan data kuantitatif sekunder dari Badan Pusat Statistik (BPS), Kominfo, dan jurnal akademik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi online berkontribusi terhadap degradasi nilai kewarganegaraan, terutama pada generasi muda. Oleh karena itu, diperlukan penguatan pendidikan kewarganegaraan berbasis digital serta penegakan hukum yang lebih tegas.

Kata Kunci: Kewarganegaraan, Judi Online, Etika Digital, Tanggung Jawab Sosial, Indonesia.

ABSTRACT

The development of digital technology has facilitated public access to various online services, including illegal activities such as online gambling. This phenomenon not only poses a legal issue but also indicates a weak public understanding of civic responsibility. This study aims to analyze the impact of the rise in online gambling cases on Indonesian citizens' civic awareness and responsibility. The method used is a qualitative descriptive approach supported by secondary quantitative data from the Central Statistics Agency (BPS), the Ministry of Communication and Information Technology (Kominfo), and academic journals. The results indicate that online gambling contributes to the degradation of civic values, especially among the younger generation. Therefore, strengthening digital-based civic education and stricter law enforcement are needed.

Keywords: Citizenship, Online Gambling, Digital Ethics, Social Responsibility, Indonesia.

Article History

Received: Agustus 2025

Reviewed: Agustus 2025

Published: Agustus 2025

Plagiarism Checker: No 235

Prefix DOI :

[10.8734/Argopuro.v1i2.365](https://doi.org/10.8734/Argopuro.v1i2.365)

Copyright : Author

Publish by : Argopuro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Dalam era transformasi digital yang berkembang pesat, internet tidak hanya menjadi sarana komunikasi dan informasi, tetapi juga membuka peluang bagi aktivitas yang melanggar hukum, salah satunya adalah judi online. Aktivitas ini kian marak dan sulit dikendalikan karena sifatnya yang tersembunyi serta jangkauannya yang luas hingga ke pelosok daerah. Data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika menunjukkan peningkatan signifikan dalam jumlah situs judi online yang diblokir, mencapai lebih dari 800 ribu situs pada tahun 2023. Fenomena ini tidak dapat dilepaskan dari meningkatnya penggunaan internet oleh masyarakat Indonesia, terutama kelompok usia muda yang aktif menggunakan perangkat digital. Judi online bukan hanya berdampak pada aspek ekonomi dan sosial, tetapi juga mengindikasikan lemahnya kesadaran masyarakat terhadap hukum dan nilai-nilai dasar kewarganegaraan. Fenomena ini menjadi tantangan besar dalam mewujudkan masyarakat yang taat hukum, bertanggung jawab, dan memiliki rasa kebangsaan yang kuat.

Kewarganegaraan tidak hanya berbicara tentang status legal seseorang dalam suatu negara, melainkan mencakup pemahaman dan pengamalan hak serta kewajiban sebagai warga negara. Salah satu indikator kewarganegaraan yang sehat adalah sikap patuh terhadap hukum dan partisipasi aktif dalam menjaga ketertiban sosial. Namun, meningkatnya keterlibatan masyarakat dalam praktik judi online memperlihatkan bahwa nilai-nilai tersebut belum tertanam kuat. Banyak pelaku yang tidak menyadari bahwa aktivitas tersebut merupakan tindak pidana, atau bahkan menganggapnya sebagai bentuk hiburan digital yang lumrah. Kurangnya literasi hukum, lemahnya pengawasan terhadap ruang digital, serta minimnya integrasi pendidikan kewarganegaraan dalam konteks era siber turut memperparah kondisi ini. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih dalam bagaimana judi online memengaruhi kesadaran kewarganegaraan dan apa saja upaya strategis yang dapat dilakukan untuk memperkuat pemahaman serta tanggung jawab sosial masyarakat di tengah arus digitalisasi.

METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan dukungan data kuantitatif sekunder. Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih untuk menggambarkan secara mendalam dan menyeluruh bagaimana fenomena judi online berdampak terhadap pemahaman dan tanggung jawab kewarganegaraan masyarakat Indonesia. Sementara itu, data kuantitatif digunakan untuk memperkuat temuan melalui statistik kasus yang diperoleh dari lembaga resmi seperti Badan Pusat Statistik (BPS), Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), serta data dari publikasi jurnal ilmiah.

Kualitatif menjadi pendekatan utama karena fokus penelitian ini bukan hanya pada angka, tetapi pada makna sosial dan kesadaran warga negara dalam merespon isu hukum dan moral yang muncul dari praktik judi online. Dengan demikian, pendekatan ini memungkinkan peneliti menganalisis gejala sosial secara utuh dan kontekstual, khususnya dalam melihat degradasi nilai-nilai kewarganegaraan akibat aktivitas ilegal berbasis digital.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di tiga wilayah utama yang memiliki tingkat keterlibatan tinggi dalam aktivitas judi online, yaitu DKI Jakarta, Sumatera Utara (terutama Kota Medan), dan Jawa Timur (terutama Surabaya). Pemilihan lokasi didasarkan pada data dari Kominfo dan laporan media nasional yang menunjukkan bahwa wilayah-wilayah ini memiliki tingkat aktivitas digital yang tinggi dan menjadi pusat peredaran praktik judi online.

Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada Januari hingga Juni 2025, dengan pembagian waktu untuk pengumpulan data sekunder, studi literatur, serta analisis data dan penyusunan laporan penelitian.

3. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari:

- **Data Sekunder**, yang meliputi:
 - a) Laporan statistik dari BPS terkait penggunaan internet dan kondisi sosial ekonomi.
 - b) Data resmi dari Kominfo mengenai jumlah situs judi online yang diblokir.
 - c) Dokumen berita dari media nasional terkait penangkapan pelaku judi online.
 - d) Artikel dan jurnal ilmiah yang membahas kewarganegaraan, penyimpangan sosial, dan literasi digital.
- **Data Studi Kasus**, diperoleh dari dokumentasi dan berita daring yang menampilkan cerita pelaku judi online, baik yang berasal dari kalangan pelajar, mahasiswa, maupun masyarakat umum. Kasus-kasus tersebut dianalisis untuk memahami pola perilaku dan implikasi sosialnya terhadap kewarganegaraan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a) **Studi Dokumentasi**
Peneliti mengumpulkan berbagai dokumen, seperti laporan pemerintah, hasil survei BPS, laporan dari Kominfo, serta artikel ilmiah yang relevan. Data ini digunakan untuk menyusun gambaran umum fenomena yang diteliti.
- b) **Studi Pustaka**
Kajian terhadap literatur dan teori-teori terkait kewarganegaraan, perilaku menyimpang, dan penggunaan teknologi digital dilakukan sebagai dasar konseptual dalam menganalisis data.
- c) **Observasi Media Daring**
Peneliti melakukan pemantauan terhadap media sosial dan situs berita daring guna mengidentifikasi opini publik, komentar warganet, dan pola komunikasi mengenai praktik judi online.

