

**PERANAN KEPOLISIAN DALAM UPAYA PENCEGAHAN
PERJUDIAN ONLINE
(STUDI KASUS KEPOLISIAN DAERAH LAMPUNG)**

SKRIPSI

**Oleh
NANDA AYU SYAHARANI
NPM 2216011032**



**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

**PERANAN KEPOLISIAN DALAM UPAYA PENCEGAHAN
PERJUDIAN ONLINE
(STUDI KASUS KEPOLISIAN DAERAH LAMPUNG)**

**Oleh
Nanda Ayu Syaharani**

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA SOSIOLOGI**

**Pada
Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PERANAN KEPOLISIAN DALAM UPAYA PENCEGAHAN PERJUDIAN ONLINE (STUDI PADA KEPOLISIAN DAERAH LAMPUNG)

OLEH:

Nanda Ayu Syaharani

Perkembangan teknologi digital telah mendorong meningkatnya praktik perjudian online yang berdampak pada ketertiban sosial dan penegakan hukum di Provinsi Lampung. Kondisi ini menuntut peran aktif Kepolisian Daerah Lampung dalam melakukan upaya pencegahan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran kepolisian dalam pencegahan perjudian online serta mengidentifikasi hambatan yang dihadapi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya pencegahan dilakukan melalui langkah pre-emptif (penyuluhan dan kampanye digital), preventif (patroli siber dan pemblokiran situs), serta represif (penyelidikan dan penindakan hukum), dengan hambatan utama berupa keterbatasan teknologi, kompleksitas regulasi, dan kendala koordinasi antarinstansi. Disimpulkan bahwa peran kepolisian telah berjalan secara fungsional, namun masih memerlukan penguatan kapasitas dan sinergi kelembagaan agar pencegahan lebih efektif.

Kata kunci: peran kepolisian, perjudian online, pencegahan tindak pidana

ABSTRACT

THE ROLE OF THE POLICE IN ONLINE GAMBLING PREVENTION EFFORTS

(A STUDY OF THE LAMPUNG REGIONAL POLICE)

By:

Nanda Ayu Syaharani

The development of digital technology has led to an increase in online gambling practices, impacting social order and law enforcement in Lampung Province. This situation demands an active role from the Lampung Regional Police in preventive measures. This study aims to analyze the role of the police in online gambling prevention and identify the obstacles encountered. The study used a descriptive qualitative approach using interview, observation, and documentation techniques, then analyzed through data reduction, presentation, and drawing conclusions. The results indicate that preventive measures are implemented through preemptive measures (education and digital campaigns), preventive measures (cyber patrols and website blocking), and repressive measures (investigations and legal enforcement), with the main obstacles being technological limitations, regulatory complexity, and challenges in inter-agency coordination. It is concluded that the police's role has been functional, but still requires capacity building and institutional synergy for more effective prevention.

Keywords: *role of police, online gambling, crime prevention*

Judul Skripsi : **PERANAN KEPOLISIAN DALAM UPAYA
PENCEGAHAN PERJUDIAN ONLINE
(STUDI KASUS KEPOLISIAN DAERAH
LAMPUNG)**

Nama Mahasiswa : **Nanda Ayu Syaharani**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2216011032

Jurusan : Sosiologi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Drs. Pairul Syah, M.H.
NIP 196310121994031002

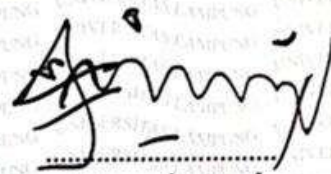
2. Ketua Jurusan Sosiologi

Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M.Si.
NIP 1977041 200501 2003

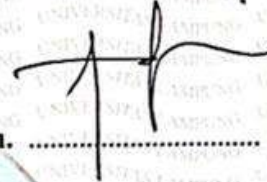
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua/Pembimbing : Drs. Pairul Syah, M.H.



Penguji Utama : Teuku Fahmi, S.Sos., M.Krim.



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si.

NIP 19760821 200003 2 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 14 April 2026

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana), baik di Universitas Lampung maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini,serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Bandar Lampung, 07 Maret 2026

Yang membuat pernyataan



Nanda Ayu Syaharani

NPM. 2216011032

RIWAYAT HIDUP



Nanda Ayu Syaharani lahir di Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan, 28 Februari 2004. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, yang merupakan putri dari Bapak Roni Darmawan dan Ibu Yunaini. Pendidikan dimulai dari taman kanak-kanak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kalianda, Lampung Selatan dan lulus pada tahun 2010. Selanjutnya menempuh pendidikan dasar di SD Negeri 2 Kalianda lulus di tahun 2016. Melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Kalianda lulus di tahun 2019 dan menempuh sekolah menengah atas di SMAN 1 Kalianda lulus pada tahun 2022. Kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi tahun 2022 pada jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, melalui Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi penulis aktif dalam organisasi kemahasiswaan di antaranya Himpunan Mahasiswa Jurusan Sosiologi serta Dewan Perwakilan Mahasiswa Fakultas sebagai anggota Komisi II bidang Advokasi pada tahun 2024. Selama masa studi penulis melakukan pengabdian pada masyarakat di kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) tahun 2025 yang bertempat di Desa Fajar Bulan, Kecamatan Gunung Sugih, Kabupaten Lampung Tengah. Selain itu, penulis juga mengikuti kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di Balai Penjaminan Mutu Pendidikan, Provinsi Lampung.

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya"
(QS. Al-Baqarah ayat 286)

“Perang telah usai, aku bisa pulang, kubaringkan panah dan berteriak
MENANG”
(Nadin Amizah)

“Kamu boleh menangis karena prosesmu yang berat, tapi ingat Allah tidak akan
membawa kamu sejauh ini hanya untuk kegagalan”
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim (بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ)

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, nikmat, kekuatan, serta kesempatan yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan penuh rasa syukur di atas lembar yang menjadi saksi akhir perjalanan ini, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

Kedua Orang Tua

Kepada orang tua tercinta Ayahanda Roni Darmawan dan Ibunda Yunaini. Terima kasih yang tak terhingga atas segala cinta, doa, dan pengorbanan yang tak pernah berhenti mengiringi setiap langkah penulis. Ayah dan Ibu menjadi rumah terbaik untuk pulang dari segala lelah. Di setiap lelah yang penulis rasakan, selalu ada doa Ayah dan Ibu yang menguatkan. Terima kasih karena telah menjadi alasan terbesar bagi penulis untuk tidak menyerah pada keadaan dan terus melangkah hingga sampai pada titik ini.

Adikku

Haikal Adnan dan Aqilla Ghaisani yang telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis dan selalu menghadirkan tawa di saat penulis merasa lelah. Semoga apa yang penulis capai hari ini dapat menjadi motivasi bagi kalian untuk bermimpi, dan meraih masa depan yang lebih baik dari kakakmu.

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul "Peranan Kepolisian dalam Upaya Pencegahan Perjudian Online (Studi Kasus Kepolisian Daerah Lampung)" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini, tidak lepas dari bantuan, dukungan, arahan, serta doa dari banyak pihak. Dengan demikian, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sepuh hati kepada berbagai pihak:

1. Allah SWT yang selalu memberikan kesehatan, kemampuan, dan kemudahan dalam setiap tahapan yang penulis jalani sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Kepada kedua orang tua yang saya sayangi, Ayahanda Roni Darmawan dan Ibu Yunaini, yang senantiasa memberikan cinta, doa, semangat, serta dukungan yang tak henti kepada penulis. Terima kasih atas kesabaran, pengertian, serta kepercayaan yang diberikan kepada penulis, terutama karena tidak pernah memberikan tekanan dan memburu-buru penulis untuk segera menyelesaikan sidang.
3. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, S.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
5. Ibu Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M.Si., selaku Ketua Jurusan Sosiologi.
6. Bapak Junaidi, S.Pd., M.Sos., selaku Sekretaris Jurusan Sosiologi Universitas Lampung.

7. Teuku Fahmi, S.Sos., M.Krim., sebagai dosen pembahas, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih atas kesediaannya untuk memberikan berbagai masukan, saran, serta kritik yang sangat bermanfaat untuk perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.
8. Drs. Pairul Syah, M. H. , sebagai dosen pembimbing skripsi, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam atas semua bimbingan, arahan, saran, masukan, dan kritik yang sangat berguna dalam tahap penyusunan serta penyelesaian skripsi ini.
9. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, serta wawasan kepada penulis selama masa perkuliahan.
10. Untuk Mbah uti dan Akung, penulis mengucapkan terimakasih karena selalu memberikan doa dan semangat kepada penulis. Doa yang tiada henti dan perhatian yang diberikan menjadi kekuatan bagi penulis dalam menjalani setiap proses hingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Mbah Uti dan Akung senantiasa diberikan kesehatan dan umur yang panjang.
11. Untuk adikku tercinta Aqilla Ghaisani dan Haikal Adnan, penulis mengucapkan terima kasih atas dukungan, keceriaan, serta semangat yang selalu diberikan hingga menyelesaikan skripsi ini. Penulis berharap semoga kalian dapat mencapai hal-hal yang lebih besar dari apa yang telah dicapai oleh kakaknya.
12. Untuk DMZ Ulfia Mulinabila yang senantiasa memberikan dukungan, bantuan, serta kebersamaan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena telah setia menemani penulis sejak awal proses penyusunan skripsi, hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis berharap semoga persahabatan ini selalu terjaga hingga akhir maut.
13. Untuk sahabat kandung penulis Amalia Safitri, Alvira Ardianta, Bella Lukisya, Ranggie Rayhan, Farel Ataya, Barka, Imeh dan Manda penulis ingin menyampaikan terimakasih atas kebersamaan dan support yang diberikan. Kehadiran kalian menjadi salah satu sumber semangat bagi penulis selama mengerjakan skripsi.

14. Untuk Limit3d Girl Davina, Intan, Nur, Nindi sahabat sejak masa awal perkuliahan (mahasiswa baru) yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan akademik maupun kehidupan penulis selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Terima kasih atas berbagai cerita dan pengalaman yang telah dilalui bersama sejak awal perkuliahan hingga sampai pada tahap penyusunan skripsi ini.
15. Untuk sahabat MTS Dini, Bani, Akas, Zul, Ajo, Nando Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, serta kesediaan untuk selalu meluangkan waktu hadir dan menemani penulis dalam berbagai momen penting. Kehadiran dan perhatian yang diberikan menjadi bentuk dukungan yang sangat berarti bagi penulis.
16. Untuk sahabat-sahabat DPM Solehah yang telah menjadi bagian dari perjalanan penulis selama masa perkuliahan. Tidak hanya memberikan berbagai pengalaman berharga, tetapi juga menghadirkan tawa, cerita, dan kenangan yang akan selalu diingat oleh penulis.
17. Untuk seseorang yang tidak dapat penulis sebut namanya, yang pernah memberikan semangat kepada penulis, walau pada akhirnya ia tidak berhasil menemani proses penulis hingga akhir. Terima kasih atas segala pengalaman dan pelajaran yang pernah diberikan. Rasa kehilangan dan patah hati yang diberikan saat proses penyusunan skripsi justru menjadi semangat dan motivasi bagi penulis. Ternyata perginya anda dari kehidupan penulis memberikan cukup motivasi untuk terus maju. Pada akhirnya penulis menyadari bahwa setiap orang ada masanya dan setiap masa ada orangnya.
18. Terakhir, penulis ingin memberikan apresiasi kepada wanita manis, kuat, dan mandiri yaitu diri sendiri yang telah berjuang dan berani menghadapi berbagai ketakutan, keraguan, dan tantangan selama penyusunan skripsi hingga sampai pada titik ini. Berbagai proses dan air mata telah dilalui dengan penuh kesabaran. Penulis bangga atas semua proses yang telah dilalui ini menjadi bukti bahwa penulis mampu bertahan, terus berusaha, dan tidak menyerah. Semoga setiap langkah yang telah dilewati menjadi pembelajaran berharga untuk menghadapi perjalanan kehidupan selanjutnya.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
I. PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	2
2.1 Peranan Kepolisian	2
2.2 Perjudian Online	13
2.2.1. Dampak sosial, ekonomi, dan hukum dari perjudian online	15
2.2.2. Perjudian Online Sebagai Perilaku Menyimpang	18
2.3 Upaya Pencegahan Tindak Pidana	21
2.4 Hambatan Dalam Pencegahan Perjudian Online	29
2.5 Landasan Teori	34
2.6 Penelitian Terdahulu	36
2.7 Kerangka Berpikir	38
III. METODE PENELITIAN	2
3.1 Tipe Penelitian	2
3.2 Lokasi Penelitian	2
3.3 Fokus Penelitian	42
3.4 Kriteria Informan	42
3.5 Sumber Data	43

3.6 Teknik Pengumpulan Informasi	44
3.7 Teknik Analisis Data	45
IV. GAMBARAN UMUM	42
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian Kepolisian Daerah Lampung	42
V. HASIL DAN PEMBAHASAN	2
5.1 Profil Informan	2
5.2 Hasil Penelitian.....	59
5.2.1 Peran Kepolisian Daerah Lampung dalam Pencegahan Perjudian Online	59
5.2.2 Hambatan dalam Pencegahan Judi <i>Online</i>	63
5.2.3 Harapan Kepolisian dalam Pencegahan Judi <i>Online</i>	64
5.3 Pembahasan	68
5.3.1 Peran Kepolisian Daerah Lampung dalam Pencegahan Judi Online melalui Perspektif Struktural Fungsionalisme	69
5.3.2 Hambatan dalam Upaya Pencegahan Kasus Judi Online oleh Kepolisian Daerah Lampung	77
VI. KESIMPULAN DAN SARAN	71
6.1 Kesimpulan.....	71
6.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
<u>1.</u> Profil Informan.....	58
<u>2.</u> Matriks Kategorisasi Hasil Wawancara Penelitian.....	66
<u>3.</u> Skema AGIL dalam Upaya Penanggulangan Judi Online	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
<u>1.</u> Grafik Fenomena Judi Online di Indonesia Tahun 2020-2024.....	2
<u>2.</u> Tampilan Situs Permainan Judi Online Salah Satu Provider.....	3
<u>3.</u> Kerangka Berpikir Penelitian.....	40
<u>4.</u> Kepolisian Daerah Lampung	49
<u>5.</u> Lambang Kepolisian Daerah Lampung	49
<u>6.</u> Struktur Organisasi DITRESKRIMSUS Kepolisian Daerah Lampung	53
<u>7.</u> Skema upaya pencegahan perjudian online	71

I. PENDAHULUAN

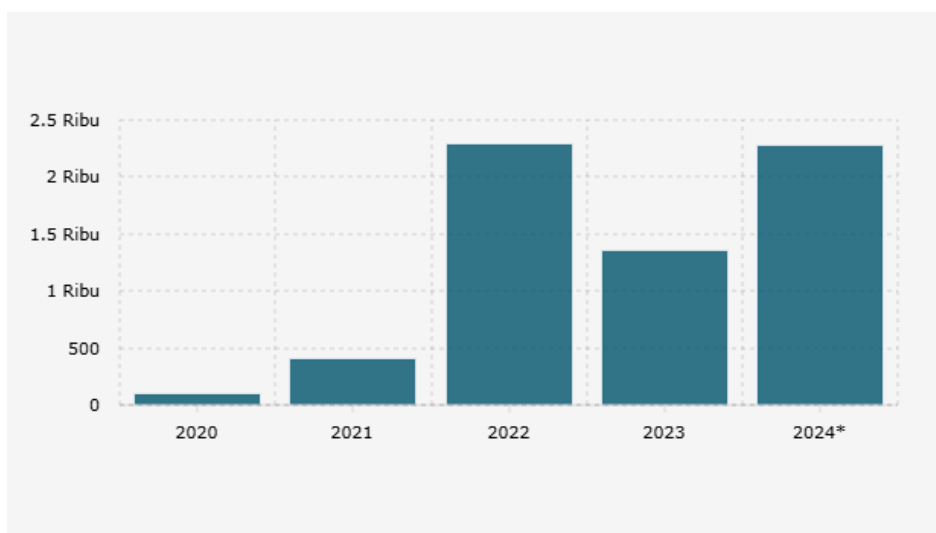
1.1 Latar Belakang

Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan dalam banyak aspek kehidupan manusia, terutama terkait akses terhadap komunikasi dan informasi. Sebelumnya, masyarakat bergantung pada media cetak seperti koran dan majalah untuk memperoleh informasi. Kini, dengan kemajuan teknologi digital dan penyebaran luas internet, informasi dapat diakses dengan cepat tanpa terhalang oleh batasan tempat dan waktu. Selain itu, percepatan arus informasi juga telah mengubah cara masyarakat berinteraksi. Komunikasi yang dulunya berlangsung secara langsung kini banyak beralih ke media virtual seperti media sosial dan berbagai platform digital lainnya. Perubahan ini mengharuskan masyarakat untuk memiliki kemampuan literasi digital yang baik agar bisa memanfaatkan teknologi dengan benar dan bertanggung jawab (Wahyuningsih, 2014).

