

PENGARUH LITERASI HUKUM TERHADAP PERILAKU JUDI ONLINE DI KALANGAN REMAJA : KAJIAN EMPIRIS MAHASISWA UNIVERSITAS JEMBER

**Diah Mustikawati¹; Yasmine Cahya Syifa²; Aghnia Rahma Rizkika³; Hanny
Hilmia Fairuza⁴; Hilwa Asy Syifa Aulia⁵**

Universitas Jember, Kab. Jember^{1,2,3,4,5}

Email : dmustikaw@gmail.com¹; yasmincahya@gmail.com²;
aghnia.darmamurti@gmail.com³; fairuzahannyhilmia@gmail.com⁴;
hilwaasysyifaaulia@gmail.com⁵

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh literasi hukum terhadap perilaku judi online di kalangan mahasiswa Universitas Jember. Fenomena judi online semakin marak di Indonesia dengan dampak signifikan, terutama di kalangan remaja. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi untuk mengeksplorasi pengalaman subjektif mahasiswa terkait literasi hukum dan keterlibatan mereka dalam judi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rendahnya literasi hukum menjadi salah satu faktor utama tingginya partisipasi dalam judi online, disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang hukum yang berlaku dan implikasi dari aktivitas ilegal tersebut. Studi ini juga mengungkapkan bahwa peningkatan literasi hukum dapat menjadi upaya preventif yang efektif dalam mengurangi keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas judi daring. Rekomendasi penelitian ini mencakup perlunya edukasi hukum yang lebih luas serta kebijakan yang lebih adaptif untuk menangkal judi Online Di Kalangan Remaja.

Kata Kunci : Literasi Hukum; Judi Online; Perilaku Mahasiswa; Universitas Jember

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of legal literacy on online gambling behavior among students at the University of Jember. The phenomenon of online gambling is increasingly prevalent in Indonesia, with significant impacts, particularly among youth. This research adopts a qualitative approach with a phenomenological method to explore students' subjective experiences regarding legal literacy and their involvement in online gambling. The findings reveal that low legal literacy is one of the main factors contributing to the high participation in online gambling, driven by a lack of understanding of the applicable laws and the implications of such illegal activities. The study also highlights that improving legal literacy can serve as an effective preventive measure in reducing students' involvement in online gambling. Recommendations from this research include the need for broader legal education and more adaptive policies to combat online gambling among youth.

Keywords : Legal Literacy; Online Gambling; Student Behavior; University Of Jember

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat di Indonesia telah membuka peluang baru bagi berbagai sektor, termasuk sektor hiburan dan permainan. Dengan

semakin mudahnya akses internet dan penggunaan perangkat digital, masyarakat kini memiliki akses tak terbatas ke berbagai jenis konten dan layanan online. Di satu sisi, kemajuan ini membawa banyak manfaat, seperti peningkatan ekonomi digital, akses ke informasi, dan hiburan yang lebih mudah dijangkau. Namun, di sisi lain, perkembangan teknologi ini juga menghadirkan tantangan serius, salah satunya adalah maraknya judi online.

Judi online telah menjadi salah satu industri yang berkembang paling cepat di dunia maya, terutama di Indonesia. Hal ini terbukti dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat jumlah pemain judi online di Indonesia mencapai 3,2 juta orang. Bahkan menurut PPATK total transaksi judi online di Indonesia pada kuartal 1-2024 diperkirakan mencapai Rp 400 triliun dengan kerugian negara ditaksir mencapai Rp 27 triliun per tahun. Angka ini hampir setara dengan 20% APBN. Fenomena ini telah menjadi perhatian serius karena dampaknya yang luas terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat, terutama di kalangan remaja. Meskipun praktik judi online telah jelas dilarang oleh undang-undang, kenyataannya aktivitas ini terus berkembang secara signifikan. Hal ini tidak terlepas dari kemampuan para penyedia layanan judi online untuk memanfaatkan celah-celah dalam sistem hukum dan teknologi untuk menarik lebih banyak pengguna, terutama dari kelompok usia muda yang lebih rentan.