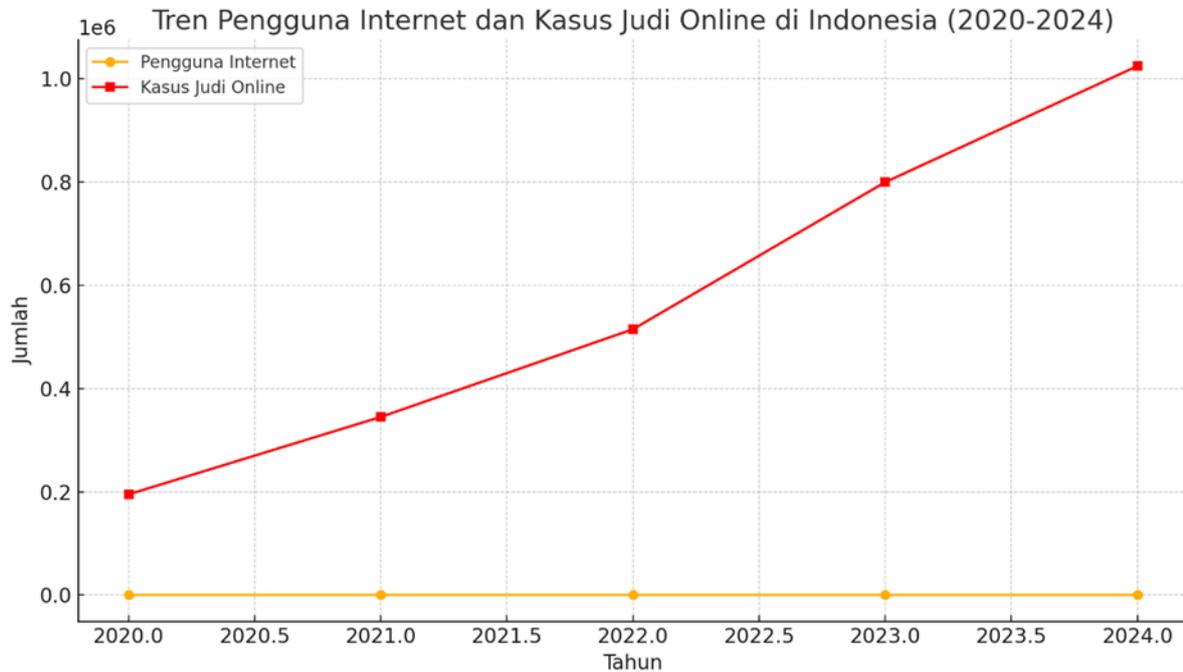
5. Teknik Analisis Data

Proses analisis data dilakukan dengan tahapan berikut:

- a) **Reduksi Data**
Data yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber disaring untuk menghilangkan informasi yang tidak relevan, kemudian diklasifikasikan berdasarkan tema yang berkaitan dengan kewarganegaraan dan judi online.
- b) **Penyajian Data**
Data yang telah direduksi disusun dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, dan grafik agar lebih mudah dipahami. Penyajian data bertujuan untuk menunjukkan hubungan antara fenomena judi online dengan penurunan nilai kewarganegaraan.

Tabel Data (2020-2024)

Tahun	Pengguna Internet (juta jiwa)	Kasus Judi Online (jumlah situs diblokir)
2020	175.0	195,000
2021	196.7	345,000
2022	210.0	515,000
2023	220.0	800,000
2024	232.5	1,025,000



Grafik Tren Pengguna Internet vs Kasus Judi Online (2020-2024)

- c) **Penarikan Kesimpulan**
Berdasarkan hasil analisis, peneliti menarik kesimpulan yang bersifat tematik dan reflektif. Analisis dilakukan dengan mengaitkan fakta empiris dengan teori yang digunakan, sehingga diperoleh pemahaman komprehensif terhadap objek yang diteliti.
- d) **Triangulasi Data**
Untuk memastikan validitas hasil penelitian, peneliti melakukan triangulasi dengan membandingkan data dari berbagai sumber (BPS, Kominfo, media, dan jurnal). Langkah ini penting untuk meningkatkan keakuratan dan kredibilitas hasil analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