Dalam pandangan sosiologi hukum, judi dianggap sebagai fenomena sosial yang mencerminkan interaksi antara hukum dan masyarakat. Aktivitas ini dianggap sebagai bentuk penyimpangan karena bertentangan dengan norma-norma sosial, moral, dan nilai-nilai agama. Dalam hal ini, hukum berfungsi sebagai alat pengendalian sosial untuk mencegah kerugian yang terjadi di masyarakat, menciptakan efek jera, serta mempertahankan ketertiban dan keadilan. Namun, banyak yang meragukan seberapa efektif hukum dalam mengatur perjudian, terutama yang dilakukan secara online.

Hal ini terjadi karena adanya ketidakpastian hukum, penegakan yang lemah, dan juga perbedaan antara norma hukum dan nilai sosial yang berlaku di masyarakat.

Di Indonesia, hukum terkait perjudian telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 yang membahas Penertiban Perjudian, Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 yang berkaitan dengan pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), serta Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Kehadiran Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) memiliki peran yang sangat utama dalam mengatasi semakin banyaknya praktik perjudian online yang berkembang pesat di era digital. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang berjudul “Pengaturan Tindak Kejahatan Judi Online di Internet dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”, yang menyatakan bahwa penguatan regulasi melalui Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) merupakan langkah strategis dalam menghadapi berbagai bentuk kejahatan siber, termasuk perjudian online (Manaf, 2024).

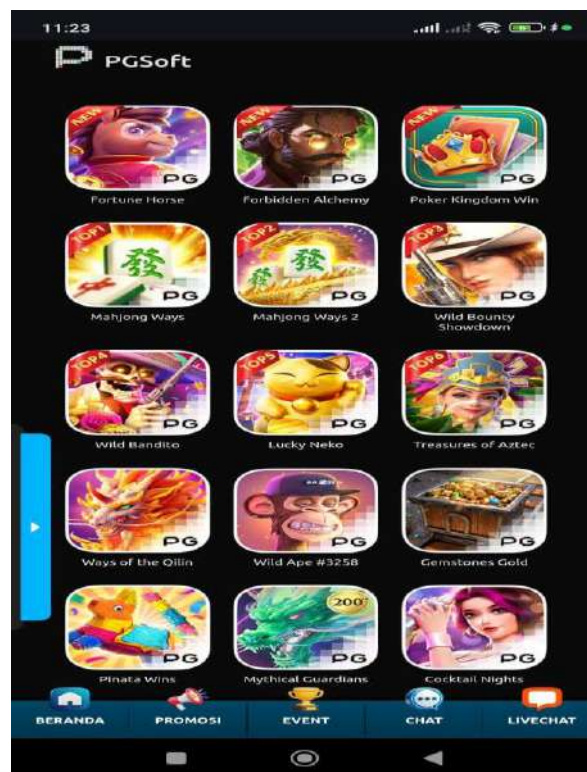


Gambar 1 Grafik Fenomena Judi Online di Indonesia Tahun 2020-2024

Sumber: Databoks Katadata (2024), berdasarkan data Kepolisian Negara Republik Indonesia (Polri).

Fenomena perjudian online di Indonesia menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir dan menjadi persoalan sosial yang tidak dapat

dipandang sebagai penyimpangan individual semata, melainkan sebagai masalah struktural yang melibatkan jaringan luas serta dampak sosial-ekonomi yang kompleks. Data dari ANTARA News (2024) mencatat bahwa sepanjang tahun 2024, aparat penegak hukum berhasil mengungkap 1.611 kasus judi online dengan 1.918 tersangka, yang menunjukkan tingginya intensitas praktik tersebut di ruang digital. Selain itu, laporan Katadata Insight Center (2024) menyebutkan bahwa jumlah pemain judi online di Indonesia mencapai sekitar 9,8 juta orang, dengan mayoritas berasal dari kelompok berpendapatan rendah, sehingga memperlihatkan adanya kerentanan sosial-ekonomi yang memperkuat reproduksi praktik perjudian daring. Bahkan, berdasarkan pemberitaan Gambling Insider (2025), lebih dari satu juta warga Indonesia tercatat terlibat dalam aktivitas judi online hanya dalam kuartal pertama tahun 2025. Kondisi ini menegaskan bahwa judi online bukan sekadar pelanggaran hukum, tetapi telah berkembang menjadi fenomena sosial masif yang berpotensi memengaruhi stabilitas ekonomi keluarga, pola perilaku generasi muda, serta efektivitas kontrol sosial di tingkat lokal.



Gambar 2 Tampilan Situs Permainan Judi Online Salah Satu Provider

Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2026

Tampilan situs permainan judi online yang menampilkan berbagai jenis permainan. Keberadaan situs tersebut menunjukkan bagaimana akses terhadap praktik perjudian online dikemas secara mudah, gratis, dan menarik sehingga berpotensi menjadi pintu masuk awal bagi masyarakat, termasuk kelompok rentan, untuk terlibat lebih jauh dalam aktivitas judi online (RedaksiHarian.com, 2022).

Perjudian adalah suatu tindakan yang dilakukan dengan kesadaran penuh, yang melibatkan risiko dengan mempertaruhkan sesuatu yang bernilai, baik dalam bentuk uang atau barang, pada suatu kejadian dengan hasil yang tidak pasti. Kegiatan ini didorong oleh keinginan untuk mencapai kemenangan, meskipun sering kali hasil yang diperoleh tidak sesuai harapan. Ketidakpastian ini menyebabkan berbagai tekanan psikologis pada setiap orang, tergantung pada keadaan emosional, pengalaman, serta kemampuan dalam mengontrol diri. Dampak perjudian tidak hanya terbatas pada kerugian finansial, tetapi juga dapat memengaruhi kesehatan mental, terutama jika seseorang mengalami kegagalan berulang yang mengarah pada rasa frustrasi, kecemasan, hingga masalah perilaku.

Dalam konteks zaman digital, kegiatan ini kemudian berubah menjadi perjudian online, yang memungkinkan individu untuk berjudi kapan saja dan di mana saja menggunakan perangkat digital yang terhubung ke internet. Perjudian online kini telah menjadi salah satu bentuk hiburan digital yang sangat diminati, terutama oleh generasi muda. Percepatan kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi, terutama dengan hadirnya internet dan smartphone, telah secara signifikan mengubah cara masyarakat mengakses berbagai jenis hiburan. Munculnya situs-situs perjudian online merupakan contoh nyata bahwa perkembangan teknologi berdampak besar pada pilihan hiburan yang tersedia bagi masyarakat (Al Goni et al., 2024). Akses internet yang semakin mudah dijangkau oleh hampir semua lapisan masyarakat membuat permainan judi online semakin populer. Hanya dengan menggunakan perangkat digital dan koneksi internet, aktivitas ini bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja. Tingginya ketersediaan dan kemudahan akses menjadikan perjudian online sebagai bagian dari gaya hidup digital modern, meskipun di dalamnya terdapat risiko yang tinggi (Musthofa, 2024).

Kemajuan teknologi telah mengubah cara orang terlibat dalam aktivitas perjudian, baik dalam metode bermain maupun sistem pembayaran. Dulu, para pemain judi harus bertemu secara langsung dan melakukan transaksi dengan uang tunai. Namun, dengan hadirnya internet dan perkembangan jaringan digital, perjudian online kini memungkinkan siapa pun untuk bermain tanpa perlu bertemu. Selain bergantung pada keberuntungan, para pemain juga diharuskan untuk memiliki strategi dan taktik yang efektif untuk meningkatkan kemungkinan mereka menang. Proses pembayaran dalam perjudian online dilakukan secara elektronik, di mana para pemenang menerima kemenangan mereka melalui layanan seperti perbankan seluler atau dompet digital.

Menurut laporan terbaru dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) sepanjang tahun 2024, total perputaran dana akibat perjudian online di Indonesia mencapai Rp 981 triliun. Angka ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya, sekaligus mencerminkan besarnya skala praktik judi online di Indonesia. Sebagai bagian dari usaha memberantas perjudian online, PPATK telah melaksanakan berbagai langkah strategis, salah satunya adalah dengan membekukan rekening-rekening yang diduga digunakan untuk kegiatan judi online. Hingga akhir tahun 2024, tercatat sebanyak 15.407 rekening telah dibekukan dengan total saldo mencapai Rp 107 miliar. Selain itu, PPATK juga melaporkan bahwa rekening-rekening ini berhubungan langsung dengan aliran dana perjudian online yang mencapai Rp 134 triliun.

Menurut laporan ANTARA News untuk mengatasi kejahatan di Provinsi Lampung, Kepolisian Daerah (Polda) Lampung berhasil mengungkap sebanyak 111 kasus terkait perjudian selama tahun 2024. Dari jumlah tersebut, 51 kasus berkaitan dengan perjudian online, sedangkan 60 kasus lainnya adalah perjudian konvensional. Langkah ini adalah bagian dari strategi untuk mengurangi tingkat kriminalitas yang mengganggu masyarakat. Kepolisian Daerah (Polda) mengungkapkan bahwa penegakan hukum terhadap para pelaku perjudian ilegal dimaksudkan untuk

memberikan efek jera dan juga meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai bahaya serta konsekuensi buruk dari perjudian (Antaraneews.com, 2024).

Salah satu contoh yang menunjukkan keterlibatan mahasiswa dalam judi online di Provinsi Lampung dilaporkan oleh KOMPAS. com pada bulan November 2024. Seorang mahasiswi berumur 19 tahun di Kabupaten Tulang Bawang, yang disebut sebagai HN, ditangkap oleh polisi karena terbukti mempromosikan situs perjudian online melalui akun Instagram pribadinya. Selama 20 hari, HN diketahui mengunggah tautan ke situs tersebut dua kali sehari dan menerima pembayaran sebesar Rp750. 000 yang dikirim melalui aplikasi Dana. Menurut keterangannya, HN mendapatkan tautan promosi dari sebuah grup WhatsApp (Tri Purna Jaya, 2024). Karena tindakan ini, HN dikenakan Pasal 45 ayat (3) jo Pasal 27 ayat (2) dari Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), dengan ancaman hukuman maksimum 10 tahun penjara dan/atau denda mencapai Rp10 miliar. Selain itu, terdapat berbagai jenis permainan yang tersedia di platform perjudian online, masing-masing menawarkan daya tarik keuntungan yang menarik bagi para pemain. Beberapa permainan judi online yang paling populer diakses oleh pengguna di antaranya Togel Online, Slot Online, Taruhan Bola Online, Kasino Online, dan Domino Qiu Qiu.

Tugas kepolisian dapat dibagi menjadi tiga, yaitu tugas *pre-emptif*, *preventif* dan *represif*. Tugas *pre-emptif* terkait upaya penegahan awal sebelum terjadinya aktivitas perjudian online. tugas *preventif* bertujuan untuk mencegah terjadinya pelanggaran hukum. Sedangkan, tugas *represif* berhubungan dengan penegakan hukum setelah pelanggaran terjadi. Secara keseluruhan, polisi memiliki tanggung jawab utama untuk menjaga keamanan dan ketertiban di negara. Undang-Undang Kepolisian Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2002 Pasal 13 menyatakan bahwasanya tugas pokok kepolisian adalah: (1) memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat; (2) menegakan hukum; dan (3) memberikann perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat (Sembiring, 2023).

Penegakan hukum terhadap aktivitas perjudian online diperlukan karena perjudian melalui internet memberikan dampak sosial yang bisa mengganggu kenyamanan masyarakat serta lingkungan di sekitarnya. Situasi ini dapat memicu reaksi tindakan main hakim sendiri dari individu yang menentang perilaku tersebut, yang pada akhirnya dapat menyebabkan konflik, mulai dari ketimpangan sosial akibat pengucilan hingga pertikaian fisik. Tugas kepolisian sebagai pemelihara ketertiban masyarakat harus mencakup fungsi penegakan hukum serta pencegahan terhadap kejahatan perjudian online. Dalam aktivitas perjudian online, Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) melarang distribusi, transmisi, atau akses informasi bermuatan perjudian, dengan sanksi Pasal 45 ayat (2) berupa pidana maksimal 6 tahun dan/atau denda Rp1 miliar. Pasal 303 bis KUHP mengatur pidana bagi pemain judi maksimal 4 tahun dan/atau denda Rp10 juta.

Perjudian juga dapat muncul akibat adanya faktor-faktor psikologis yang menggambarkan jenis kepribadian individu tertentu yang mungkin lebih condong melakukan kejahatan jika dihadapkan pada situasi tertentu. Perilaku berjudi bisa dipengaruhi oleh aspek psikologis yang terkait dengan karakter seseorang. Orang yang suka mencari pengalaman baru biasanya lebih mudah tergoda untuk berjudi, terutama di tengah situasi atau tekanan tertentu. Unsur-unsur seperti stres, rasa ingin tahu, dan harapan untuk mendapatkan keuntungan dengan cepat dapat memperkuat perilaku tersebut, yang pada gilirannya meningkatkan kemungkinan terlibat dalam perjudian tekanan finansial bisa membuat seseorang menyimpang dari norma-norma sosial, seperti melakukan perjudian atau mencuri. Tindakan ini mencerminkan ketidakmampuan individu untuk menyesuaikan diri dengan kondisi sekitarnya. Aspek ekonomi memiliki pengaruh signifikan dalam membentuk gaya hidup masyarakat, sehingga berbagai upaya sering dilakukan untuk memperbaiki situasi. Oleh karena itu, wajar jika orang yang mengalami tekanan finansial terpicu untuk melakukan tindakan melanggar hukum (Kusumo et al., 2023).

Meningkatnya kasus perjudian online menunjukkan bahwa penyebaran serta kemudahan akses terhadap judi online telah meliputi hampir seluruh daerah di

Lampung. Akses yang mudah melalui smartphone dan platform media sosial menjadi salah satu alasan utama tingginya partisipasi masyarakat, termasuk kalangan muda dan mahasiswa. Situasi ini menimbulkan kekhawatiran mengenai efek sosial dan ekonomi, mulai dari berkurangnya produktivitas, munculnya masalah keuangan, hingga kemungkinan terlibat dalam tindakan kriminal lainnya. Saat seseorang ikut serta dalam kegiatan perjudian, konsekuensinya tidak hanya dirasakan oleh dirinya sendiri, tetapi juga bisa mengganggu hubungan sosialnya, baik dengan keluarganya maupun orang-orang di sekitarnya. Dalam hal ini, masyarakat yang secara rutin berkomunikasi dengan komunitas yang mendukung aktivitas perjudian slot online akan cenderung lebih besar untuk mengadopsi, membenarkan, dan mengulangi tindakan berjudi. Ini menunjukkan bahwa pengaruh dari teman sebaya merupakan faktor penting dalam membentuk sikap yang lebih terbuka terhadap perjudian online.

Berdasarkan penjelasan dan contoh yang telah disampaikan sebelumnya, penulis berpendapat bahwa sangat diperlukan dilakukan penelitian untuk memahami sejauh mana kontribusi Kepolisian di area hukum Kepolisian Daerah Lampung dalam upaya mencegah praktik perjudian mesin slot di Provinsi Lampung. Diharapkan penelitian ini bisa memberikan gambaran yang jelas mengenai strategi, tindakan pencegahan, serta tantangan yang dihadapi oleh aparat kepolisian dalam mengatasi masalah ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan mengenai latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana peran Kepolisian Daerah (Polda) Lampung dalam upaya pencegahan perjudian online?
2. Apa saja hambatan yang dihadapi Kepolisian Daerah (Polda) Lampung dalam melaksanakan upaya pencegahan perjudian online?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai hal-hal berikut:

1. Untuk mengetahui peran Kepolisian Daerah Lampung dalam upaya pencegahan tindak pidana perjudian online di wilayah hukum Lampung.
2. Untuk mengidentifikasi hambatan yang dihadapi Kepolisian Daerah Lampung dalam pencegahan tindak pidana perjudian online di wilayah hukum Kepolisian Daerah Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun secara praktis, kegunaan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu sosiologi hukum, khususnya dalam memahami hubungan antara norma hukum dan norma sosial ketika menghadapi perilaku yang tidak sesuai, termasuk kegiatan perjudian online. Selain itu menjadi referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi masyarakat, sekaligus menjadi masukan bagi Kepolisian Daerah Lampung dalam upaya untuk mencegah tindakan kriminal berupa judi online di wilayah hukum Kepolisian Daerah Lampung.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Peranan Kepolisian

Secara umum, peranan dapat diartikan sebagai elemen yang berubah-ubah dari posisi yang dimiliki oleh individu maupun organisasi dalam masyarakat. Menurut Soekanto (2012), bahwa peran terdiri dari sekumpulan hak dan kewajiban yang terikat pada suatu posisi dalam struktur sosial. Di dalam konteks kelembagaan, peran mencerminkan pelaksanaan tugas, kekuasaan, dan tanggung jawab yang telah ditetapkan oleh peraturan hukum serta norma-norma sosial. Polisi dan kepolisian memiliki arti yang berbeda. Menurut Gunawan (2023), polisi adalah bagian atau lembaga yang merupakan bagian dari pemerintah dalam struktur negara. Di sisi lain, kepolisian bisa dipahami sebagai baik realitas maupun fungsi. Sebagai realitas, kepolisian adalah lembaga pemerintah yang terorganisir dan memiliki struktur yang jelas dalam sistem pemerintahan. Sebagai fungsi, kepolisian melaksanakan tugas, hak, dan tanggung jawab yang diberikan berdasarkan undang-undang, yang mencakup menjaga keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, serta memberikan perlindungan, pengayoman, dan layanan kepada masyarakat. Dalam Pasal 1 angka 1 UU Nomor 2 Tahun 2002, istilah kepolisian dijelaskan sebagai segala sesuatu yang berkaitan dengan fungsi dan lembaga polisi berdasarkan ketentuan peraturan yang berlaku. Penjelasan ini meliputi tugas, hak, dan susunan organisasi kepolisian yang telah diatur oleh hukum yang ada.