Di Kabupaten Jember, fenomena ini juga semakin terasa, terutama di kalangan mahasiswa yang memiliki akses mudah ke internet dan perangkat digital. Menurut laporan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), pada tahun 2023, Kominfo telah memblokir lebih dari 800.000 situs judi online di Indonesia. Meskipun demikian, upaya ini belum mampu sepenuhnya menghentikan aktivitas judi daring yang terus berkembang pesat, terutama di kalangan mahasiswa Jember yang menjadi target utama pasar judi online. Data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mengungkapkan bahwa selama triwulan pertama tahun 2024, transaksi judi online di Indonesia mencapai Rp 100 triliun, mencerminkan peningkatan signifikan dibandingkan total perputaran uang judi daring sepanjang tahun 2023 yang senilai Rp 327 triliun.

Tingginya angka transaksi judi online ini menimbulkan kekhawatiran besar, terutama di kalangan mahasiswa Jember yang menjadi target utama pasar judi online.

Sebuah survei dari Lembaga Riset dan Pengembangan Sosial (LRPS) menunjukkan bahwa 45% dari mahasiswa yang terlibat dalam judi online mengaku tidak mengetahui bahwa aktivitas tersebut ilegal di Indonesia. Rendahnya tingkat literasi hukum di kalangan mahasiswa menjadi salah satu faktor utama penyebab tingginya partisipasi mereka dalam judi online.

Literasi hukum, yang mencakup pemahaman tentang hukum, hak dan kewajiban, serta implikasi hukum dari tindakan tertentu, memiliki peran penting dalam membentuk perilaku mahasiswa terhadap judi online. Penelitian oleh Saputra et al. (2023) mengungkapkan bahwa mahasiswa yang memiliki pemahaman mendalam tentang konsekuensi hukum dari judi online cenderung lebih mampu menolak godaan untuk terlibat dalam aktivitas tersebut. Studi ini menunjukkan bahwa literasi hukum yang memadai dapat berfungsi sebagai mekanisme pencegahan, membantu mahasiswa memahami risiko hukum yang mereka hadapi jika terlibat dalam judi online.

Namun, meskipun ada upaya penegakan hukum, masih terdapat celah besar dalam literasi hukum yang memungkinkan mahasiswa Jember terlibat dalam kegiatan ilegal ini. Penelitian Hartono (2023) menemukan bahwa rendahnya literasi hukum tidak hanya terkait dengan ketidakpahaman mahasiswa tentang aturan yang melarang judi online, tetapi juga terkait dengan ketidakmampuan mereka untuk mengakses sumber informasi hukum yang relevan dan terpercaya. Fakta ini menunjukkan perlunya eksplorasi lebih lanjut mengenai pengaruh literasi hukum terhadap perilaku judi online di kalangan mahasiswa Jember, serta mencari solusi yang efektif dalam meningkatkan kesadaran hukum di kalangan mereka.

TINJAUAN PUSTAKA DAN FOKUS STUDI

Hukum

Hukum adalah seperangkat aturan yang mengatur perilaku manusia dalam masyarakat, dengan tujuan memberikan reaksi terhadap peristiwa-peristiwa yang merugikan masyarakat. Hans Kelsen (2007) mengemukakan bahwa hukum berfungsi sebagai sistem pemaksa yang mengatur perilaku manusia dan memberikan sanksi atas pelanggaran. Hukum terbagi dalam berbagai kategori, seperti hukum privat dan publik, serta hukum nasional dan internasional. Teori-teori hukum seperti teori hukum alam, positivisme hukum, dan realisme hukum mengemukakan perspektif yang berbeda mengenai hubungan antara hukum dan moralitas serta penerapannya dalam kehidupan

sehari-hari. Di era kontemporer, perkembangan hukum semakin dipengaruhi oleh isu-isu globalisasi, hak asasi manusia, dan kemajuan teknologi. Hukum berfungsi tidak hanya sebagai alat pengatur sosial, tetapi juga sebagai refleksi dari dinamika kekuasaan dalam masyarakat.