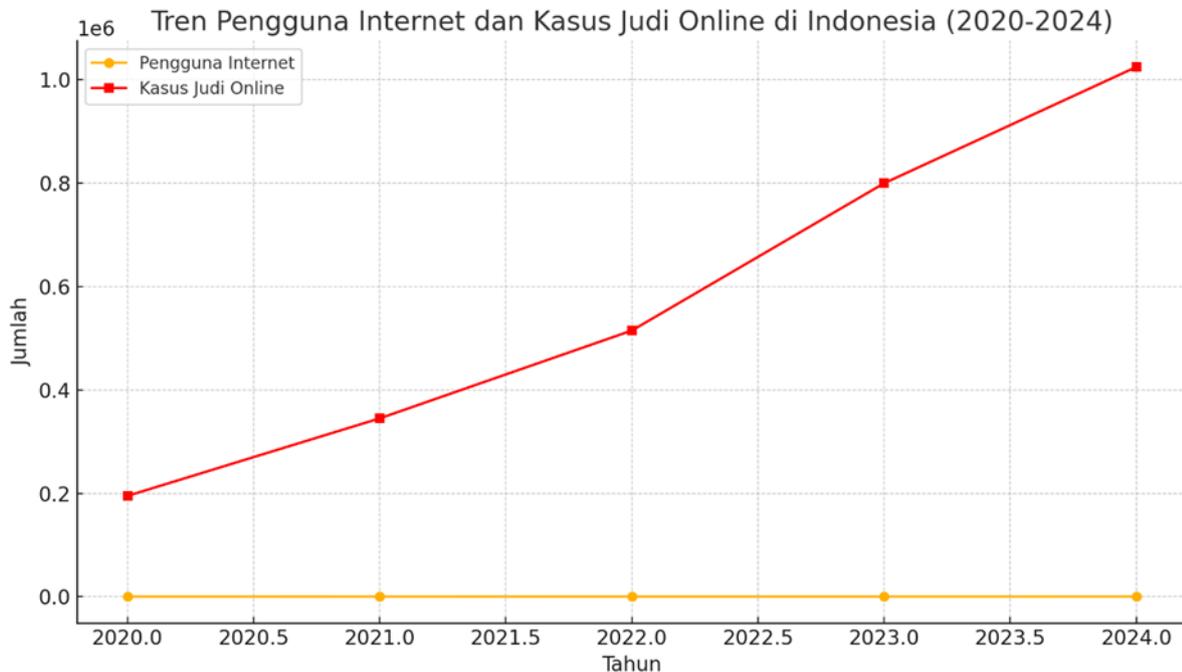
1. Gambaran Umum Pengguna Internet dan Kasus Judi Online

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) dan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), jumlah pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2020, tercatat sekitar 175 juta pengguna internet. Angka ini terus naik hingga mencapai 232,5 juta pengguna pada tahun 2024. Peningkatan akses terhadap internet ini secara paralel diikuti oleh meningkatnya kasus judi online yang tersebar melalui situs-situs ilegal.

Tabel berikut menyajikan data tren pengguna internet dan jumlah situs judi online yang diblokir oleh pemerintah selama periode 2020-2024:

Tahun	Pengguna Internet (juta jiwa)	Situs Judi Online Diblokir
2020	175.0	195,000
2021	196.7	345,000
2022	210.0	515,000
2023	220.0	800,000
2024	232.5	1,025,000

Berdasarkan grafik tren berikut:



Tampak bahwa pertumbuhan pengguna internet berkorelasi positif terhadap peningkatan situs judi online yang diblokir. Hal ini menandakan bahwa makin luas akses digital masyarakat, makin besar pula potensi penyimpangan digital jika tidak dibarengi dengan literasi hukum dan etika digital yang memadai.

2. Analisis Keterkaitan Judi Online dan Nilai Kewarganegaraan

Hasil observasi dan studi literatur menunjukkan bahwa aktivitas judi online tidak hanya melanggar hukum, tetapi juga mencerminkan rendahnya kesadaran masyarakat terhadap nilai-nilai dasar kewarganegaraan. Beberapa nilai yang terganggu antara lain:

- Kepatuhan terhadap hukum:** Judi online secara eksplisit melanggar UU ITE dan KUHP. Namun, banyak pelaku yang tidak menyadari konsekuensi hukumnya.
- Tanggung jawab sosial:** Pelaku judi online kerap mengabaikan dampaknya terhadap keluarga dan lingkungan. Banyak kasus di mana pelaku mengalami utang, keretakan rumah tangga, hingga tindak kriminal lanjutan.
- Kesadaran digital sebagai warga negara:** Penggunaan teknologi seharusnya diarahkan untuk kegiatan produktif dan edukatif. Namun, rendahnya literasi digital membuat banyak warga negara menyalahgunakan ruang digital untuk aktivitas ilegal.