Dalam studi sosiologi, peranan kepolisian tidak hanya dipahami dari sudut penegakan hukum yang normatif, tetapi juga dari kedudukannya sebagai agen pengendalian sosial dalam masyarakat. Menurut Soerjono Soekanto (2012),

sosiologi hukum mengamati hubungan timbal balik antara hukum dan fenomena sosial dengan pendekatan empiris dan analitis, sehingga kehadiran kepolisian dianggap sebagai lembaga yang terlibat langsung dengan dinamika sosial. Dalam pandangan sosiologi, tugas kepolisian dapat diuraikan dalam tiga fungsi pokok. Pertama, fungsi preventif, yaitu usaha untuk meningkatkan kesadaran akan hukum dan mencegah berbagai pelanggaran melalui tindakan seperti penyuluhan, patroli, dan membangun kerjasama dengan warga. Kedua, fungsi *repressif*, yang mencakup tindakan untuk mengembalikan ketertiban sosial setelah adanya pelanggaran. Ketiga, fungsi pembinaan masyarakat, yang bertujuan untuk menciptakan hubungan yang baik antara kepolisian dan masyarakat agar dapat memperkuat legitimasi hukum dan meningkatkan kepercayaan publik. (Yusuf et al., 2023).

Dalam sudut pandang hukum, peranan Kepolisian telah ditetapkan secara tegas dalam berbagai regulasi yang berlaku. Landasan konstitusionalnya terdapat dalam Pasal 30 ayat (4) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang menekankan bahwa Polri bertanggung jawab untuk menjaga keamanan dan ketertiban publik, melaksanakan penegakan hukum, serta memberikan perlindungan, pengayoman, dan layanan kepada masyarakat. Kepolisian dianggap sebagai bagian integral dari criminal justice system (sistem peradilan pidana) dengan fungsi strategis sebagai pelindung utama dalam penerapan hukum. Tindakan yang dilakukan oleh aparat kepolisian merupakan langkah pertama dalam keseluruhan proses peradilan pidana, sehingga integritas, profesionalisme, dan tanggung jawab mereka menjadi faktor penting untuk keberhasilan penegakan hukum secara keseluruhan (Pratama, 2025). Kepolisian tidak semata-mata bertugas menegakkan hukum positif yang berlaku, tetapi juga berperan melindungi hak asasi manusia serta menjaga keadilan. Dalam menjalankan fungsinya, kepolisian wajib berpegang pada prinsip legalitas, proporsionalitas, dan akuntabilitas (Yusuf et al., 2023).

Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 secara jelas mengatur peranan Kepolisian Negara Republik Indonesia. Dalam Pasal 13, ditegaskan bahwa tugas pokok kepolisian mencakup memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat,

menegakkan hukum, serta memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat. Adapun Pasal 2 menyatakan bahwa fungsi kepolisian merupakan bagian dari fungsi pemerintahan negara di bidang pemeliharaan keamanan dan ketertiban, penegakan hukum, perlindungan, pengayoman, dan pelayanan publik. Wewenang kepolisian, sebagaimana tertuang dalam Pasal 15 dan Pasal 16, mencakup kewenangan *preventif* seperti pengaturan, penjagaan, pengawalan, patroli, serta pengamanan kegiatan masyarakat, dan kewenangan *represif* berupa penyelidikan, penyidikan, penangkapan, penahanan, penggeledahan, hingga penyitaan sesuai ketentuan hukum acara pidana. Dengan demikian, dalam perspektif hukum, peranan kepolisian bukan sekadar pelaksana undang-undang, tetapi juga pelindung hak asasi manusia dan penegak supremasi hukum di Indonesia.

Bentuk-bentuk Peranan Kepolisian dalam penegakan hukum, khususnya terkait pencegahan dan penindakan perjudian online di Kepolisian Daerah (Polda), dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa bentuk utama:

1. Peranan *Pre-emptif*

Peran pencegahan dilaksanakan dengan meningkatkan pemahaman hukum di kalangan masyarakat agar tidak terlibat dalam kegiatan perjudian online. Pada tahun 2023, Kepolisian Daerah (Polda) Lampung melaksanakan program edukasi langsung di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Usaha ini juga diperluas melalui kampanye digital di platform media sosial, salah satunya melalui akun Instagram dengan hastag *stopjudionline*, untuk menjangkau audiens yang lebih luas, khususnya di kalangan generasi muda yang berisiko terhadap pengaruh iklan perjudian online.

2. Peranan *Preventif*

Upaya pencegahan dilakukan dengan menjalankan patroli siber secara teratur oleh Subdit V Cyber Crime, yang memantau berbagai media sosial seperti Instagram, Facebook, TikTok, serta grup WhatsApp untuk mendeteksi konten pemasaran perjudian. Tindakan pencegahan ini juga didukung oleh kerja sama dengan Komdigi dalam memblokir situs-situs judi slot online, sehingga membatasi tindakan para pelaku.

3. Peranan *Represif*

Jika ada pelanggaran hukum, bagian di Kepolisian Daerah (Polda) Lampung, termasuk Subdit V Cyber Crime dan Subdit I Indagsi, akan melakukan penyelidikan dan penyidikan dengan serius. Tindakan penegakan ini didasarkan pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), yang mengatur larangan terhadap penyebaran dan promosi konten perjudian online. Langkah tersebut mencakup penangkapan pengelola atau promotor situs slot, serta penyitaan barang bukti dalam bentuk digital.

2.2 Perjudian Online

Perjudian online adalah aktivitas taruhan yang dilakukan melalui perangkat elektronik seperti ponsel, laptop, atau tablet yang terhubung ke internet. Aktivitas ini memungkinkan pengguna untuk mendaftar akun, melakukan deposit dana, bermain berbagai jenis permainan judi, hingga menarik kemenangan, semua dilakukan secara online tanpa harus pergi ke lokasi perjudian fisik. Siringoringo et al. (2024) mencatat bahwa jumlah partisipan dalam perjudian online saat ini mengalami peningkatan yang signifikan, di mana orang-orang melakukan taruhan melalui platform virtual seperti situs web atau aplikasi. Setiap transaksi dalam perjudian ini, mulai dari pengisian saldo hingga penarikan kemenangan, dilakukan melalui sistem digital yang didukung oleh layanan perbankan online atau dompet elektronik.

Fleksibilitas menjadi salah satu faktor utama yang membuat perjudian online semakin populer, terutama di kalangan generasi muda seperti mahasiswa yang sudah terbiasa dengan teknologi digital. Aktivitas perjudian online ini dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, tanpa batasan waktu maupun lokasi. Dalam dunia pendidikan tinggi, munculnya perjudian online menjadi masalah yang serius, terutama karena banyak di antara para pelakunya adalah mahasiswa. Fenomena perjudian online tidak lagi terbatas pada masyarakat luas, tetapi juga semakin meningkat di lingkungan perguruan tinggi. Ini menunjukkan bahwa mahasiswa semakin rentan, yang dipengaruhi oleh kemudahan akses, tekanan finansial, serta

faktor psikologis tertentu yang mendorong mereka untuk terlibat dalam aktivitas perjudian online.

Praktik perjudian online di Indonesia hadir dalam berbagai jenis yang cukup beragam. Beberapa kategori perjudian online yang paling banyak diminati masyarakat antara lain mencakup:

1. Slot Online

Slot online merupakan salah satu jenis permainan judi digital yang terinspirasi oleh mesin slot tradisional. Dalam permainan ini, pemain hanya perlu memutar gulungan secara online dan menunggu hasil yang ditentukan secara acak oleh sistem. Permainan ini sangat populer karena desainnya yang menarik dan pandangan bahwa kemungkinan untuk menang cukup tinggi. Namun, di balik kemudahannya, slot online dikendalikan oleh algoritma seperti *Random Number Generator* (RNG) yang menjamin bahwa hasil setiap putaran bersifat acak, tetapi tetap menguntungkan bagi operator. Oleh karena itu, meskipun menawarkan kesenangan dan peluang untuk menang, pemain harus menyadari bahwa kemungkinan untuk menang tidak sebesar yang sering diperkirakan.

2. Togel Online

Togel online, yang juga disebut Toto Gelap, adalah sejenis permainan judi yang berfokus pada aktivitas menebak angka yang akan muncul secara acak. Melalui media digital, para pemain bisa memasang taruhan angka melalui aplikasi atau situs web tertentu tanpa harus berinteraksi langsung dengan bandar fisik. Adanya togel online memberikan kemudahan bagi pemain untuk berpartisipasi dalam permainan ini di mana saja dan kapan saja. Selain itu, ada banyak pilihan jenis taruhan yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan pemain. Meskipun cara bermainnya terlihat sederhana, togel online tetap menyimpan risiko yang cukup tinggi, karena sepenuhnya bergantung pada keberuntungan tanpa ada jaminan untuk menang.

3. Poker Online

Poker online adalah permainan kartu yang memerlukan strategi, di mana pemain bertaruh dengan uang asli dan bersaing untuk memperoleh kombinasi kartu terbaik. Permainan ini dijalankan oleh server yang umumnya berada di luar negeri dan seringkali memakai sistem *live dealer*, yang memungkinkan interaksi secara

langsung antara pemain dan dealer melalui siaran video. Meskipun memberikan peluang untuk meraih keuntungan, poker online juga memerlukan keterampilan dan strategi yang baik untuk meningkatkan peluang menang.

4. *Sportsbook*

Sportsbook merupakan bentuk perjudian online yang memungkinkan individu untuk bertaruh pada hasil berbagai acara olahraga, seperti laga sepak bola, pertandingan bola basket, atau perlombaan kuda. Beragam pilihan taruhan tersedia, mulai dari memprediksi hasil akhir, total poin, hingga penampilan atlet tertentu. Fitur ini memudahkan para penggemar olahraga untuk berpartisipasi secara aktif dalam kompetisi yang mereka saksikan, sambil mendapatkan peluang untuk menang. Meskipun begitu, *sportsbook* tetap memiliki risiko besar dan memerlukan pemahaman yang cukup mengenai olahraga yang dijadikan objek taruhan.

5. *Live Casino*

Live casino adalah salah satu jenis perjudian online yang memungkinkan pemain untuk berpartisipasi dalam permainan kasino seperti *blackjack*, *roulette*, dan *baccarat* secara langsung lewat video streaming bersama bandar sungguhan. Dalam jenis permainan ini, pemain bisa berinteraksi secara langsung dengan dealer dan pemain lainnya, sehingga menciptakan pengalaman yang hampir menyerupai suasana kasino di dunia nyata. Dengan teknologi ini, pemain dapat menikmati permainan dari rumah mereka sambil tetap merasakan lingkungan kasino yang asli. Meskipun memberikan pengalaman bermain yang interaktif, *live casino* tetap memiliki risiko besar seperti halnya bentuk perjudian lainnya.

2.2.1. Dampak sosial, ekonomi, dan hukum dari perjudian online

Perjudian online memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan sosial, baik untuk para pemain maupun masyarakat di sekitarnya. Aktivitas ini seringkali mengurangi produktivitas, karena pemain menghabiskan lebih banyak waktu untuk berjudi dibandingkan dengan melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat. Pada kalangan mahasiswa, keadaan ini dapat mengganggu proses belajar, menurunkan hasil akademik, bahkan dapat menimbulkan sikap acuh tak acuh terhadap tanggung jawab perkuliahan. Kualitas hubungan sosial yang menurun dan hilangnya rasa saling percaya sering kali menjadi akibat dari perjudian online. Masalah ini biasanya dimulai dari konflik dalam keluarga atau pertemanan, yang seringkali

disebabkan oleh ketidakjujuran, utang yang menumpuk, atau menjual barang berharga untuk mendapatkan uang bermain.

Kerugian finansial akibat perjudian online sering kali mendorong individu untuk mengambil langkah-langkah ilegal demi mendapatkan kembali uang yang hilang, seperti melakukan pencurian, penipuan, penggelapan, atau mengajukan pinjaman dengan bunga yang sangat tinggi. Konsekuensinya tidak hanya dialami oleh para korban secara langsung, tetapi juga mengganggu keamanan dan ketentraman masyarakat secara umum. Dalam konteks yang lebih luas, meningkatnya aktivitas judi online dapat menurunkan kesadaran hukum, melemahkan penegakan aturan hukum, serta meningkatkan toleransi terhadap perilaku yang tidak sesuai, sehingga dapat mengancam nilai-nilai moral dan budaya dalam jangka waktu yang panjang.

Dampak negatif dari permainan judi online semakin diperburuk oleh sifatnya yang sangat adiktif. Keinginan untuk mendapatkan kemenangan besar mendorong banyak pemain untuk terus berjudi meskipun sudah mengalami kerugian berulang kali, yang didorong oleh sensasi kemenangan sementara yang memang sudah diprogram dalam permainan, meskipun secara statistik kemungkinan kalah jauh lebih tinggi. Kecanduan semacam ini tidak hanya menghabiskan sumber daya finansial, tetapi juga berdampak pada kesehatan mental, dengan gejala seperti stres yang berkepanjangan, depresi, kecemasan yang berlebihan, dan penurunan kepercayaan diri. Akibatnya, hubungan sosial menjadi terganggu, produktivitas menurun, dan dalam beberapa situasi, muncul gangguan tidur serta penurunan kondisi fisik akibat perubahan pola makan dan aktivitas sehari-hari. Masalah sosial yang diakibatkan oleh perjudian online menghasilkan efek yang luas, dimulai dari pengaruh pada individu, kemudian meluas ke keluarga, lalu menjangkau komunitas, dan akhirnya mengganggu stabilitas sosial secara keseluruhan. Untuk menanganinya, diperlukan strategi pencegahan dan pengembangan sosial yang bekerja sama dengan penegakan hukum, bukan hanya mengandalkan tindakan *represif*. Partisipasi berbagai pihak khususnya pihak berwajib merupakan kunci untuk menghentikan rantai dampak sosial dari perjudian online serta memperkuat daya tahan sosial masyarakat terhadap kegiatan ilegal ini (Laras et al., 2025).

Perjudian online termasuk ke dalam tindak pidana yang diatur secara tegas dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 sebagai perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) melalui Pasal 27 ayat (2) menegaskan larangan bagi setiap orang untuk mendistribusikan atau menyediakan akses terhadap informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Ketentuan ini menunjukkan bahwa perjudian online termasuk dalam kategori tindak pidana yang diatur secara tegas dalam hukum Indonesia. Berdasarkan Pasal 45 ayat (2) UU ITE, pelanggaran terhadap larangan pada Pasal 27 ayat (2) dapat dikenakan hukuman pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar. Hal ini ditegaskan dalam dokumen yang menyatakan bahwa segala bentuk perjudian elektronik, termasuk slot online, dilarang secara tegas oleh Pasal 27 ayat (2) dengan ancaman pidana sebagaimana tercantum dalam Pasal 45 ayat (2).

Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana juga mengatur kegiatan perjudian lewat internet, dengan ancaman maksimal hukuman penjara selama 10 tahun atau denda mencapai Rp25 juta bagi siapa saja yang menawarkan atau memberikan peluang untuk berjudi. Aturan ini tidak hanya mencakup para pemain, tetapi juga para penyelenggara serta pihak yang mendukung aktivitas tersebut. Seperti yang diuraikan dalam sumber, tindakan menyediakan alat, mempromosikan, atau berpartisipasi dalam penyelenggaraan perjudian online termasuk dalam kategori tindak pidana menurut Pasal 303 KUHP, dengan hukuman berupa penjara dan/atau denda. Dalam tindakan penegakan hukum untuk perjudian di internet, hukuman tidak hanya bersifat pidana tetapi juga mencakup aspek perdata dan administrasi. Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) melakukan pemblokiran situs-situs judi online sebagai salah satu bentuk sanksi administrasi untuk menekan jumlah perjudian online. Sebagaimana dijelaskan dalam referensi, langkah pemblokiran ini bertujuan untuk menghentikan akses masyarakat ke konten yang ilegal, di samping tetap dilanjutkannya proses pidana terhadap para pelaku.