Literasi

Literasi, menurut UNESCO (2004), adalah kemampuan untuk memahami, menginterpretasi, dan mengkomunikasikan informasi tertulis dalam berbagai konteks. Literasi melibatkan keterampilan untuk membaca, menulis, dan memahami informasi melalui berbagai media, baik dalam konteks sosial, budaya, maupun teknologi. Literasi digital, sebagai bagian dari literasi modern, mencakup kemampuan untuk menavigasi dan mengevaluasi informasi digital. Sementara itu, teori New Literacy Studies menekankan bahwa literasi adalah praktik sosial yang dipengaruhi oleh konteks budaya dan ideologi tertentu. Dalam dunia yang semakin terhubung melalui teknologi, literasi juga mencakup keterampilan berpikir kritis dan digital, yang memungkinkan individu untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat global.

Literasi Hukum

Literasi hukum adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi hukum dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pemahaman terhadap hak-hak dan kewajiban hukum. Menurut Simanjuntak dan Kimball, literasi hukum mencakup kemampuan untuk membaca dokumen hukum, mengenali hak-hak hukum, serta berpartisipasi secara efektif dalam proses hukum. Dengan meningkatnya kompleksitas sistem hukum dan regulasi, literasi hukum menjadi semakin penting untuk memastikan akses keadilan yang setara. Dalam era digital, literasi hukum juga mencakup pemahaman terhadap hukum internasional dan perlindungan hak-hak digital. Program literasi hukum bertujuan untuk memperkuat kapasitas masyarakat dalam berinteraksi dengan sistem hukum dan melindungi hak-hak individu.

Perilaku Konsumen

konsumen adalah studi mengenai bagaimana individu dan kelompok memilih, membeli, dan menggunakan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan mereka. Menurut Kotler dan Keller (2012), perilaku konsumen dipengaruhi oleh faktor-faktor internal seperti motivasi, persepsi, sikap, dan kepribadian, serta faktor eksternal seperti budaya dan kelompok sosial. Teori pengambilan keputusan konsumen mengidentifikasi

lima tahap: pengenalan masalah, pencarian informasi, evaluasi alternatif, keputusan pembelian, dan perilaku pasca pembelian. Perkembangan teknologi digital mengubah perilaku konsumen dengan meningkatnya penggunaan platform e-commerce dan media sosial. Selain itu, fenomena green consumer behavior menunjukkan kesadaran konsumen terhadap isu lingkungan yang mempengaruhi keputusan pembelian produk ramah lingkungan.

Judi Online

Judi online adalah fenomena global yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi internet. Aktivitas ini menawarkan kemudahan bagi pengguna untuk berjudi dari mana saja, namun juga membawa dampak sosial dan psikologis negatif, seperti kecanduan judi. Kajian literatur menunjukkan bahwa model bisnis judi online sering menggunakan teknik gamifikasi dan algoritma untuk meningkatkan partisipasi pengguna, yang berisiko menambah perilaku judi berlebihan. Dari sudut pandang hukum, regulasi judi online masih belum memadai di banyak negara, yang membuka celah bagi penyalahgunaan dan penipuan. Selain itu, judi online berpotensi menambah pendapatan negara melalui pajak, namun juga dapat berdampak buruk pada kesejahteraan sosial, seperti peningkatan utang pribadi dan masalah kesehatan mental. Secara hukum, judi online di Indonesia diatur dalam Undang-Undang No. 1 Tahun 1946 KUHP dan Pasal 303 Ayat 3 KUHP, yang mencakup semua bentuk taruhan, baik dalam permainan yang tidak diadakan antar peserta maupun taruhan lainnya.