3. Temuan Studi Kasus dan Literasi Kewarganegaraan

Dalam studi kasus yang dikumpulkan dari laporan media daring, ditemukan beberapa kasus pelaku judi online dari kalangan pelajar dan mahasiswa yang mengakses situs ilegal melalui media sosial dan aplikasi mobile. Salah satu kasus di Medan, misalnya, melibatkan remaja usia 17 tahun yang menggunakan uang sekolah untuk berjudi online. Kasus serupa juga terjadi di Surabaya dan Jakarta, yang menunjukkan tren mengkhawatirkan di kalangan generasi muda.

Dari hasil analisis literatur, diperoleh fakta bahwa pendidikan kewarganegaraan di sekolah dan perguruan tinggi belum sepenuhnya menyentuh isu aktual seperti judi online, kejahatan digital, serta etika bermedia. Kurikulum yang masih normatif dan bersifat tekstual menyebabkan kurangnya penghayatan terhadap praktik-praktik nyata dalam kehidupan digital.

4. Analisis Statistik dan Interpretasi

Dari data tahun 2020 hingga 2024, peningkatan pengguna internet sebesar **57,5 juta jiwa** (dari 175 juta menjadi 232,5 juta), diikuti oleh peningkatan jumlah situs judi online yang diblokir sebanyak **830.000 situs** (dari 195.000 menjadi 1.025.000 situs). Ini menunjukkan rasio rata-rata:

$$\text{Rata-rata Penambahan Situs Judi per Juta Pengguna} = 830.000 / 57,5 = 14.435 \text{ situs/million user}$$

Artinya, setiap penambahan satu juta pengguna internet di Indonesia berpotensi diiringi dengan sekitar **14 ribu situs judi online ilegal baru**, jika tidak dilakukan pengawasan dan edukasi.

5. Pembahasan Implikasi Sosial dan Pendidikan

Fenomena ini harus dipandang sebagai krisis kewarganegaraan digital. Negara tidak hanya bertanggung jawab dalam menindak situs-situs ilegal, tetapi juga wajib memberikan edukasi preventif yang menyentuh substansi kewarganegaraan di era digital. Pendidikan kewarganegaraan perlu diadaptasi dengan realitas terkini, termasuk memasukkan topik literasi digital, etika online, dan hukum siber.

Upaya-upaya penguatan nilai kewarganegaraan dapat dilakukan melalui:

- a) Revitalisasi kurikulum PPKn agar menyertakan kajian kasus dunia digital.
- b) Pelatihan literasi digital bagi siswa dan guru.
- c) Kampanye publik yang menekankan bahwa penggunaan internet harus mencerminkan nilai-nilai konstitusi dan Pancasila.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap data statistik, studi pustaka, serta pengamatan terhadap kasus-kasus judi online di Indonesia, dapat disimpulkan bahwa fenomena judi online telah menjadi ancaman nyata terhadap pemahaman dan pengamalan nilai-nilai kewarganegaraan. Peningkatan jumlah pengguna internet yang tidak diimbangi dengan literasi digital dan kesadaran hukum yang memadai telah membuka celah besar bagi masyarakat untuk terjerumus ke dalam aktivitas ilegal tersebut. Judi online tidak hanya berdampak secara ekonomi dan hukum, tetapi juga menggerus nilai-nilai seperti kepatuhan terhadap hukum, tanggung jawab sosial, dan integritas sebagai warga negara.