2.2.2. Perjudian Online Sebagai Perilaku Menyimpang

Perilaku adalah cara individu bereaksi terhadap suatu tindakan, yang dapat berupa tindakan yang disadari maupun yang tidak disadari, yang dapat terlihat dan memiliki pola dari segi frekuensi, durasi, dan tujuan tertentu. Aktivitas perilaku yang muncul dalam diri seseorang atau makhluk hidup tidak terjadi secara tiba-tiba, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima. Tindakan ini bisa berasal dari lingkungan luar (eksternal) atau dari diri individu itu sendiri (internal). Penyimpangan adalah perilaku yang tidak sesuai dengan norma bisa diartikan sebagai tindakan yang tidak mematuhi nilai-nilai sosial yang ada di masyarakat. Penyimpangan muncul ketika seseorang tidak dapat mematuhi peraturan yang telah disepakati. Sebenarnya, pelanggaran terhadap norma-norma tersebut masih menjadi isu yang sering muncul dalam interaksi sosial. Perilaku individu dianggap menyimpang ketika tindakan yang dilakukan bertentangan dengan nilai dan norma sosial yang ada, serta menimbulkan efek buruk bagi diri sendiri dan lingkungan. Penyimpangan ini termasuk pelanggaran terhadap norma agama, hukum, serta norma adat yang menjadi acuan perilaku sosial.

Tindakan yang bertentangan dengan nilai-nilai dan norma disebut penyimpangan sosial, atau dalam sudut pandang sosiologi, dikenal sebagai patologi sosial. Kehadiran penyimpangan sosial ini dapat menimbulkan berbagai masalah sosial di kalangan masyarakat, yang sering disebut sebagai penyakit social. Perubahan perilaku pemain slot online adalah hal yang umum ditemukan dalam dunia perjudian. Banyak orang tertarik dengan permainan ini karena aturannya yang mudah dan kesempatan menang yang tinggi meskipun dengan taruhan yang sedikit. Menurut Hisyam dan Mulyono (2021) dalam buku *Perilaku Menyimpang: Tinjauan Sosiologis*, perilaku menyimpang didefinisikan sebagai tindakan atau respons sosial yang tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam suatu masyarakat. Perilaku ini dianggap sebagai bentuk penyimpangan karena menyimpang dari aturan-aturan yang telah disepakati bersama sebagai pedoman berperilaku. Dalam konteks ini, norma sosial menjadi tolak ukur untuk menilai apakah suatu tindakan dianggap menyimpang atau tidak.

Seseorang yang terlibat dalam perjudian online tidak melakukannya semata-mata karena dorongan pribadi, keadaan psikologis, atau tekanan dari dalam diri, tetapi karena mereka mempelajari, mengamati, dan meniru perilaku tersebut dari individu atau kelompok di sekitar mereka yang telah lebih dahulu terlibat dalam kegiatan yang sama. Semakin sering dan mendalam seseorang berinteraksi dengan kelompok yang berperilaku menyimpang, maka kemungkinan orang itu untuk menyerap nilai-nilai menyimpang tersebut semakin tinggi. Akibatnya, perjudian yang sebelumnya dianggap sebagai hal yang tidak pantas bisa bertransformasi menjadi perilaku yang dipandang biasa, bahkan menjadi bagian dari gaya hidup digital mereka. Platform digital seperti media sosial dan situs judi online juga berperan dalam memperkuat tingkah laku menyimpang dengan menyediakan akses untuk berkomunikasi, strategi permainan, dan dukungan emosional yang mendorong individu untuk terus berjudi. Melalui keterlibatan dengan komunitas dan konten di internet, seseorang bisa belajar cara bermain, menemukan alasan pembenaran seperti keyakinan bahwa “semua orang juga melakukan hal yang sama,” serta mendapatkan penerimaan dari kelompok sosialnya (Faradila dan Siagian, 2024).

Fenomena judi online begitu cepat tersebar luas dan penggunaannya semakin beragam. Fenomena meningkatnya partisipasi masyarakat dalam perjudian online menunjukkan adanya perubahan dalam nilai dan norma sosial yang mencerminkan perilaku menyimpang. Temuan dalam penelitian yang dilakukan oleh Ardiansah dan Nina Yuliana (2024) mengenai mahasiswa dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (Untirta). Dalam penelitian tersebut, terungkap bahwa beberapa responden awalnya tidak tertarik pada aktivitas perjudian online. Namun, setelah mereka berinteraksi dengan kelompok sosial yang menganggap judi online sebagai kegiatan yang biasa, menyenangkan, dan bahkan menguntungkan, mereka akhirnya terlibat dalam praktik tersebut.

Pada tahap ini berlangsung proses internalisasi nilai dan norma yang menyimpang di mana para responden tidak hanya sekedar mengamati, tetapi juga mulai memahami cara-cara bermain, mengenali istilah dalam permainan, dan menerima berbagai alasan untuk membenarkan keikutsertaan mereka dalam aktivitas tersebut.

Proses ini mengindikasikan bahwa nilai dan perilaku yang menyimpang dapat dipelajari secara bertahap melalui interaksi sosial yang intens dan berulang. Dimana semakin intens seseorang bergaul dengan kelompok yang melanggar norma sosial, maka lebih besar kemungkinan orang tersebut mengadopsi tingkah laku yang serupa. Interaksi sosial tidak hanya berfungsi sebagai tempat komunikasi, tetapi juga sebagai arena untuk mentransmisikan nilai-nilai dan membangun perilaku yang secara bertahap bisa menggantikan nilai-nilai yang sebelumnya dimiliki oleh individu.

Secara psikologis, penelitian yang dilakukan pada mahasiswa UNNES menunjukkan bahwa partisipasi dalam perjudian online menimbulkan tekanan, ketergantungan, serta pemahaman yang salah mengenai kemungkinan menang. Responden mengaku mengalami peningkatan ketergantungan terhadap permainan judi online dan penurunan dalam prestasi akademik mereka. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perjudian online merupakan bentuk perilaku menyimpang yang berdampak buruk terhadap kesehatan mental dan kondisi sosial mahasiswa. Fakta ini sejalan dengan teori-teori sosiologi yang menyatakan bahwa perilaku menyimpang dapat memiliki konsekuensi yang luas. Oleh sebab itu, aktivitas ini tidak hanya bisa dipandang sebagai bentuk hiburan belaka, tetapi juga sebagai tanda adanya gangguan dalam struktur sosial. Lebih dalam lagi, fenomena ini menunjukkan bahwa partisipasi mahasiswa dalam perjudian slot tidak hanya dipicu oleh faktor ekonomi atau alasan psikologis individu, tetapi juga dipengaruhi oleh interaksi sosial yang menganggap penyimpangan sebagai bagian dari gaya hidup kelompok.

Berbagai jenis permainan judi online yang tersedia sekarang ini menawarkan peluang bagi orang-orang untuk memahami berbagai variasi perjudian tersebut. Selain itu, dampak dari lingkungan sekitar dianggap sangat berpengaruh dalam membangkitkan ketertarikan seseorang untuk ikut serta dalam aktivitas judi online. Terdapat tiga cara utama yang membawa seseorang untuk mengetahui tentang judi online adalah melalui berkumpul dengan teman, rekan kerja, dan promosi di situs internet. Umumnya, pengenalan melalui berkumpul dengan teman berlangsung

secara tidak resmi, ketika obrolan santai beralih ke tema judi online. Keadaan tersebut seringkali menimbulkan rasa penasaran, terutama jika teman yang berbagi cerita menyampaikan kisah tentang kemenangan atau keuntungan yang besar. Dalam konteks ini, interaksi sosial berfungsi sebagai saluran untuk menyebarkan informasi sekaligus menjadi bentuk ajakan yang meyakinkan.

Dalam lingkungan kerja, pengenalan terhadap perjudian online umumnya muncul melalui saling tukar informasi yang intens di antara rekan kerja. Para pemain judi online yang berpengalaman sering kali menceritakan pengalaman mereka, memberikan saran, serta membantu rekan baru yang ingin memulai dengan membuat akun. Rasa kedekatan emosional dan tingkat kepercayaan di antara rekan-rekan kerja adalah faktor penting yang memotivasi individu untuk mencoba, karena informasi yang didapat dianggap lebih dapat dipercaya daripada sumber lainnya.

Iklan di situs web maupun platform digital lainnya menjadi cara khas untuk mengenalkan perjudian online, dengan tampilan menarik dan tawaran seperti kemudahan bermain, bonus yang besar, serta kemungkinan menang yang tinggi. Metode pemasaran digital ini memanfaatkan algoritma internet untuk menargetkan pengguna tertentu, sehingga iklan tersebut muncul berulang kali di berbagai situs yang mereka kunjungi. Paparan yang sering ini dapat mempengaruhi pandangan dan mendorong orang untuk mencoba perjudian online meskipun sebelumnya tidak ada niat untuk melakukannya (Faradila dan Siagian, 2024).

2.3 Upaya Pencegahan Tindak Pidana

Istilah tindak pidana dalam studi hukum yang dengan sengaja diciptakan untuk memberikan karakteristik tertentu pada insiden hukum pidana. Definisi kejahatan bersifat umum dan mencakup beragam kejadian nyata dalam hukum pidana. Oleh karena itu, penjelasan ilmiah yang tegas sangat penting agar istilah ini dapat dibedakan dengan jelas dari penggunaan umum di dalam masyarakat. Sedangkan pengertian tindak pidana merujuk pada suatu tindakan yang melanggar norma-norma hukum atau bertentangan dengan ketentuan yang dilarang oleh hukum, dan

diiringi dengan hukuman pidana. Ketentuan tersebut menetapkan tindakan yang tidak boleh dilakukan, sedangkan ancaman atau hukuman pidana ditujukan kepada individu yang melakukan atau berkontribusi pada terjadinya tindakan tersebut. Seseorang dapat dikategorikan sebagai pelaku perbuatan pidana atau tindak pidana jika mereka melanggar undang-undang yang berlaku. Dalam studi kriminologi memperhatikan bahwa upaya pencegahan kejahatan tidak hanya ditujukan pada pelaku tetapi juga pada faktor lingkungan sosial yang dapat memicu atau mempermudah kejahatan. Pendidikan hukum, pembinaan moral, peningkatan pengawasan, dan penegakan hukum yang tegas adalah beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menghentikan tindak pidana. Semua langkah-langkah ini bekerja sama untuk menciptakan masyarakat yang aman, tertib, dan taat hukum. Oleh karena itu, pencegahan tindak pidana tidak hanya menjadi tanggung jawab aparat penegak hukum tetapi masyarakat juga harus aktif menjaga keamanan dan ketertiban di tempat tinggal mereka.

Berbagai upaya diperlukan untuk mengatasi masalah judi online yang semakin meluas dan menjangkiti berbagai usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Utami et al., (2025) yang dipublikasikan dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai*, terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mencegah perjudian online, antara lain:

1. Dalam Lingkungan Keluarga

- Memberi tahu anggota keluarga bahwa perjudian dilarang menurut agama;
- Konseling dan dukungan emosional;
- Memberikan penjelasan tentang konsekuensi hukum dan hukuman yang akan diterima jika bermain judi online;
- Menjadi contoh dengan menunjukkan bahwa mencari nafkah tidak harus mengutamakan keuntungan moneter instan, melainkan dengan cara yang jujur dan tidak merugikan orang lain;
- Menjaga anggota keluarga agar mereka tidak merasa sendiri membantu meningkatkan pikiran positif.

2. Dalam pemerintahan setempat

- Mendidik masyarakat tentang bahaya judi online melalui pelatihan.
- Penjudi biasanya melakukan aktivitasnya di warkop terdekat dalam kolaborasi dengan berbagai pihak. Oleh karena itu, sebagai tindakan pencegahan, penegak hukum yang bekerja sama dengan pemerintah desa dapat membekuk pelaku di warkop sebagai hukuman jera agar orang lain tidak melakukan hal yang sama.
- Kampanye kesadaran, yang dapat dilakukan melalui media sosial dan media fisik, untuk memberi tahu orang supaya mereka tidak mudah terjebak dalam situs judi online.

Dalam upaya pencegahan kejahatan, berbagai metode dapat digunakan sebagai reaksi terhadap pelaku. Metode-metode ini dapat bersifat *pre-emptif*, *preventif* maupun *represif* dan dapat diterapkan secara Bersama.

1. Metode *pre-emptif*

Metode *pre-emptif* dalam pencegahan perjudian online adalah langkah yang ditujukan untuk mencegah tindak pidana sebelum terjadi, dengan penekanan pada peningkatan kesadaran, pengembangan moral, dan penguatan prinsip-prinsip hukum serta agama kepada masyarakat. Pendekatan ini menekankan pentingnya pendidikan hukum, kegiatan penyuluhan tatap muka, dan pemberdayaan pemimpin komunitas serta institusi pendidikan sebagai agen untuk mengubah perilaku sehingga individu tidak memiliki keinginan atau kesempatan untuk terlibat dalam perjudian online. Pendekatan *pre-emptif* dilakukan dengan menghilangkan elemen-elemen penyebab gangguan melalui penanganan akar masalah yang mendasari tindak kejahatan, yang ditunjukkan melalui metode sosial, situasional, dan komunitas. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk menghindari timbulnya perilaku menyimpang, khususnya perilaku nakal di kalangan remaja seperti perjudian online, melalui intervensi yang berkaitan dengan aspek psikologis atau moral. Dengan mengenali dan mengurangi faktor-faktor yang bisa memicu, baik yang berasal dari sisi ekonomi, lingkungan sosial, maupun dampak teknologi, upaya pencegahan ini bertujuan untuk mengurangi kemungkinan individu terlibat dalam aktivitas

perjudian sejak awal. Tujuan utamanya adalah untuk menangani situasi-situasi yang bisa memicu niat untuk berjudi. Pihak kepolisian berfungsi untuk membujuk, mengajak, dan mendorong masyarakat agar senantiasa mengikuti norma-norma yang ada. Langkah ini dilakukan dengan membangun hubungan yang harmonis antara warga dan kepolisian setempat, sehingga tercipta rasa aman yang mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam menjaga keamanan di lingkungan mereka, terutama di kawasan tempat tinggal masing-masing. Dengan terbangunnya hubungan yang positif ini, diharapkan masyarakat dapat terhindar dari pandangan negatif tentang perjudian dan meningkatkan kesadaran untuk menolak praktik tersebut (Hutasoit dan Swardhana, 2019).

Upaya pencegahan perjudian online yang bersifat *pre-emptif* tidak hanya menitikberatkan pada aspek pendidikan hukum, tetapi juga pada pengembangan komunitas yang berisiko terlibat dalam aktivitas ilegal ini. Kelompok yang berisiko, seperti remaja dan mereka yang menganggur, menjadi target utama dari program ini karena kerentanan mereka terhadap dampak negatif lingkungan serta kemudahan akses terhadap teknologi digital. Dalam hal ini, pihak Kepolisian melakukan pembinaan dengan program pelatihan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan pasar, sekaligus memberikan kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas produktif yang dapat menarik perhatian mereka dari perjudian online. Semua upaya ini didasarkan pada peraturan hukum yang tegas, yaitu yang tercantum dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Pasal 27 ayat (2) dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Aturan tersebut menekankan pelarangan terhadap segala jenis perjudian, termasuk yang dilakukan secara online. Melalui kombinasi antara pembinaan, pemberdayaan, serta kampanye mengenai kesadaran hukum, diharapkan strategi pencegahan ini dapat tidak hanya menghentikan niat untuk berjudi, tetapi juga mengurangi kesempatan terjadinya tindak pidana perjudian online dalam masyarakat. Terwujudnya suasana yang aman, teratur, dan mendukung serta meningkatkan kepercayaan masyarakat

terhadap kinerja aparat Kepolisian hanya bisa dicapai dengan melalui pengawasan yang ketat dan pelaksanaan hukum yang konsisten. Dengan demikian, adalah tanggung jawab Kepolisian setempat untuk memastikan bahwa daerah yang menjadi wilayahnya sepenuhnya bebas dari segala bentuk kegiatan yang mengandung unsur kejahatan.

2. Metode preventif

Upaya pencegahan yang bersifat *preventif* ditujukan untuk menghindari terjadinya kejahatan sebelum hal itu terjadi, dilakukan secara tidak langsung tanpa mengandalkan hukum pidana. Kebijakan untuk menangani kejahatan dengan metode non-penal atau *preventif* ini memanfaatkan alat sosial untuk meningkatkan kondisi sosial tertentu. Meskipun tidak berhubungan langsung dengan penegakan hukum pidana, pendekatan ini tetap berperan penting dalam mencegah timbulnya tindakan kriminal. Himbuan yang diberikan merupakan langkah dari pihak Kepolisian untuk mencegah tindak kejahatan dengan berinteraksi langsung kepada masyarakat. Upaya ini dilakukan dengan cara yang persuasif, dengan menjelaskan secara sederhana dan jelas mengenai fenomena perjudian online, termasuk berbagai jenis, cara kerjanya, serta potensi risiko yang bisa timbul. Masyarakat diajak untuk memahami lebih dalam tentang bahaya dan kerugian yang mungkin mereka alami, baik dari aspek finansial, sosial, maupun psikologis, jika mereka terlibat dalam aktivitas tersebut. Dari sudut pandang kriminologi, aktivitas ini dianggap sebagai tindakan pencegahan non-penal, yaitu langkah untuk mencegah terjadinya pelanggaran hukum sebelum itu terjadi, tanpa melibatkan instrumen hukum pidana dan lebih fokus pada peningkatan kesadaran hukum di kalangan masyarakat (Ardiansyah et al., 2023).