METODE PENELITIAN

Metode adalah suatu cara kerja yang dapat digunakan untuk memperoleh sesuatu. Sedangkan metode penelitian dapat diartikan sebagai tata cara kerja di dalam proses penelitian, baik dalam pencarian data ataupun pengungkapan fenomena yang ada (Zulkarnaen, W., et al., 2020). Dalam penelitian kualitatif, langkah pertama adalah menentukan dan mendeskripsikan teknik penelitian yang akan digunakan. Metode kualitatif ini bertujuan untuk memahami makna dari pengalaman subjektif, keyakinan, sikap, dan perilaku individu terkait fenomena tertentu. Dalam konteks penelitian ini, menggunakan pendekatan fenomenologis untuk mengeksplorasi pengalaman subjektif mahasiswa Universitas Jember mengenai pengaruh literasi hukum terhadap perilaku judi online. Pendekatan fenomenologis ini memungkinkan peneliti untuk menggali secara mendalam bagaimana literasi hukum dalam hubungannya dengan perilaku

mereka terhadap judi online. Pendekatan fenomenologi bertujuan untuk memahami dan menjelaskan pengalaman yang dialami oleh pemain ketika mereka terlibat dalam permainan slot online. Subjek penelitian adalah mereka yang secara pribadi mengalami fenomena ini, sehingga wawasan yang diperoleh benar-benar mencerminkan perspektif individu tersebut.

Dalam penelitian mengenai *Pengaruh Literasi Hukum terhadap Perilaku Judi Online di Kalangan Remaja: Kajian Empiris Mahasiswa Universitas Jember*, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling* (SRS), yang memberikan kesempatan yang sama bagi setiap elemen dalam populasi untuk terpilih sebagai sampel, sehingga menghasilkan sampel yang representatif dan mengurangi bias. Sampel terdiri dari mahasiswa aktif Universitas Jember berusia antara 18 hingga 24 tahun, yang mewakili kelompok remaja dewasa yang sedang mengalami transisi menuju kehidupan sosial yang lebih kompleks dan memiliki akses internet serta kemampuan untuk menggunakan perangkat digital, mengingat perjudian online umumnya dilakukan melalui platform digital. Penelitian ini juga mempertimbangkan bahwa meskipun tingkat literasi hukum mahasiswa dapat bervariasi, mereka diharapkan memiliki pengetahuan dasar mengenai hukum. Oleh karena itu, mahasiswa yang terpilih diharapkan bersedia berpartisipasi dalam pengisian kuesioner atau wawancara yang berkaitan dengan literasi hukum dan perilaku judi online.

Data dikumpulkan melalui teknik wawancara, yang merupakan metode pengumpulan data kualitatif dengan pertanyaan terbuka yang diajukan secara langsung atau online kepada responden untuk menggali pandangan mereka tentang pengaruh literasi hukum terhadap perilaku judi online. Setelah data dikumpulkan, analisis tema dilakukan untuk mengidentifikasi pola atau tema tertentu, dengan tema utama yang ditemukan adalah pengaruh literasi hukum terhadap perilaku judi online di kalangan mahasiswa. Teknik analisis tema ini memungkinkan peneliti untuk menggali lebih dalam makna dan implikasi pengalaman individu atau kelompok terkait fenomena tersebut, memberikan wawasan tentang pentingnya peningkatan literasi hukum sebagai upaya pencegahan judi online di kalangan remaja.

HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

Tingkat Literasi Hukum di Kalangan Mahasiswa Universitas Jember Terkait Dengan Hukum Yang Mengatur Judi Online

Hasil wawancara dengan responden memberikan wawasan mendalam mengenai dinamika keterlibatan seseorang dalam judi online. Hal ini mencakup faktor awal keterpaparan, pola perilaku selama terlibat, hingga dampak yang dirasakan serta pandangan mengenai pencegahan. Penelitian ini relevan untuk memahami mekanisme yang melatarbelakangi fenomena ini, terutama di kalangan remaja.

Faktor Awal Keterpaparan

Responden mengungkapkan bahwa paparan iklan di media sosial menjadi salah satu faktor utama yang menarik perhatiannya. Iklan-iklan tersebut menggunakan narasi yang menggoda, seperti "mainkan Rp50.000, dapatkan jutaan," sehingga menciptakan persepsi bahwa judi online adalah cara mudah untuk memperoleh keuntungan besar dari modal kecil. Selain itu, pengaruh lingkungan sosial juga signifikan, terutama dari teman-teman yang berbagi pengalaman positif mengenai kemenangan dalam judi online. Faktor ini menciptakan rasa penasaran dan motivasi untuk mencoba.