Fenomena ini semakin mengkhawatirkan karena sebagian besar pelaku berasal dari kelompok usia produktif, bahkan remaja dan mahasiswa, yang seharusnya menjadi generasi penerus bangsa. Rendahnya literasi kewarganegaraan, lemahnya pengawasan terhadap ruang digital, serta kurangnya integrasi isu-isu digital dalam kurikulum pendidikan kewarganegaraan memperparah situasi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang komprehensif untuk menanggulangi fenomena ini, yakni melalui penguatan pendidikan kewarganegaraan berbasis digital, peningkatan literasi hukum dan etika bermedia, serta penegakan hukum yang tegas dan konsisten. Kolaborasi antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat sipil menjadi kunci utama untuk membentuk warga negara yang cerdas digital dan bertanggung jawab.

REFERENSI

- Arifin, M. (2023). "Literasi Digital sebagai Pilar Ketahanan Remaja di Era Internet." *Jurnal Komunikasi Digital*, 4(1), 18-29.
- BPS. (2024). *Statistik Telekomunikasi Indonesia*. Badan Pusat Statistik.
- Fitriani, S. (2022). "Urgensi Pendidikan Hukum dalam Kurikulum Kewarganegaraan." *Jurnal Edukasi Hukum*, 9(1), 21-33.
- Handayani, V. (2023). "Transformasi Pendidikan Kewarganegaraan di Era Digital." *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 5(3), 69-81.

- Ichilov, O. (1990). *Political Socialization, Citizenship Education, and Democracy*. Teachers College Press.
- Kominfo. (2023). *Laporan Pemblokiran Situs Judi Online 2023*. Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Marlina, A. (2021). "Studi Kasus: Remaja dan Kecanduan Judi Online." *Jurnal Bimbingan dan Konseling Remaja*, 3(2), 57-66.
- Marshall, T.H. (1950). *Citizenship and Social Class*. Cambridge University Press.
- Nugroho, H. (2021). "Judi Online di Kalangan Remaja: Tinjauan Sosial dan Hukum." *Jurnal Kriminologi Indonesia*, 5(3), 147-160.
- OECD. (2021). *Digital Citizenship Education for the 21st Century*. OECD Publishing.
- Prasetyo, F. (2023). "Dampak Sosial Judi Online terhadap Keluarga." *Jurnal Kesejahteraan Sosial*, 11(4), 120-132.
- Rachman, M. (2022). *Cyber Crime dan Tantangan Keamanan Digital di Indonesia*. Pustaka Litera.
- Rahmawati, D. (2024). "Kewarganegaraan dan Literasi Media di Kalangan Pelajar." *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(2), 40-52.
- Ramadhani, R. (2022). "Pendidikan Karakter dan Pencegahan Perilaku Menyimpang Remaja." *Jurnal Sosial dan Hukum*, 7(1), 88-101.
- Sari, D. (2023). "Kewarganegaraan Digital dan Tantangannya di Era Siber." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 14(2), 112-125.
- Setiawan, B. (2022). "Strategi Pendidikan Kewarganegaraan Menghadapi Tantangan Era Digital." *Civics Review*, 10(1), 55-66.
- Sutrisno, H. (2023). "Partisipasi Warga Negara dalam Mencegah Kejahatan Siber." *Jurnal Politik dan Kebijakan Publik*, 12(3), 93-104.
- UNESCO. (2020). *Digital Citizenship Education Handbook*. UNESCO Publishing.
- Wahyuni, E. (2023). "Efektivitas Penegakan UU ITE dalam Memberantas Situs Judi Daring." *Jurnal Hukum dan Teknologi*, 8(2), 34-45.
- Yuliana, T. (2022). "Pengaruh Internet terhadap Perilaku Menyimpang di Kalangan Mahasiswa." *Jurnal Psikologi Sosial*, 6(1), 76-85.