Salah satu contoh penerapan nyata dari langkah ini adalah kegiatan penyuluhan yang dilakukan oleh Kepolisian Daerah Lampung di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (UIN RIL) pada tahun 2023, yang diikuti oleh mahasiswa. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk

meningkatkan kesadaran hukum generasi muda dan memastikan bahwa segala bentuk perjudian, termasuk perjudian di internet, adalah tindak pidana menurut Pasal 303 dan Pasal 303bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Terbentuknya budaya hukum yang kuat diharapkan dapat melindungi baik lingkungan pendidikan maupun masyarakat dari aktivitas perjudian online, sejalan dengan meningkatnya kesadaran hukum di kalangan anak muda. Kesadaran ini timbul melalui pendidikan yang tepat, yang memberikan wawasan menyeluruh kepada mahasiswa mengenai risiko dan konsekuensi buruk dari perjudian online, baik dari segi finansial, sosial, maupun psikologis. Penyampaian informasi ini tidak hanya bertujuan untuk menurunkan tingkat pelanggaran, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk aktif dalam pencegahan dan penegakan hukum. Dengan demikian, pendidikan dianggap sebagai salah satu landasan utama dalam usaha mengurangi angka kejahatan, termasuk kejahatan perjudian online.

Pengawasan di ruang cyber merupakan salah satu metode pencegahan untuk memberantas perjudian online yang dilakukan bersamaan dengan tindakan langsung di lapangan. Dalam pelaksanaannya, Kepolisian Daerah Lampung menjalin kolaborasi dengan Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) untuk memblokir dan menghapus konten yang mengandung unsur perjudian di internet. Kerjasama ini menunjukkan penerapan pendekatan pencegahan kejahatan yang terintegrasi, yaitu cara mencegah kejahatan yang menggabungkan fungsi lembaga penegak hukum dengan pihak yang bergerak di bidang teknologi informasi agar dapat secara efisien mengurangi kemungkinan terjadinya pelanggaran hukum di dunia digital. Pendekatan ini tidak hanya fokus pada tindakan, tetapi juga pada pembatasan akses dan pengaturan di dunia maya untuk mengurangi potensi penyebaran praktik perjudian online sejak awal. Kegiatan ini mencakup proses pencarian dan pengumpulan bukti digital, seperti tautan dan situs web yang diduga melakukan pelanggaran. Semua hasil yang diperoleh selanjutnya dilaporkan kepada Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) untuk dilakukan pemeriksaan dan evaluasi lebih lanjut. Jika hasil

pemeriksaan menunjukkan adanya konten perjudian, maka situs atau tautan tersebut akan dikenakan tindakan pemblokiran sehingga tidak bisa diakses oleh publik. Langkah ini diharapkan dapat menghentikan penyebaran konten perjudian di dunia maya dan mencegah meluasnya praktik ilegal tersebut.

Mencegah terjadinya sesuatu yang tidak diinginkan lebih efektif ketimbang memperbaiki akibatnya, seperti yang dinyatakan oleh kriminolog W. A. Bonger. Ia berpendapat bahwa tindakan pencegahan terhadap kejahatan jauh lebih berhasil dibandingkan berusaha memperbaiki pelaku melalui pendidikan setelah kejahatan sudah dilakukan. Dari sudut pandangnya, jelas bahwa upaya pencegahan tidak hanya dapat melindungi masyarakat dari potensi kerugian, tetapi juga mengurangi penggunaan sumber daya, waktu, dan tenaga yang diperlukan untuk menangani dampak negatif yang muncul. Pandangan ini menjadi dasar penting dalam penyusunan kebijakan untuk menghadapi kejahatan, termasuk dalam hal pencegahan praktik perjudian online yang semakin berkembang di era digital saat ini (Ardiansyah et al., 2023).

3. Metode *represif*

Metode *represif* dalam pencegahan perjudian online adalah upaya penegakan hukum yang dilakukan setelah terjadinya pelanggaran, dengan tujuan untuk menghentikan aktivitas perjudian, memberi efek jera kepada pelaku, dan memutus jaringan antara pelaku serta penyedia layanan judi online. Tindakan ini bersifat langsung dan jelas, meliputi proses penangkapan, penyelidikan, penuntutan, dan hukuman sesuai dengan regulasi yang berlaku, terutama Pasal 303 KUHP, Pasal 303 bis KUHP, dan Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 UU ITE (Rusmita Sari dan Sukses Marhasak Panungkun Siburian, 2024). Upaya pencegahan yang berbentuk *represif* merupakan tindakan penegakan hukum yang bertujuan untuk menghilangkan tindak pidana dengan membatasi ruang gerak pelaku serta mencegah terulangnya pelanggaran hukum di masa yang akan datang.

Metode ini dilakukan dengan menerima dan menangani laporan atau keluhan masyarakat mengenai tindak pidana, sehingga polisi dapat segera melakukan penggerebekan di lokasi perjudian dan menangkap orang-orang yang terlibat. Selanjutnya, penyidikan dilakukan secara sistematis terhadap kasus perjudian tersebut untuk diproses lebih lanjut sesuai undang-undang yang berlaku. Dengan cara ini, diharapkan pelaku dapat diberikan sanksi tegas, kegiatan perjudian dapat dihentikan secara langsung, dan masyarakat merasa aman. Dalam situasi di mana pelaku ditangkap secara langsung, polisi akan segera melakukan penangkapan dan penahanan sebelum kasus diserahkan ke kantor polisi setempat untuk langkah hukum selanjutnya. Dengan demikian, metode *represif* tidak hanya berfungsi sebagai mekanisme penegakan tetapi juga bertindak sebagai upaya pencegahan melalui efek jera yang ditimbulkannya bagi pelaku maupun calon pelaku tindak pidana perjudian (Ardiansyah et al., 2023).

Penegakan tindakan yang bersifat *represif* dilakukan oleh pihak kepolisian melalui operasi tangkap tangan terhadap individu yang terlibat dalam judi online. Setelah penangkapan, langkah selanjutnya adalah menjalani penyelidikan dan tuntutan hukum sesuai dengan peraturan yang ada. Proses hukum ini menegaskan bahwa perjudian online merupakan tindakan ilegal yang harus diperangi dengan tegas. Pihak kepolisian juga berkolaborasi dengan pihak-pihak terkait untuk memblokir situs judi online agar masyarakat sulit mengaksesnya. Pendekatan ini juga memanfaatkan teknologi untuk mendeteksi dan melacak aktivitas judi yang terjadi melalui internet. Metode *represif* tidak hanya bertujuan untuk menangkap pelaku, tetapi juga untuk memastikan bahwa setiap tersangka menjalani proses hukum dengan transparan dan akuntabel. Oleh karena itu, Kepolisian menggunakan perangkat lunak khusus untuk melakukan pelacakan online terhadap jaringan para pelaku, mulai dari anggota aktif, pengelola situs, hingga penyedia layanan. Data yang diperoleh dari pelacakan tersebut kemudian diolah dan dianalisis untuk mengungkap pola transaksi, sumber

dana, serta hubungan antara para pelaku, sehingga tindakan dapat diambil secara komprehensif terhadap jaringan, bukan hanya pada individu tertentu.

Kepolisian setempat menerapkan rencana jangka panjang dengan menggabungkan berbagai metode yang bersifat *represif*, preventif, dan edukasi. Pendekatan *preventif* dan pendidikan ditujukan untuk meningkatkan kesadaran serta menghindari kemungkinan individu terlibat dalam perjudian online, sedangkan pendekatan *represif* lebih ditekankan pada penegakan hukum terhadap mereka yang telah melanggar. Salah satu contoh penerapan gabungan ini terlihat dalam program sosialisasi “Polres Goes to School” yang bertujuan untuk mendidik masyarakat, terutama kaum muda, mengenai risiko perjudian online. Oleh karena itu, tindakan penegakan hukum tidak hanya menargetkan mereka yang telah ditangkap, tetapi juga berusaha mengurangi risiko munculnya calon pelanggar di masa depan (Abrori et al., 2025). Penegakan hukum yang bersifat *represif* adalah langkah terakhir yang diambil ketika upaya pencegahan melalui pendekatan pencegahan tidak dapat menghentikan atau mengurangi kegiatan perjudian online. Tindakan ini menjadikan penegakan hukum sebagai lini depan dalam memutus siklus kejahatan, sehingga pelaksanaannya perlu dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan. Proses hukum yang tegas termasuk penyelidikan, penangkapan, penyitaan bukti, penuntutan, hingga hukuman tidak hanya berfungsi untuk menghentikan aktivitas yang sedang berjalan, tetapi juga untuk menimbulkan efek jera bagi pelaku dan calon pelaku di masa depan (Ardiansyah et al., 2023).

2.4 Hambatan Dalam Pencegahan Perjudian Online

Mengatasi meningkatnya kasus perjudian online di Indonesia merupakan tugas yang kompleks dan memerlukan rencana menyeluruh yang melibatkan berbagai pihak, termasuk penegak hukum, lembaga pendidikan, pemerintah, serta masyarakat umum. Kerumitan ini muncul karena adanya pergeseran besar dari perjudian konvensional ke bentuk online yang lebih canggih. Perubahan ini didorong oleh perkembangan teknologi informasi, seperti akses internet cepat,

penggunaan smartphone, dan aplikasi online yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Pergeseran ini tidak hanya memperluas jumlah pelaku dan target, tetapi juga menghalangi proses pengawasan dan penindakan karena sebagian besar penyedia layanan berada di luar negeri. Selain itu, sifat anonimitas dalam transaksi digital membuat pelacakan pelaku semakin sulit, sementara tingkat kesadaran hukum di masyarakat masih rendah. Kondisi ini menunjukkan betapa pentingnya penerapan pendekatan yang menyeluruh, dengan menggabungkan langkah-langkah pencegahan, penegakan hukum, dan edukasi yang terus-menerus untuk mengurangi dampak negatif dari perjudian online.

1. Hambatan Teknologis

Hambatan pihak berwenang dalam mengatasi perjudian online melalui platform media sosial adalah keterbatasan akses terhadap data komunikasi yang telah dienkripsi. Sebagian besar aplikasi pesan modern, seperti WhatsApp, menerapkan sistem *enkripsi end-to-end* yang hanya memungkinkan pengirim dan penerima untuk membaca konten percakapan. Sistem ini menghambat pihak ketiga, termasuk penegak hukum, untuk mengakses isi pesan tanpa adanya izin resmi atau kolaborasi dengan penyedia layanan. Permohonan data kepada perusahaan teknologi seringkali terhambat oleh perbedaan hukum dan proses yang memakan waktu lama, apalagi jika server atau kantor pusat penyedia berada di luar negeri. Peluang ini sering dimanfaatkan oleh pelaku judi online untuk berkomunikasi, melakukan transaksi, dan merekrut anggota baru tanpa terdeteksi oleh aparat. Keadaan ini menjadikan proses pengumpulan bukti semakin sulit, sehingga diperlukan metode penyelidikan alternatif seperti patroli siber, penggunaan akun palsu, atau operasi penyamaran secara digital yang tetap mematuhi peraturan hukum yang berlaku (Saputra et al., 2025).

Sejumlah platform media sosial terkenal seperti Facebook, Instagram, dan Telegram pada dasarnya telah menerapkan peraturan yang melarang dengan tegas semua jenis konten yang berhubungan dengan perjudian, termasuk promosi, ajakan, serta tautan menuju situs taruhan. Contohnya, Facebook menetapkan larangan pada promosi perjudian dalam *Community Standards* mereka, kecuali jika memperoleh izin resmi atau otorisasi dari lembaga yang

berwenang. Begitu pula, Instagram yang merupakan bagian dari ekosistem Meta juga memberlakukan aturan serupa, sementara Telegram memiliki peraturan internal yang menolak penyebaran konten ilegal, termasuk yang terkait perjudian. Walaupun ada peraturan ini, penerapannya sering kali masih bersifat reaktif. Ini berarti, tindakan penegakan hukum biasanya baru dilakukan setelah adanya laporan dari pengguna, perhatian dari media, atau tekanan dari regulator, bukan melalui pengawasan aktif dan berkelanjutan oleh pihak platform. Situasi ini menciptakan peluang bagi para pelaku perjudian online untuk menyebarkan konten secara luas dalam waktu singkat sebelum terdeteksi dan dihapus. Bahkan, beberapa pelaku memanfaatkan fitur grup pribadi atau saluran yang sulit dipantau secara langsung, sehingga meskipun kebijakan larangan sudah tegas, efektivitas pelaksanaannya di lapangan masih menjadi tantangan besar.

Anonimitas juga menjadi salah satu hambatan utama dalam menanggulangi perjudian online. Baik bandar maupun pemain sering kali menyembunyikan identitas mereka yang sebenarnya untuk menghindari konsekuensi hukum. Berbagai metode digunakan, seperti menggunakan akun tanpa nama, alamat email sementara, nomor telepon palsu, atau jaringan VPN yang bisa menyembunyikan lokasi. Transaksi keuangan seringkali dilakukan melalui dompet digital atau rekening orang lain, sulit untuk dilacak. Cara-cara ini membuat penegak hukum harus melakukan verifikasi yang rumit dan memakan waktu untuk memastikan siapa pelaku sebenarnya. (Saputra et al., 2025).

Selain itu, ada kendala lain dalam upaya melawan judi online, di mana pemblokiran sebuah situs sering kali diikuti dengan munculnya ribuan situs baru dalam waktu singkat. Hal ini terjadi karena penyedia layanan memanfaatkan celah teknologi, jaringan pribadi virtual (VPN), dan server di luar negeri, yang membuat aktivitas mereka sulit untuk dilacak. Perubahan alamat situs secara rutin menjadi strategi utama untuk menghindari deteksi atau pemblokiran oleh pihak berwenang. Keadaan ini membuat proses pengawasan menjadi kurang efektif karena bertambahnya jumlah situs melebihi kemampuan pemantauan yang ada.

Selain itu, kurangnya kerja sama antarnegara dan perbedaan peraturan hukum internasional menjadi tantangan tambahan dalam memerangi perjudian digital, sehingga pelaku dapat terus beroperasi meskipun pemblokiran telah dilakukan di tingkat nasional. Permasalahan menjadi semakin kompleks dengan adanya pusat penyelenggara perjudian online yang beroperasi di luar jangkauan hukum di Indonesia. Kebanyakan pusat tersebut terletak di negara-negara dengan peraturan yang lebih lemah, bahkan ada yang mengizinkan praktik perjudian online seperti di beberapa wilayah amerika serikat. Perbedaan dalam sistem hukum antara Indonesia dan negara tempat pusat tersebut berada menjadi hambatan besar dalam penegakan hukum, karena pihak berwenang Indonesia tidak memiliki kekuasaan untuk menindak pelanggar di wilayah hukum asing. Kerja sama antarnegara juga sering terhambat oleh perbedaan prosedur, urusan politik, dan keterbatasan dalam perjanjian ekstradisi.

Sehingga, meskipun situs perjudian dapat diidentifikasi dan diblokir di Indonesia, pelaku cepat beradaptasi dengan memindahkan server atau mengganti nama server untuk tetap melanjutkan operasinya. Kondisi ini mengakibatkan penanganan perjudian online menjadi kurang efektif dan membutuhkan upaya diplomasi hukum internasional yang lebih kuat, bersama dengan koordinasi yang lebih intensif antara aparat penegak hukum, kementerian terkait, dan lembaga internasional (Kesuma, 2023).

2. Hambatan Regulasi

Aparat penegak hukum sering kali menghadapi masalah ketika harus menyesuaikan antara menjalankan hukum dan melindungi hak asasi manusia. Proses penyidikan seperti penyadapan telekomunikasi, pengawasan aktivitas online, atau penyitaan akun media sosial harus dilakukan dengan hati-hati. Semua tindakan ini harus didasarkan pada prosedur hukum yang jelas serta sesuai dengan prinsip perlindungan hak privasi yang diatur dalam undang-undang dan instrumen internasional tentang HAM yang telah diratifikasi oleh Indonesia. Tanpa dasar hukum yang kuat, tindakan penyidikan dapat dianggap

melanggar hak asasi manusia, yang berisiko menghadapi gugatan di pengadilan dan merugikan penegakan hukum itu sendiri. Kondisi ini seringkali menempatkan aparat dalam situasi sulit di satu sisi mereka perlu segera bertindak untuk mencegah kerugian lebih lanjut yang mungkin terjadi akibat praktik perjudian online, tetapi di sisi lain mereka juga harus mematuhi prosedur ketat. Menemukan keseimbangan antara efektivitas penindakan dan perlindungan hak warga negara sangat penting agar proses hukum dapat berjalan tanpa melanggar prinsip keadilan.