Penelitian sebelumnya mendukung temuan ini, di mana iklan digital sering kali menjadi sarana utama dalam merekrut pengguna baru ke dalam platform perjudian daring. Narasi "kemenangan instan" berfungsi memperkuat daya tarik psikologis, terutama pada kelompok usia muda yang cenderung memiliki kontrol diri yang lebih rendah (Kahneman, D., & Tversky, A. 2013). Narasi iklan ini bekerja melalui pembingkai (framing), di mana risiko kehilangan uang diminimalkan, sementara potensi keuntungan ditonjolkan. Penelitian Kahneman dan Tversky (1979) dalam *Prospect Theory* menjelaskan bahwa individu cenderung mengambil risiko ketika keuntungan tampak lebih besar dibandingkan kemungkinan kerugian, terutama jika risiko dibingkai sebagai "kesempatan."

Selain iklan, tekanan sosial juga memainkan peran signifikan. Teman sebaya yang membagikan pengalaman positif tentang kemenangan mereka menciptakan "peer influence," yang meningkatkan rasa penasaran dan keinginan untuk mencoba. Hal ini mencerminkan pengaruh teori *social learning* Bandura (1977), yang menekankan bahwa individu belajar melalui pengamatan dan imitasi perilaku orang di sekitarnya, terutama jika perilaku tersebut tampak menghasilkan penghargaan.

Pemilihan Platform dan Permainan

Dalam memilih platform, responden menyatakan bahwa tawaran bonus pendaftaran atau cashback menjadi daya tarik utama. Bonus ini menciptakan ilusi

keamanan karena memberikan kesan bahwa risiko awal dapat diminimalkan. Jenis permainan yang dipilih, seperti slot dan taruhan olahraga, juga didasari pada kemudahan aksesibilitas dan janji kemenangan besar. Elemen-elemen ini menunjukkan bagaimana operator judi online memanfaatkan strategi pemasaran yang terstruktur untuk menarik pengguna.

Hal ini sejalan dengan teori prospek yang diajukan oleh Kahneman dan Tversky (1979), di mana individu cenderung lebih terpengaruh oleh potensi keuntungan dibandingkan kemungkinan kerugian, terutama ketika risiko tersebut dibingkai dengan cara yang menguntungkan. Strategi operator judi online menggunakan bonus pendaftaran adalah bentuk manipulasi psikologis yang dikenal sebagai *loss leader*. Bonus ini menciptakan perasaan “aman” yang mendorong pengguna untuk bertaruh lebih banyak. Pada permainan slot, misalnya, mekanisme *random number generator* (RNG) dirancang untuk memberikan kemenangan kecil yang cukup sering sehingga pengguna merasa terus “beruntung,” meskipun pada akhirnya lebih sering kalah.

Taruhan olahraga menawarkan elemen keterlibatan emosional, di mana pengguna merasa memiliki kontrol berdasarkan pengetahuan mereka tentang olahraga tertentu. Namun, kenyataannya, faktor-faktor eksternal seperti manipulasi hasil atau keunggulan “house edge” tetap membuat pengguna berada dalam posisi kalah.

Pola Perilaku dan Dinamika Keterlibatan

Frekuensi bermain meningkat seiring waktu, dari awalnya 2-3 kali seminggu menjadi hampir setiap hari. Responden biasanya memulai dengan modal kecil (Rp50.000 hingga Rp100.000) tetapi sering kali berakhir dengan pengeluaran lebih besar akibat dorongan untuk mencoba “balik modal.” Fenomena ini mencerminkan pola perilaku adiktif yang ditandai dengan kesulitan dalam mengendalikan keinginan untuk terus bermain, meskipun kerugian yang signifikan telah terjadi.