3. Hambatan Koordinasi Antarinstansi

Kolaborasi yang kuat dengan Kementerian Komunikasi dan Digital (KOMDIGI) juga merupakan hal penting dalam upaya menghadapi masalah perjudian online. Menghadapi masalah yang rumit dalam memberantas rantai perjudian online memerlukan upaya yang berbeda, menyeluruh, dan berkelanjutan. Upaya untuk menangani masalah ini tidak hanya bisa mengandalkan tindakan tegas seperti penangkapan atau pemblokiran situs, tetapi juga harus dilengkapi dengan langkah-langkah pencegahan dan edukasi terkait perjudian online. Peningkatan pemahaman publik melalui kampanye literasi digital sangat penting untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, tentang bahaya hukum, sosial, dan finansial yang ditimbulkan oleh perjudian online. Di sisi lain, regulasi yang berbasis teknologi harus diperkuat dengan peraturan hukum yang dapat mengantisipasi cara-cara baru yang digunakan oleh pelaku yang terus berkembang. Peningkatan kemampuan aparat penegak hukum melalui pelatihan khusus di bidang kejahatan siber dan forensik digital juga sangat diperlukan, agar proses penyidikan bisa dilakukan dengan cepat, tepat, dan sesuai dengan hukum yang berlaku. Selain itu, kerjasama antar sektor yang melibatkan pemerintah, penegak hukum, penyedia platform media sosial, institusi pendidikan, dan masyarakat sipil harus dibangun dengan erat untuk menciptakan ekosistem digital yang aman. Dengan pendekatan yang terstruktur dan melibatkan berbagai pihak secara berkelanjutan, diharapkan ruang digital bisa lebih terlindungi dari praktik perjudian online yang merugikan masyarakat.

2.5 Landasan Teori

Teori Struktural Fungsionalisme Talcott Parsons

Talcott Parsons, seorang ahli sosiologi terkenal dengan perspektif fungsionalis struktural, menawarkan kerangka ide yang signifikan untuk mengetahui bagaimana masyarakat beroperasi melalui sistem-sistem yang saling terhubung dan berkontribusi pada pemeliharaan keseimbangan serta kestabilan sosial. Teori struktural fungsional Talcott Parsons mengenai perubahan dalam sistem sosial berakar pada konsep diferensiasi yaitu pembagian tugas dalam sebuah sistem menjadi bagian-bagian yang memiliki fungsi khusus. Ketika ada perubahan, seperti perkembangan teknologi digital yang membuat akses ke perjudian online lebih mudah di Provinsi Lampung, sistem sosial yang sebelumnya seimbang mulai terganggu. Situasi ini menyebabkan terjadinya diferensiasi, yaitu kebutuhan untuk menyesuaikan struktur dan membagi peran dengan lebih khusus dalam konteks penegakan hukum. Proses ini mencerminkan terjadi perubahan sosial, di mana pada fase awal perubahan akan tampak bahwa sistem yang sebelumnya seimbang mengalami gangguan atau ketidakseimbangan. Dalam penelitian ini, meningkatnya aktivitas perjudian online ditanggapi oleh Kepolisian Daerah (Polda) Lampung dengan membagi fungsi pencegahan yang lebih khusus ke dalam tiga peran utama, yaitu *pre-emptif* (edukasi dan kampanye digital), *preventif* (patroli siber serta pemblokiran situs dengan kerjasama dari Komdigi), dan *represif* (penangkapan pelaku serta penegakkan hukum). Pembagian ini mencerminkan adanya diferensiasi sebagai usaha untuk mempertahankan ketertiban di tengah tantangan kemajuan teknologi (Alam dan Ilyas, 2018).

Parsons menyoroti adanya susunan yang terorganisir dengan baik dari tingkat terendah hingga tingkat tertinggi yang lebih dikenal sebagai hubungan vertikal. Dalam pandangan Parsons, integrasi berlangsung melalui dua cara. Elemen yang berada di tingkatan yang lebih rendah memiliki tugas untuk menyediakan sumber daya atau situasi yang diperlukan oleh elemen yang ada di tingkatan lebih tinggi, sementara elemen di tingkatan lebih tinggi bertugas untuk mengelola dan mengarahkan elemen-elemen di bawahnya. Agar tercapai integrasi dan tujuan bersama, kedua peran ini harus berjalan secara seimbang. Parsons juga

mengembangkan konsep imperatif fungsional yang dikenal dengan AGIL, yaitu (Ramadhani et al., 2024):

1. *Adaptation* (Adaptasi)

kemampuan suatu sistem untuk beradaptasi dengan lingkungannya, baik pada level komunitas maupun unsur lainnya. Dalam proses ini, terjadi perubahan sikap dan tindakan, di mana masyarakat diharuskan untuk menyesuaikan diri dengan indikator serta ketentuan yang ada dalam peraturan terbaru. Contohnya seperti ketika pihak kepolisian beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang dimanfaatkan oleh pelaku dengan memanfaatkan alat pelacak alamat IP dan bekerja sama dengan penyedia layanan internet untuk menutup akses ke situs perjudian.

2. *Goal Attainment* (Pencapaian tujuan)

Sebuah metode yang menggambarkan suatu hal wajib memiliki tujuan utama. Oleh sebab itu, penyajian informasi memerlukan metode yang sesuai agar tujuan tersebut dapat terwujud. Contohnya seperti penentuan target pengurangan jumlah kasus perjudian online dengan melaksanakan operasi patroli siber dan razia secara rutin.

3. *Integration* (Integrasi)

Mengidentifikasi hubungan antara bagian-bagian yang membentuk keseluruhan berarti menghubungkan sejumlah fungsi penting, seperti indikator dan adaptasi. Ini dilakukan untuk menentukan tujuan dalam suatu aturan yang sesuai. Contohnya terlihat dalam kerja sama antara kepolisian, Polri, dan Komdigi, dalam pelaporan serta pemblokiran akses terhadap kegiatan perjudian online.

4. *Latency* (Latensi atau pemeliharaan pola)

Sesuatu yang memiliki fungsi untuk menambah dan memperbaiki baik dorongan pribadi maupun perilaku sosial akan menjadi elemen penting dalam membangun motivasi itu. Dalam pemahaman ini, komunitas diarahkan untuk terus mempertahankan norma-norma yang ada atau yang dipercaya. Contohnya tampak dalam usaha meningkatkan kesadaran masyarakat melalui interaksi langsung di universitas salah satunya

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dan kampanye online melalui akun #stopjudionline.

Secara umum, masyarakat bersama dengan Kepolisian Daerah Lampung menjalin kerjasama untuk mencegah penyebaran praktik perjudian online. Peranan kepolisian sangat penting, karena sebagai badan pemerintah, Polri bertanggung jawab dalam menjaga keamanan dan ketentraman masyarakat serta menangani isu sosial yang muncul akibat bertambahnya kegiatan perjudian online di daerah hukumnya (Zai, 2019).

2.6 Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ardiansyah et al., (2023) dengan judul Efektivitas Pemberantasan Tindak Pidana Judi Online mengkaji seberapa efektif upaya pemberantasan judi online di area hukum Polda Jawa Tengah. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah yuridis sosiologis dengan pendekatan studi kasus dan peraturan-peraturan yang ada. Temuan penelitian menunjukkan bahwa ada dua jenis faktor yang mempengaruhi keterlibatan orang dalam judi online, yaitu faktor internal (seperti niat, karakter, bakat, dan emosi) serta faktor eksternal (seperti kondisi ekonomi, lingkungan sosial, dan fasilitas yang tersedia). Tindakan pencegahan dilakukan melalui metode *pre-emptive*, *preventif*, dan *represif*. Penelitian ini menekankan bahwa pendekatan pencegahan yang menyeluruh bisa menjadi alat yang efektif dalam menanggulangi tindak pidana judi online di wilayah hukum Polda Jawa Tengah.

perbedaan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan di Polda Jawa Tengah lebih menekankan pada efisiensi dalam pencegahan, sedangkan penelitian ini ini dilakukan di Kepolisian Daerah (Polda) Lampung dengan fokus untuk mengetahui upaya yang diambil serta tantangan yang dihadapi oleh petugas kepolisian dalam menghindari dan menangani masalah perjudian online. Persamaannya terletak pada analisis mengenai kejahatan judi online serta langkah-langkah untuk memberantas atau mencegahnya, disertai dengan penjelasan penggunaan metode *pre-emptif*, *preventif*, dan *represif* sebagai

strategi penanganan yang dianggap krusial untuk mengurangi angka kasus judi online.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hutasoit dan Swardhana pada tahun 2019 dengan judul Upaya Pencegahan Tindak Pidana Judi Online di Wilayah Hukum Polresta Denpasar, ditemukan bahwa penyebab perjudian online terbagi menjadi dua kategori. Kategori pertama adalah faktor internal, yang mencakup niat, karakter, bakat, dan emosi individu. Kategori kedua adalah faktor eksternal, termasuk kondisi ekonomi, perilaku yang dipelajari, serta akses terhadap fasilitas yang mendukung. Upaya Pencegahan dilakukan melalui tindakan pencegahan, seperti menyelenggarakan penyuluhan, memberikan imbauan kepada masyarakat, dan melakukan pengawasan di dunia maya dengan kerjasama Komdigi. Selain itu, langkah-langkah *repressif* juga diterapkan, seperti penangkapan, proses hukum, dan penerapan sanksi sesuai dengan Pasal 303 dan 303 bis KUHP. Penelitian ini menggunakan pendekatan hukum empiris dengan melakukan wawancara di Polresta Denpasar, bertujuan untuk mengidentifikasi penyebab perjudian online serta strategi Pencegahannya. Penelitian ini juga menekankan pentingnya kerjasama antara berbagai pihak dan pemanfaatan teknologi untuk menghentikan perjudian online di Denpasar.

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada pembahasan tentang kejahatan judi online, penggunaan metode pencegahan serta penegakan hukum sebagai langkah penanganan. Sementara itu, perbedaannya ada pada tempat dan tujuan penelitian, di mana penelitian ini dilaksanakan di Kepolisian Daerah (Polda) Lampung dengan penekanan pada identifikasi usaha yang dilakukan serta kendala yang dihadapi oleh pihak berwenang dalam menangani judi online. Sebaliknya, penelitian sebelumnya dilaksanakan di wilayah hukum Polresta Denpasar dengan fokus utama pada strategi pencegahan dan penegakan hukum.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Gunawan (2023) dengan judul Peranan Kepolisian dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian (Studi Kasus Polres

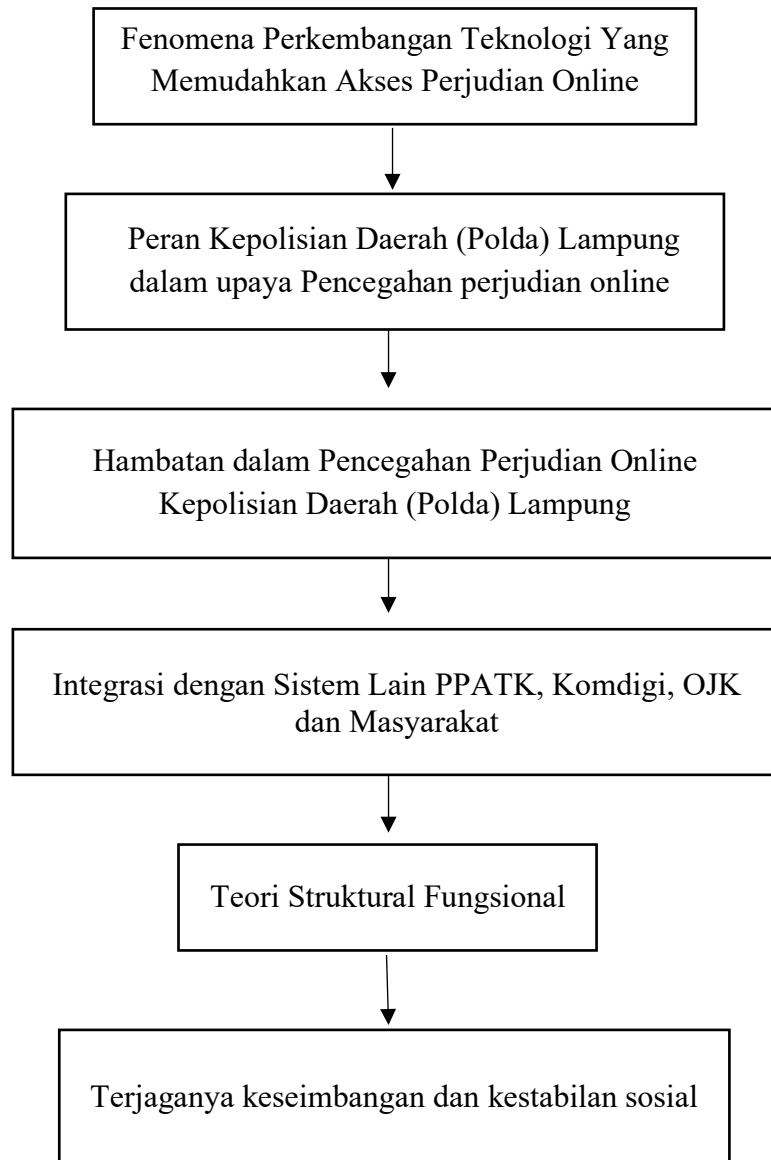
Kendal), ditemukan bahwa upaya yang diambil oleh kepolisian meliputi langkah-langkah pre-emptif seperti memberikan penyuluhan dan pembinaan kepada masyarakat, langkah *preventif* yang dilaksanakan dalam bentuk patroli rutin dan berkelanjutan, serta tindakan *repressif* dengan melakukan penyelidikan dan penyidikan terhadap para pelaku. Beberapa kendala yang dihadapi termasuk sikap masyarakat yang enggan memberikan informasi serta pelaku yang mencoba melarikan diri. Solusi yang diambil antara lain meningkatkan intensitas penyelidikan serta melaksanakan patroli bersama. Penelitian ini mengadopsi metode yuridis sosiologis dengan pendekatan deskriptif analisis, yang menggabungkan studi hukum dan fakta di lapangan untuk mengenali upaya kepolisian dalam menangani tindak pidana perjudian, serta menjelaskan hambatan dan solusi di area hukum Polres Kendal.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada pendekatan untuk menangani masalah yang melibatkan metode pencegahan (metode pre-emptif) , perlindungan (*preventif*), dan penindakan (*repressif*) sebagai tindakan utama dalam memerangi kejahatan perjudian. Namun, perbedaannya ada pada tempat dan tujuan penelitian, di mana penelitian ini dilaksanakan di Kepolisian Daerah (Polda) Lampung dengan fokus pada perjudian online serta pengenalan usaha yang dilakukan dan kendala yang dihadapi petugas, sedangkan penelitian sebelumnya dilakukan di Polres Kendal dengan perhatian pada perjudian secara umum.

2.7 Kerangka Berpikir

Perkembangan pesat dalam teknologi informasi, terutama dengan meningkatnya penggunaan smartphone, platform media sosial, dan kemudahan dalam melakukan transaksi secara digital, telah menyebabkan pergeseran praktik judi ke dunia online. Keadaan ini membuat semua golongan masyarakat, termasuk kelompok yang rentan, semakin terkena dampak, sehingga perjudian online berpotensi menjadi sesuatu yang dianggap normal melalui interaksi di komunitas digital dan kelompok pertemanan. Berdasarkan kerangka hukum nasional yang mencakup regulasi mengenai informasi digital, hukum pidana, dan kekuasaan kepolisian, Kepolisian

Daerah (Polda) Lampung memiliki dasar yang sah dan tanggung jawab dalam merancang upaya pencegahan dan penegakan hukum secara komprehensif. Untuk itu, penelitian ini menggunakan Kepolisian Daerah (Polda) Lampung sebagai contoh untuk menganalisis seberapa terintegrasinya strategi pencegahan yang bersifat pre-emptive (melalui edukasi dan kampanye), *preventif* (yang mencakup patroli siber dan pemblokiran bersama Komdigi), serta *represif* (termasuk penyelidikan dan pelaksanaan hukum) dalam usaha menghentikan akses dan mencegah normalisasi perjudian online. Pencegahan dilakukan melalui berbagai langkah, seperti memberikan sosialisasi langsung kepada masyarakat dan mahasiswa di beberapa kampus, menjalankan kampanye digital di media sosial dengan tagar #stopjudionline, melakukan patroli siber secara berkala di platform populer seperti Instagram, Facebook, TikTok, dan saluran WhatsApp, serta mengaktifkan pemblokiran situs perjudian online bersama Komdigi. Implementasinya melibatkan unit di Kepolisian Daerah (Polda) Lampung dengan penekanan khusus pada kelompok yang rentan. Meskipun begitu, penerapan upaya pencegahan menghadapi berbagai tantangan yang memengaruhi keberhasilannya. Permasalahan tersebut antara lain meliputi kemajuan yang pesat dalam kemampuan teknologi oleh para pelaku, pemanfaatan server di luar negeri yang menghalangi tindakan langsung, serta sedikitnya laporan yang diterima dari masyarakat, sehingga banyak kegiatan judi online tidak terdeteksi sejak awal.



Gambar 3 Kerangka Berpikir Penelitian

Sumber: Olahan peneliti, 2026

III. METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena memberikan kebebasan kepada peneliti untuk mendalami fenomena sosial yang rumit dalam konteks kehidupan sehari-hari, terutama yang berkaitan dengan upaya pencegahan perjudian online oleh Kepolisian Daerah Lampung. Pendekatan kualitatif memungkinkan untuk mengeksplorasi pemahaman, pandangan, dan pengalaman pribadi narasumber yang tidak dapat ditangkap melalui data kuantitatif. Melalui studi kasus, peneliti dapat menggabungkan berbagai sumber data seperti wawancara, observasi, dan dokumen resmi untuk memperoleh gambaran utuh tentang bagaimana upaya pencegahan dilaksanakan, hambatan yang dihadapi, dan solusi yang dikembangkan.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kepolisian Daerah (Polda) Lampung. Pemilihan tempat ini didasarkan pada pertimbangan bahwa Kepolisian Daerah (Polda) Lampung memiliki kewenangan langsung dalam penegakan hukum dan pencegahan tindak pidana, termasuk perjudian online, di wilayah hukum Provinsi Lampung. Dengan memilih Kepolisian Daerah (Polda) Lampung sebagai tempat penelitian, peneliti memiliki kesempatan untuk mencari upaya kepolisian dalam mengatasi aktivitas perjudian online yang semakin marak terjadi.

3.3 Fokus Penelitian

Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis upaya pencegahan terhadap praktik perjudian online di kalangan masyarakat, dengan studi kasus Kepolisian Daerah Lampung. Penelitian ini bertujuan menggambarkan seberapa besar upaya kepolisian dalam mencegah terjadinya aktivitas perjudian online. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan pemahaman menyeluruh mengenai intervensi yang efektif dalam mencegah perkembangan perilaku menyimpang tersebut di kalangan masyarakat.

Penelitian ini secara khusus menyoroti beberapa aspek penting yang saling berkaitan dalam proses pencegahan, yaitu:

1. Upaya pencegahan perjudian online yang dilakukan oleh Kepolisian Daerah Lampung.
2. Hambatan yang dihadapi oleh Kepolisian Daerah Lampung dalam melaksanakan upaya pencegahan perjudian online.

3.4 Kriteria Informan

Dalam penelitian ini, responden dipilih dengan sengaja (*purposive sampling*), yaitu berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan maksud penelitian. Metode ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memilih narasumber yang memiliki pengetahuan, pengalaman, atau keterlibatan langsung dalam upaya Pencegahan tindak pidana perjudian online di wilayah hukum Kepolisian Daerah Lampung, sehingga informasi yang didapatkan relevan dan mendetail. Menurut Sugiyono (2022), *purposive sampling* merupakan metode pengambilan sampel data dengan pertimbangan khusus, seperti individu yang dianggap paling mengetahui masalah, memiliki informasi yang diperlukan, dan bersedia memberikan data secara rinci. Metode ini sesuai dengan pendekatan kualitatif yang fokus pada pemahaman fenomena sosial secara menyeluruh dari sudut pandang orang-orang atau subjek yang terlibat langsung.

- 1) Anggota Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus) Kepolisian Daerah (Polda) Lampung, khususnya Subdirektorat V Cyber Crime.

2) Penyidik pada Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus) Kepolisian Daerah Lampung

Informan dalam penelitian ini dipilih karena diyakini mampu memberikan informasi yang konkret terkait strategi, hambatan, serta dinamika Pencegahan tindak pidana perjudian online. Mereka memiliki pengalaman langsung, dalam upaya pencegahan perilaku menyimpang perjudian online. Pemilihan ini sejalan dengan prinsip purposive sampling dalam penelitian kualitatif, yang menekankan pemilihan informan berdasarkan kemampuannya menjelaskan secara mendalam makna suatu fenomena (Sugiyono, 2022). Dengan demikian, hal ini penting untuk memastikan bahwa temuan penelitian tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga mencerminkan kondisi faktual yang terjadi di wilayah hukum Kepolisian Daerah Lampung.

3.5 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai dokumen, baik yang bersifat primer maupun sekunder, yang bertujuan untuk mendukung dan memperkuat hasil penelitian.

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari sumber pertama melalui wawancara, observasi, maupun pengumpulan dokumen yang relevan dengan fokus penelitian. Dalam penelitian kualitatif, data ini dikumpulkan secara langsung di lapangan untuk memahami pengalaman dan perspektif partisipan terhadap fenomena yang diteliti (Creswell, 2014). Secara khusus, sumber data primer berasal dari wawancara yang mendalam kepada anggota Kepolisian Daerah Lampung yang diketahui atau diduga pernah berpartisipasi dalam penanganan masalah perjudian online. Selain itu, dokumentasi termasuk foto kegiatan, catatan lapangan, dan transkrip hasil wawancara juga digunakan sebagai bagian dari data primer untuk memperkuat analisis secara kualitatif.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber informasi tambahan yang digunakan untuk memperluas tinjauan peneliti. Dalam penelitian ini, data sekunder meliputi literatur

seperti buku, artikel dari jurnal, dan dokumen lain yang berkaitan dengan masalah perjudian slot online.

3.6 Teknik Pengumpulan Informasi

Teknik pengumpulan data adalah sejumlah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang relevan dan komprehensif sesuai dengan tujuan penelitian. Baik metode kualitatif maupun kuantitatif, pengumpulan data sangat penting untuk memastikan ketepatan, keaslian, dan ketahanan data yang diperoleh. Untuk penelitian ini, cara pengumpulan data yang diterapkan telah disesuaikan dengan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus yang bersifat eksploratif dan kontekstual. Beberapa teknik yang diterapkan meliputi:

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan informasi dengan cara mengamati situasi atau aktivitas yang sedang terjadi. Langkah awal dari proses observasi adalah menentukan tempat penelitian, setelah itu dilakukan pengamatan langsung untuk mendapatkan pemahaman tentang perilaku. Melalui observasi, peneliti dapat memperoleh data yang mungkin tidak terlihat dalam wawancara. Pada penelitian ini, observasi dilakukan di Kepolisian Daerah Lampung untuk mengetahui yang dilakukan aparat dalam menanggulangi tindak pidana perjudian online.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan melalui interaksi langsung antara peneliti dan informan guna mendiskusikan topik tertentu. Proses ini memungkinkan terjadinya pertukaran informasi, gagasan, dan pandangan melalui bentuk tanya jawab yang terstruktur ataupun semi-terstruktur. Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung dari responden yang telah dipilih secara purposif. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan secara mendalam dengan anggota Kepolisian Daerah Lampung yang memenuhi syarat sebagai informan, untuk memperoleh pemahaman mengenai upaya dan tantangan dalam mengatasi kejahatan judi online di area tersebut. Dalam metode ini, kreativitas pewawancara memegang peranan penting karena keberhasilan wawancara sangat bergantung pada

kemampuan peneliti dalam menggali informasi, mencatat secara cermat, serta menafsirkan setiap jawaban yang diberikan oleh informan .

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi adalah salah satu cara yang signifikan dalam penelitian kualitatif, terutama sebagai pelengkap dari metode observasi dan wawancara. Cara ini dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai dokumen yang berhubungan, baik yang berbentuk tertulis seperti catatan, surat, dan laporan, maupun yang berupa visual seperti foto, video, atau dokumen elektronik lainnya. Studi dokumen memiliki fungsi strategis dalam memperkuat keakuratan hasil penelitian karena dapat menyediakan informasi yang bersifat faktual, kontekstual, dan historis. Dokumen yang diperoleh dapat memperjelas informasi yang tidak lengkap dari wawancara atau observasi, serta membantu peneliti mendapatkan pemahaman yang lebih dalam mengenai latar belakang fenomena yang sedang diteliti.

3.7 Teknik Analisis Data

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan tahap pertama dalam analisis data kualitatif yang bertujuan untuk menyaring dan menyederhanakan informasi mentah yang telah dikumpulkan. Proses ini melibatkan pemilihan elemen-elemen penting, fokus pada informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, serta mengabaikan data yang tidak diperlukan. Dengan melakukan reduksi data, peneliti dapat mengelompokkan informasi ke dalam kategori atau tema tertentu, sehingga memudahkan analisis di tahap selanjutnya. Proses ini berlangsung secara terus-menerus dari awal pengumpulan data hingga analisis akhir, sehingga data yang dihasilkan menjadi lebih teratur, singkat, dan memiliki makna.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah langkah berikutnya setelah proses reduksi data, di mana informasi yang telah disusun dan dikelompokkan kemudian disatukan dalam format yang lebih teratur dan mudah dipahami. Tujuan dari tahap ini adalah untuk membantu peneliti dalam mengidentifikasi pola, hubungan antar

kelompok, serta menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang ada. Data yang dipresentasikan biasanya berbentuk ringkasan narasi, tabel, matriks, grafik, atau diagram yang secara visual menampilkan informasi penting dari temuan di lapangan. Dalam penelitian kualitatif, penyampaian data juga bisameliputi kutipan langsung dari responden yang dianggap mewakili tema atau kategori tertentu (Purnamasari dan Afriansyah, 2021).

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah tahap terakhir dalam analisis data kualitatif. Dalam fase ini, peneliti membuat interpretasi final berdasarkan pengolahan dan presentasi data yang telah dilaksanakan sebelumnya. Kesimpulan yang dihasilkan harus mengacu pada pertanyaan penelitian serta tujuan yang telah ditetapkan di awal. Namun, kesimpulan yang dihasilkan pada tahap awal bersifat sementara dan perlu melalui proses verifikasi atau pemeriksaan ulang terhadap data lapangan. Verifikasi dilakukan untuk memastikan bahwa kesimpulan tersebut benar-benar mencerminkan kondisi yang ada di lapangan serta tidak menyimpang dari fokus penelitian. Peneliti memverifikasi kesimpulan dengan meninjau kembali hasil wawancara dari berbagai sumber informan, serta membandingkannya dengan catatan observasi dan dokumen pendukung. Langkah ini sangat penting untuk mendapatkan hasil penelitian yang memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

IV. GAMBARAN UMUM

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian Kepolisian Daerah Lampung

4.1.1 Sejarah Singkat Kepolisian Daerah Lampung

Kepolisian Daerah Lampung atau yang biasa disebut Kepolisian Daerah Lampung, berfungsi sebagai pelaksana tugas Kepolisian Republik Indonesia di Provinsi Lampung. Sebagai lembaga kepolisian di tingkat regional, Kepolisian Daerah Lampung memiliki tanggung jawab untuk menjaga ketertiban, menegakkan peraturan, serta memberikan layanan kepada masyarakat di seluruh wilayah Lampung. Kepolisian Daerah Lampung termasuk dalam kategori Polda Tipe A, yang artinya dipimpin oleh seorang Kepala Kepolisian Daerah dengan pangkat Inspektur Jenderal Polisi atau perwira tinggi dengan jabatan bintang dua. Klasifikasi ini menunjukkan bahwa Kepolisian Daerah Lampung memiliki tingkat kompleksitas tugas dan area operasional yang cukup luas, baik dari segi jumlah penduduk, tingkat kejahatan, maupun kebutuhan operasional kepolisian.

Seiring berjalannya waktu dan perkembangan Institusi Kepolisian Negara Republik Indonesia (POLRI), eksistensinya tidak dapat dipisahkan dari dinamika perjuangan rakyat Indonesia. Pada periode awal setelah proklamasi, kepolisian bersama kekuatan rakyat telah berkontribusi secara penting sebagai salah satu pasukan bersenjata yang paling kuat, utuh, dan terstruktur dengan baik. Dengan modal tersebut, aparat kepolisian bersama pasukan bersenjata lainnya ikut serta dalam usaha merebut kembali senjata dari tentara Jepang dan Belanda serta berjuang untuk mengusir penjajah dari tanah air. Seiring dengan proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia pada

tahun 1945, di wilayah Lampung yang saat itu merupakan bagian dari Karesidenan Lampung, inisiatif ini digagas oleh Kopol Tjik Agus yang berkontribusi dalam pembentukan kepolisian di wilayah tersebut, diikuti oleh R. Soeharjo Wardayo dan Sultan Rusman yang menjabat sebagai kepala kepolisian di Karesidenan Lampung, keduanya ditunjuk oleh Residen RM. Abbas.

Berdasarkan keputusan presiden nomor 52 tahun 1969 yang dikeluarkan pada tanggal 17 Juni 1969, telah terjadi perubahan struktur di dalam Kepolisian. Dalam peraturan tersebut dijelaskan bahwa Panglima Angkatan Kepolisian Republik Indonesia disingkat PANGAK, sementara Markas Besar Kepolisian Republik Indonesia disebut MABAK. Untuk tingkat daerah yang sebelumnya dikenal dengan nama Komando Daerah Kepolisian kini menjadi KODAK, sedangkan pada tingkat pelaksana terdapat Komando Wilayah Kepolisian yang disingkat KOWIL. Pada waktu itu, daerah Lampung dinamai KOWIL Lampung, yang berada di bawah KODAK VI Sumbagsel (Komando Daerah Kepolisian VI Sumatra Bagian Selatan).

Pada 18 Maret 1964, Keresidenan Lampung diubah menjadi Provinsi Lampung sesuai dengan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang Undang No. 3 Tahun 1964, dan Kowil Lampung bertransformasi menjadi Polwil Lampung di bawah Polda Sumbagsel. Pada 2 Oktober 1996, berdasarkan Keputusan Panglima ABRI Nomor: Kep/06/IX/1996 yang dikeluarkan pada 10 September 1996, Polwil Lampung diubah menjadi Kepolisian Daerah Lampung dengan kategori Polda Tipe C yang merupakan hasil pemisahan dari Polda Sumbagsel. Kapolri No Pol: TR/1787/ 1999 yang diterbitkan pada 21 Oktober 1999, terjadi perubahan status Polda dari Tipe C menjadi Tipe B. Selanjutnya, melalui Surat Keputusan Kapolri No. Pol: Skep/958/XII/2004 yang dikeluarkan pada 23 Desember 2004, Polda yang sebelumnya Tipe B naik menjadi Tipe B 1.



Gambar 4 Kepolisian Daerah Lampung

Sumber: Olehan Peneliti, 2026

4.1.2 Lambang Lembaga



Gambar 5 Lambang Kepolisian Daerah Lampung

Sumber: Wikimedia Commons / Wikipedia bahasa Indonesia, 2025

Lambang Kepolisian Daerah (Polda) Lampung adalah simbol resmi dari institusi penegakan hukum yang beroperasi di Provinsi Lampung. Proses desain lambang ini tidak dilakukan sembarangan, melainkan dirancang dengan menggabungkan nilai budaya unik Lampung dan prinsip-prinsip nasional yang dianut Polri. Setiap elemen visual yang ada dalam lambang memiliki arti tersendiri yang merepresentasikan fungsi, peran, serta tanggung jawab kepolisian dalam memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat. Makna yang terkandung dalam simbol tersebut tidak hanya mencerminkan kekuasaan lembaga, tetapi juga menggambarkan karakter masyarakat Lampung sebagai wilayah yang menghargai tradisi, martabat, dan kearifan

lokal. Adanya unsur visual yang kaya akan budaya Lampung menandakan bahwa pelaksanaan tugas kepolisian berkaitan erat dengan konteks sosial, nilai-nilai lokal, serta identitas masyarakat yang dilayani.