Perasaan euforia yang dirasakan setiap kali menang menjadi faktor utama yang mendorong keberlanjutan aktivitas perjudian. Namun, rasa kecewa dan frustrasi akibat kerugian finansial juga menjadi konsekuensi yang signifikan. Dalam konteks ini, judi online memanfaatkan mekanisme reward yang tidak konsisten, yang dikenal sebagai “variable ratio reinforcement schedule,” untuk mempertahankan keterlibatan pengguna (Skinner, 1953). Siklus ini mencerminkan pola perilaku adiktif yang ditandai oleh *reinforcement intermittent* (penguatan tidak konsisten). Dalam konteks judi online,

reward (kemenangan) yang tidak dapat diprediksi memicu respons emosional yang intens, membuat individu sulit mengendalikan perilaku mereka. Skinner (1953) menggambarkan hal ini dalam teori *operant conditioning*, di mana jadwal penguatan variabel memperkuat ketergantungan perilaku. Sebagai tambahan, fenomena “loss chasing,” yaitu upaya untuk menutupi kerugian dengan taruhan lebih besar, menciptakan ilusi kontrol, padahal pengguna semakin terjatuh dalam lingkaran kerugian finansial.

Kesadaran Hukum dan Risiko

Responden menyadari bahwa judi online termasuk aktivitas ilegal di Indonesia. Namun, pada awalnya, ia merasa aktivitas ini relatif aman karena dilakukan secara daring. Kesadaran mengenai risiko hukum mulai muncul seiring dengan pemahaman bahwa aturan tersebut dibuat untuk melindungi masyarakat dari dampak negatif seperti penipuan dan kerugian finansial yang lebih besar.

Dari perspektif hukum, judi online merupakan pelanggaran Pasal 303 KUHP dan Undang-Undang ITE di Indonesia. Namun, efektivitas regulasi ini sering kali terkendala oleh perkembangan teknologi yang memungkinkan operator untuk beradaptasi dan tetap beroperasi meskipun ada pemblokiran. Ambivalensi ini mencerminkan fenomena *cognitive dissonance* (Festinger, 1957), di mana individu mencoba mengurangi ketidaknyamanan psikologis yang timbul dari kesadaran bahwa perilaku mereka bertentangan dengan norma hukum atau moral. Rasionalisasi seperti “ini hanya untuk hiburan” atau “hanya sementara” adalah cara mereka untuk menormalkan aktivitas yang sebenarnya ilegal.

Teknologi juga berperan dalam memudahkan akses terhadap judi online. Platform judi menggunakan metode pembayaran digital yang sulit dilacak, memanfaatkan celah regulasi untuk tetap beroperasi meskipun secara hukum dilarang. Hal ini menunjukkan perlunya adaptasi kebijakan hukum yang lebih inovatif dan responsif terhadap perkembangan teknologi.

Dampak Finansial, Sosial, dan Psikologis

Dampak keterlibatan dalam judi online dirasakan secara multidimensi. Dari segi finansial, kerugian yang terus-menerus menyebabkan tekanan ekonomi yang signifikan. Secara psikologis, responden melaporkan rasa cemas dan stres yang meningkat akibat kesulitan mengendalikan perilaku perjudian. Di sisi lain, dampak sosial tercermin dari

gangguan hubungan dengan keluarga dan teman, di mana waktu yang dihabiskan untuk berjudi mengurangi interaksi sosial yang sehat.

Dampak-dampak ini menegaskan perlunya pendekatan holistik dalam menangani masalah judi online, yang melibatkan intervensi psikologis, edukasi, serta kebijakan yang lebih ketat. Kerugian finansial memicu tekanan ekonomi yang secara tidak langsung memengaruhi kesejahteraan psikologis. Dalam konteks ini, *stress-coping theory* (Lazarus & Folkman, 1984) dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana individu yang gagal mengatasi stres akibat kerugian cenderung mencari pelarian dalam perilaku yang sama, yaitu berjudi lebih banyak.