1. Perisai, bentuk utama dari lambang ini adalah perisai yang melambangkan keamanan dan perlindungan. Perisai berfungsi sebagai simbol bahwa Kepolisian Daerah Lampung berperan dalam menjaga masyarakat dari berbagai ancaman, pelanggaran hukum, dan gangguan keamanan. Bentuk ini juga mencerminkan kejelasan institusi dan kesiapan dalam melaksanakan tugasnya.
2. Warna Hitam dan Kuning Emas, warna hitam di bagian luar simbol menunjukkan kebijaksanaan, ketegasan, dan komitmen dalam penegakan hukum. Di sisi lain, warna kuning emas melambangkan kehormatan, integritas, dan keberanian para anggota kepolisian dalam menjalankan tugas negara.
3. Tulisan “LAMPUNG”, tulisan ini memperlihatkan identitas wilayah yang menegaskan bahwa simbol tersebut adalah penggambaran dari institusi Polri yang berfungsi dan memiliki tanggung jawab di wilayah hukum Provinsi Lampung.
4. Payung Kuning, elemen payung menggambarkan nilai perlindungan dan tanggung jawab moral untuk menjaga masyarakat Lampung. Payung ini juga melambangkan adat Lampung yang memiliki arti kehormatan, kepemimpinan, dan posisi terhormat dalam struktur sosial masyarakat.
5. Gunung, gambar beserta asap di puncaknya mengacu kepada Gunung Krakatau yang menjadi ikon geografis yang terkenal di Provinsi Lampung. Gunung ini menjadi simbol kekuatan, keteguhan, serta kewaspadaan terhadap dinamika sosial dan ancaman keamanan.
6. Warna Biru, Merah dan Hijau, ketiga warna ini memberi tanda keberagaman masyarakat Lampung. Warna Biru melambangkan ketenangan dan kestabilan, merah menggambarkan keberanian, sedangkan hijau mencerminkan harapan dan harmoni. Gabungan ketiga warna ini mencerminkan tekad kepolisian untuk mewujudkan keamanan di dalam keberagaman sosial budaya.

7. Siger Lampung, pada bagian bawah terlihat lambang Siger Lampung yang berwarna emas, merupakan salah satu komponen paling krusial dalam simbol ini. Siger adalah mahkota tradisional Lampung yang mewakili harga diri, kebijakan, dan tingkat budaya yang tertinggi. Posisi siger menunjukkan bahwa eksistensi kepolisian di Lampung berkaitan erat dengan penghormatan terhadap kearifan lokal serta nilai-nilai adat masyarakat.
8. Laut, mencerminkan kekayaan sungai dan lautan yang menjadi sumber perikanan dan kehidupan bagi para nelayan. Ombak itu juga menggambarkan kelincahan serta kemampuan Polri dalam menyesuaikan diri dengan kemajuan sosial, teknologi, dan berbagai tantangan keamanan yang terus berubah.

4.1.3 Profil Lembaga

Sesuai dengan keterangan logo yang telah dijelaskan sebelumnya, berikut merupakan profil singkat milik Kepolisian Daerah Lampung

- Tempat : Kepolisian Daerah Lampung
- Alamat : Jl. Terusan Ryacudu, Way Huwi, Kec. Jati Agung,
Kabupaten Lampung Selatan, Lampung 35131
- Tlp/Fax : 0721-474790
- Maps : <https://maps.app.goo.gl/XiiQT798HC3CaZvE7>
- Instagram : @humas_poldalampung
- Facebook : Humas Kepolisian Daerah Lampung
- Twitter : @humaspoldalpg
- Youtube : @POLDALAMPUNG

4.1.4 Visi dan Misi Lembaga

Adapun visi misi dari Kepolisian Daerah Lampung yaitu:

1. Visi

Visi Kepolisian Daerah Lampung adalah Terwujudnya daerah hukum yang aman dan tertib. Visi Kepolisian Daerah Lampung berfungsi sebagai landasan untuk menetapkan arah kebijakan dan pelaksanaan tugas utama kepolisian di kawasan Lampung. Visi ini menggambarkan tujuan jangka panjang lembaga dalam mewujudkan pelayanan kepolisian yang profesional, modern, dan adil sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan kemajuan lingkungan strategis.

2. Misi

Sebagai langkah untuk meraih visi lembaga, Kepolisian Daerah Lampung menetapkan beberapa misi yang berfungsi sebagai panduan dalam menjalankan tugas. Misi ini menunjukkan tekad lembaga untuk meningkatkan pelayanan, menjaga keselamatan, serta menegakkan hukum dengan cara yang profesional dan memiliki integritas.

a) Melindungi

Meningkatkan upaya pencegahan terhadap gangguan keamanan dan ketertiban masyarakat (kamtibmas), agar kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan seluruh sumber daya di provinsi Lampung berada dalam kondisi aman.

b) Mengayomi

Memberikan jaminan dan perlindungan terhadap kehidupan masyarakat Lampung dengan meningkatkan kesadaran hukum dan partisipasi warga, serta menjalin kerja sama masyarakat untuk meminimalisir potensi gangguan kamtibmas.

c) Melayani

Membantu masyarakat untuk memperoleh pelayanan kepolisian, baik dalam penegakan hukum maupun layanan publik dasar secara profesional dan berkeadilan.

4.1.5 Struktur Organisasi yang Berkaitan dengan Penanganan Perjudian Online

Struktur organisasi kemudiann dibagi menjadi beberapa bagian pendukung, termasuk Kabag Wassidik (Kepala Bagian Pengawasan Penyidikan) yang bertanggung jawab bertugas mengawasi, mengoordinasikan, dan membina proses penyidikan tindak pidana agar sesuai prosedur hukum, melakukan gelar perkara, memberikan asistensi teknis, serta menindaklanjuti laporan/pengaduan masyarakat terkait penyidikan., serta Kabag Bin Opsnal yang Mengumpulkan dan mengolah data, serta menyajikan informasi dan dokumentasi. Di samping itu, ada juga Kasi Korwas PPNS (Kepala Seksi Koordinasi dan Pengawasan Penyidik Pegawai Negeri Sipil) yang menjalankan fungsi koordinasi dan pengawasan terhadap penyidik pegawai negeri sipil dari berbagai instansi, serta Kasubbag Renmin yang bertanggung jawab atas tugas-tugas administratif, dokumentasi, dan perencanaan kegiatan di direktorat.

Kemudian terdapat beberapa Subdirektorat (Subdit) yang berperan sebagai pelaksana teknis dalam proses penyidikan sesuai dengan jenis perkara, yaitu:

- Subdit I Indagsi bertanggung jawab atas kejahatan yang berkaitan dengan sektor industri dan perdagangan, mencakup penyebaran barang tanpa izin, pelanggaran terhadap standar kualitas, pemalsuan produk, serta pelanggaran yang berhubungan dengan perlindungan konsumen dan aktivitas bisnis.
- Subdit II Perbankan mengutamakan penanganan kejahatan di bidang keuangan dan perbankan, seperti pemalsuan dokumen transaksi, penyalahgunaan rekening, manipulasi sistem keuangan, dan dugaan praktik pencucian uang yang berhubungan dengan aktivitas kriminal.
- Subdit III Tipidkor bertanggung jawab untuk melakukan penyelidikan dan penyidikan terkait kasus-kasus korupsi, termasuk penyalahgunaan kekuasaan, kerugian pada negara, penerimaan gratifikasi, penggelapan aset publik, serta berbagai jenis penyimpangan dalam pelaksanaan pemerintahan.
- Subdit IV Tipidter fokus pada kejahatan tertentu, khususnya yang berhubungan dengan lingkungan, sumber daya alam, sektor pertambangan, hutan, dan pelanggaran aturan pada industri ekstraktif. Kasus yang ditangani

biasanya melibatkan penggunaan sumber daya tanpa izin atau menyebabkan kerusakan pada lingkungan.

- Subdit V Siber memiliki tanggung jawab untuk mengatasi kriminalitas yang berkaitan dengan teknologi informasi atau kejahatan siber, seperti penipuan di internet, peretasan, penyalahgunaan data, konten yang tidak sah (ilegal), dan juga perjudian online yang merupakan salah satu jenis kejahatan digital yang kini marak terjadi di masyarakat.

Setiap subdirektorat dipimpin oleh seorang kepala subdirektorat yang mengawasi beberapa unit teknis (Kanit). Unit-unit ini memiliki tanggung jawab langsung dalam melakukan penyelidikan, pengungkapan kasus, pengumpulan barang bukti, serta forensik digital, dan juga menjalankan koordinasi antar lembaga jika diperlukan.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terkait peranan Kepolisian Daerah Lampung dalam mencegah perjudian online, dapat disimpulkan bahwa Kepolisian Daerah Lampung telah melaksanakan perannya secara menyeluruh melalui metode pencegahan awal (pre-emptif) dilakukan melalui kegiatan edukasi kepada mahasiswa mengenai bahaya perjudian online, pengawasan (preventif) dilakukan melalui patroli siber dan pengawasan aktivitas digital yang mengandung unsur perjudian online, dan penegakan hukum (represif) melakukan penyidikan dan penyelidikan terhadap pelaku yang terlibat dalam aktivitas perjudian online.

Penelitian ini juga mengidentifikasi adanya hambatan dalam pencegahan perjudian online, seperti perkembangan teknologi yang sangat cepat yang digunakan oleh para pelaku, penggunaan server yang berada di luar negeri, serta minimnya kesadaran dan partisipasi sejumlah anggota masyarakat dalam melaporkan kegiatan perjudian online. Di samping itu, faktor-faktor sosial dan pergaulan juga mempersulit upaya pencegahan, khususnya di kalangan mahasiswa dan generasi muda.

Secara keseluruhan, kontribusi Kepolisian Daerah Lampung dalam mengatasi perjudian online sudah berjalan sesuai dengan regulasi yang berlaku dan tugas polisi sebagai agen kontrol sosial. Meskipun demikian, efektivitas usaha tersebut masih membutuhkan penguatan melalui peningkatan kemampuan aparat, kerjasama antar lembaga, serta partisipasi

aktif masyarakat. Oleh sebab itu, pencegahan perjudian online tidak bisa hanya mengandalkan penegakan hukum, melainkan harus dilakukan secara komprehensif dengan pendekatan sosial, pendidikan, dan partisipasi untuk menciptakan ketertiban dan ketahanan sosial yang berkelanjutan.

6.2 Saran

Berdasarkan temuan dari hasil penelitian tentang peranan Kepolisian Daerah Lampung dalam mencegah perjudian online, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pemerintah, diharapkan untuk memperkuat aturan dan kebijakan mengenai pencegahan judi online dengan beradaptasi terhadap kemajuan teknologi digital yang semakin cepat. Selain itu, penting bagi pemerintah untuk meningkatkan kerjasama antar lembaga, khususnya antara Kementerian Komunikasi dan Digital, PPATK, lembaga keuangan, serta aparat penegak hukum, untuk mempercepat proses pemblokiran situs judi online dan pelacakan aliran dana hasil perjudian.
2. Bagi Kepolisian Daerah Lampung, disarankan untuk terus meningkatkan kemampuan sumber daya manusia dalam bidang kejahatan siber melalui pelatihan teknis dan penerapan teknologi informasi yang berkelanjutan. Peningkatan patroli siber, penguatan kerjasama antar sektor, serta penggunaan teknologi dalam penyelidikan dan penyidikan harus terus dikembangkan agar usaha mencegah dan menindak perjudian online dapat lebih efisien. Di samping itu, pendekatan pencegahan dan edukasi hukum kepada masyarakat, terutama kepada generasi muda dan mahasiswa, harus dilakukan secara teratur sebagai bagian dari upaya pengendalian sosial.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk memperluas kajian mengenai perjudian online dengan mengambil lokasi penelitian yang berbeda atau melibatkan informan yang lebih beragam. Penelitian lanjutan juga dapat menggunakan metode yang berbeda agar diperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai upaya pencegahan perjudian online.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, W. B., Alam, S. M., & Syafi'i, I. (2025). Upaya Polres dalam menanggulangi tindak pidana judi online di Kabupaten Sumenep (studi kasus Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan STKIP PGRI Sumenep). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 314–324.
- Alam, A. S., & Ilyas, A. (2018). *Kriminologi: Suatu pengantar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Al Goni, H. S., Wati, L., & Mirza, M. (2024). Fenomena perubahan perilaku menyimpang pada permainan judi slot online di Kota Tangerang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(5), 424–435.
- Antara News. (2024). Kepolisian Daerah Lampung ungkap 111 kasus judi pada tahun 2024. <https://lampung.antaranews.com/berita/749169/polda-lampung-ungkap-111-kasus-judi-pada-2024>
- Ardiansah, A., & Yuliana, N. (2024). Fenomena judi online slot terhadap perubahan perilaku mahasiswa FISIP Untirta angkatan 2022. *Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha*, 4(1), 24–37.
- Ardiansyah, M. R., Sudarmanto, K., Sukarna, K., & Arifin, Z. (2023). Efektivitas pemberantasan tindak pidana judi online. *Journal Juridisch*, 1(3), 183–191.
- Faradila, A., & Siagian, A. (2024). Perilaku penyimpangan sosial dalam praktik perjudian online di kalangan pengemudi ojek online kawasan Pamulang, Tangerang Selatan. *Jurnal Ilmu Hukum, Humaniora, dan Politik*, 4(5), 1–15.
- Gambling Insider. (2025). PPAK: Over one million Indonesians gambled online during first quarter of 2025. <https://www.gamblinginsider.com/news/29377/ppak-over-one-million-indonesians-gambled-online-during-first-quarter-of-2025>

- Gunawan, A. W. (2023). *Peranan kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana perjudian (studi kasus Polres Kendal)*. Semarang: Universitas Islam Sultan Agung.
- Hutasoit, H. N. H., & Swardhana, G. M. (2019). Upaya pencegahan tindak pidana judi online di wilayah hukum Polresta Denpasar. *Jurnal Ilmu Hukum*, 8(7), 1–12.
- Katadata Insight Center. (2024). Most Indonesian judi players are low-income earners in 2024.
<https://databoks.katadata.co.id/en/demographics/statistics/689553d940868/most-indonesian-judi-players-are-low-income-earners-in-2024>
- Kesuma, R. D. (2023). Penegakan hukum perjudian online di Indonesia: Tantangan dan solusi. *Jurnal Exact: Kajian Kemahasiswaan*, 1(2), 34–52.
- Kusumo, D. N., Ramadhan, M. R., & Febrianti, S. (2023). Maraknya judi online di kalangan masyarakat perkotaan. *Jurnal Perspektif*, 2(2), 225–232.
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., Dinda, F., & Finanto, M. (2025). Analisis dampak judi online di Indonesia. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 4(2), 140–151.
- Manaf, P. K. (2024). Pengaturan tindak kejahatan judi online di internet dalam perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Hukum, Politik, dan Ilmu Sosial*, 3(4), 301–309.
- Musthofa, R. (2024). *Analisis fenomena permainan judi online terhadap kesadaran hukum remaja di Kelurahan Pematang Kandis*. Jambi: Universitas Jambi.
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. (2024). *Laporan identifikasi transaksi judi online dan pembekuan rekening terkait*.
<https://www.peraturan.go.id/files/peraturan-ppatk-no-11-tahun-2025.pdf>
- Ramadhani, L. F., Maromi, N., & Tudin, A. K. (2024). Pendekatan sibernetika dalam hukum: Analisis perspektif Talcott Parsons terhadap dinamika sistem hukum nasional Indonesia. *Media Hukum Indonesia*, 2(4), 234–240.
- Rusmita Sari, & Siburian, S. M. P. (2024). Efektivitas hukum positif terhadap tindak pidana judi online slot dan kaitannya dengan perspektif kriminologi. *Jurnal Ilmu Hukum, Humaniora, dan Politik*, 4(6), 2573–2585.
<https://doi.org/10.38035/jihhp.v4i6.2636>

- Saputra, E., Pratama, A. S., & Ramadhani, K. O. (2025). Tantangan penegakan hukum terhadap perjudian online yang menggunakan jaringan media sosial. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(1), 7789–7801.
- Sembiring, R. (2023). Peran Kepolisian Negara Republik Indonesia dalam penerapan sistem peradilan pidana. *Jurnal Ilmu Kepolisian*, 17(3), 17–25.
- Sesunan, Y. S. P. (2025). Integritas dan profesionalisme polisi dalam proses penegakan hukum. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 2(03).
- Siringoringo, A. C., Yunita, S., & Jamaludin, J. (2024). Tren perjudian online di kalangan mahasiswa: Dampak dan upaya pencegahannya. *Journal on Education*, 6(2), 10948–10956. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4883>
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi: Suatu pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tri Purna Jaya, T. M. V. A. (2024). Promosi situs judi online: Mahasiswi di Lampung ditangkap polisi. <https://regional.kompas.com/read/2024/11/14/104225478/promosi-situs-judi-online-mahasiswi-di-lampung-ditangkap-polisi>
- Utami, O. A. C., Latifah, E., & Agustin, I. A. U. (2025). Upaya pencegahan judi online pada usia remaja. *Bharasumba: Jurnal Multidisipliner*, 4(1), 103–120. <https://doi.org/10.62668/bharasumba.v4i01.1349>
- Wahyuningsih, S. (2014). Manajemen informasi sebagai alternatif dalam perspektif teori efek komunikasi massa. *Pengelolaan Informasi di Era Keterbukaan Informasi*, 12(1), 59–69.
- Yusuf, M. H., Suci, R. M., Nanda, N., & Siburian, G. M. (2023). Peranan kepolisian sebagai penegak hukum dalam perspektif sosiologi hukum. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2), 1349–1358.
- Zai, E. P. (2019). Peranan kepolisian dalam pembinaan pelajar untuk mencegah aksi tawuran (studi kasus wilayah hukum Polresta Padang). *Jurnal Education and Development*, 7(3), 328–334.