Dari segi sosial, keterlibatan dalam judi online menciptakan isolasi sosial, terutama karena stigma negatif yang melekat pada aktivitas tersebut. Isolasi ini dapat memperburuk masalah kesehatan mental, seperti depresi dan kecemasan, yang pada gilirannya memperkuat pola perilaku adiktif.

Rekomendasi Pencegahan

Menurut responden, upaya pencegahan dapat dilakukan melalui beberapa pendekatan, antara lain:

1. Peningkatan Pengawasan: Pemerintah perlu meningkatkan upaya pemblokiran terhadap situs judi online secara sistematis dan berkelanjutan.
2. Edukasi Masyarakat: Kampanye edukasi mengenai bahaya judi online harus diperluas, terutama di kalangan remaja, dengan memanfaatkan media sosial dan institusi pendidikan.
3. Verifikasi Usia: Platform digital diusulkan untuk menerapkan sistem verifikasi usia yang lebih ketat guna mencegah akses oleh pengguna di bawah umur.

Langkah-langkah ini sejalan dengan rekomendasi dari World Health Organization (WHO) untuk meminimalkan bahaya perjudian melalui kebijakan berbasis bukti dan partisipasi multi-sektoral (WHO, 2019).

KESIMPULAN

Literasi hukum terkait perilaku judi online masih berada pada tingkat yang kurang memadai di kalangan remaja, khususnya di lingkungan mahasiswa Universitas Jember. Penelitian ini menemukan bahwa edukasi mengenai judi online dan bahaya yang ditimbulkannya belum tersebar secara merata, terutama di kalangan masyarakat dari lapisan sosial-ekonomi yang lebih rendah. Kelompok ini cenderung memiliki akses

informasi yang terbatas dan kurang mendapatkan sosialisasi mengenai dampak hukum serta sosial dari aktivitas judi online. Akibatnya, banyak remaja yang masih rentan terpengaruh oleh praktik-praktik judi online tanpa menyadari risiko hukum maupun implikasi finansial dan sosial yang mungkin mereka hadapi. Literasi hukum yang rendah juga berkontribusi terhadap kurangnya kesadaran akan konsekuensi yang diatur dalam perundang-undangan yang berkaitan dengan perjudian daring.

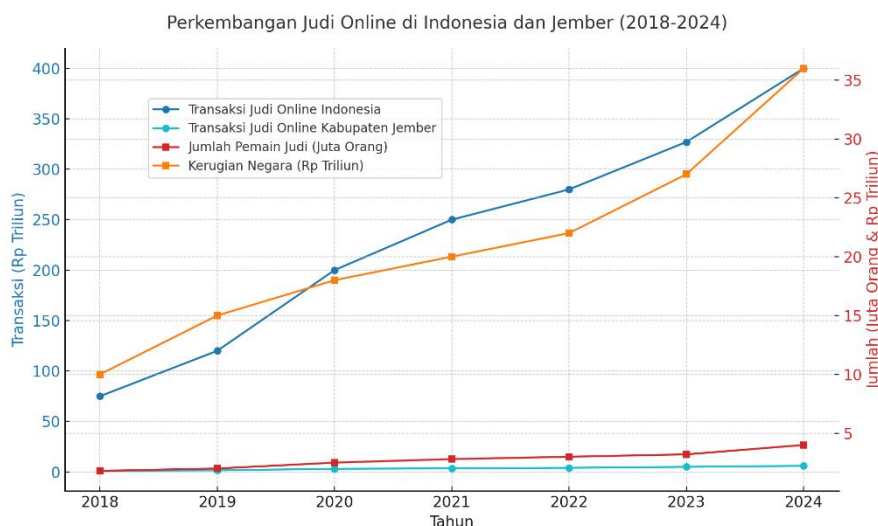
Untuk mengatasi masalah ini, pemerintah diharapkan mengambil peran lebih aktif dalam menyebarkan informasi dan meningkatkan kampanye terkait bahaya judi online. Kampanye tersebut perlu dilaksanakan secara lebih terstruktur dan menjangkau semua lapisan masyarakat, termasuk di daerah yang lebih terpencil dan di kalangan remaja dengan akses informasi yang lebih terbatas. Pemerintah juga disarankan untuk menggandeng berbagai pihak, seperti lembaga pendidikan dan organisasi sosial, guna memperluas jangkauan edukasi serta memberikan pemahaman mendalam tentang literasi hukum dan risiko judi online. Dengan pendekatan yang lebih holistik, diharapkan perilaku judi online di kalangan remaja dapat diminimalisasi dan literasi hukum di masyarakat dapat ditingkatkan secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R. C., & Pearson, P. D. (1984). "A Schema-Theoretic View of Basic Processes in Reading Comprehension".
- Bandura, A. (1977). Social learning theory. *Englewood Cliffs*.
- Festinger, L. A theory of cognitive dissonance, 1957. Palo Alto.
- Hartono, A. (2023). *Aksesibilitas Informasi Hukum dan Literasi Hukum di Kalangan Remaja*. Jurnal Literasi Hukum, 8(1), 102-119.
- Indonesia. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)*, Pasal 303 Ayat 3 tentang *Perjudian*. Lembaran Negara Tahun 1946 Nomor 1.
- Kahneman, D. (1979). Prospect theory: An analysis of decisions under risk. *Econometrica*, 47, 278.
- Kahneman, D., & Tversky, A. (2013). Prospect theory: An analysis of decision under risk. In *Handbook of the fundamentals of financial decision making: Part I* (pp. 99-127).
- Kahneman, D. (2011). Thinking, Fast and Slow/Farrar. *Straus and Giroux*.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2023). *Judi*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/judi>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2023). *Laporan Tahunan Kominfo: Upaya Pemblokiran Situs Judi Online*. Jakarta: Kominfo.

- Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). (2023). *Pemblokiran Situs Judi Online: Upaya dan Tantangan di Era Digital*. Jakarta: Kominfo.
- Kimball, J. C. (1990). "Legal Literacy: An Introduction"
- Lazarus, R. S. (1984). *Stress, appraisal, and coping* (Vol. 464). Springer.Lembaga Riset dan Pengembangan Sosial (LRPS). (2024). *Survei Perilaku Judi Online di Kalangan Remaja*. Yogyakarta: LRPS.
- Lembaga Riset dan Pengembangan Sosial (LRPS). (2024). *Survei Partisipasi Mahasiswa dalam Judi Online di Kabupaten Jember*. Jember: LRPS.
- Lubis, A. Z. (2015). Perjudian dan Hukumnya dalam Perspektif Islam. El-Qudwah: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Hukum Islam, 10(1), 43-58
- Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK). (2024). *Laporan Transaksi Judi Daring di Indonesia 2024*. Jakarta: PPATK.
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK). (2024). *Laporan Perkembangan Transaksi Judi Online di Indonesia Tahun 2023*. Jakarta: PPATK.
- Skinner, B. F. (1965). *Science and human behavior* (No. 92904). Simon and Schuster.
- Saputra, B., et al. (2023). *Peran Literasi Hukum dalam Mencegah Perilaku Judi Online di Kalangan Remaja*. Jurnal Hukum & Sosial, 15(2), 134-150.
- Simanjuntak, B. (2010). "Pendidikan Hukum: Membangun Literasi Hukum Masyarakat".
- World Health Organization (WHO). (2019). *Addressing the Public Health Impacts of Gambling*. Geneva: WHO.
- Zulkarnaen, W., Fitriani, I., & Yuningsih, N. (2020). Pengembangan Supply Chain Management Dalam Pengelolaan Distribusi Logistik Pemilu Yang Lebih Tepat Jenis, Tepat Jumlah Dan Tepat Waktu Berbasis Human Resources Competency Development Di KPU Jawa Barat. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 4(2), 222-243. <https://doi.org/10.31955/mea.vol4.iss2.pp222-243>.

GAMBAR, GRAFIK DAN TABEL



Gambar 1. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), Lembaga Riset dan Pengembangan Sosial (LRPS)2024