TINJAUAN VIKTIMOLOGI TERHADAP KASUS JUDI ONLINE SEBAGAI VICTIMLESS CRIME OLEH ANAK

Varisha Rismana[1], Ivan Zairani Lisi[2], Dewi Atriani[3]
varisharismana6@gmail.com[1], ivanzairani@fh.unmul.ac.id[2], dewiatrini@fh.unmul.ac.id[3]
Universitas Mulawarman

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong meningkatnya praktik judi online yang dapat diakses dengan mudah oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak. Judi online sering dikategorikan sebagai victimless crime karena dianggap tidak menimbulkan korban secara langsung. Namun, keterlibatan anak dalam praktik judi online menunjukkan adanya pihak yang mengalami kerugian sehingga menimbulkan pertanyaan mengenai bagaimana perspektif viktimologi memandang anak yang terlibat dalam judi online serta bentuk-bentuk viktimisasi yang dialaminya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perspektif viktimologi oleh anak yang terlibat dalam judi online dalam konteks victimless crime serta mengkaji bentuk-bentuk viktimisasi yang dialami anak akibat keterlibatannya dalam praktik tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum doktrinal dengan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Sumber data yang digunakan terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Data dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan teori viktimologi, konsep victimless crime, teori Self-Victimizing Victim dan teori Viktimisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang terlibat dalam praktik judi online tidak dapat dipandang hanya sebagai pelaku, tetapi juga sebagai korban. Dalam perspektif viktimologi, anak dalam kondisi tertentu dapat menempati posisi ganda sebagai pelaku sekaligus korban (self-victimizing victim), yang dipengaruhi oleh kemudahan akses teknologi, lingkungan pergaulan, serta rendahnya literasi digital. Keterlibatan tersebut menimbulkan berbagai bentuk viktimisasi, yaitu psikologis, sosial, ekonomi, dan digital, yang ditandai dengan kecanduan, gangguan emosional, penurunan prestasi belajar, konflik keluarga, kerugian finansial, serta risiko penyalahgunaan data pribadi. Oleh karena itu, Oleh karena itu, penanganan terhadap anak perlu mengutamakan perlindungan, pembinaan, dan rehabilitasi dengan memperhatikan kepentingan terbaik bagi anak.

Kata Kunci: Viktimologi, Anak, Judi Online, Victimless Crime.

ABSTRACT

The development of information and communication technology has contributed to the increasing practice of online gambling, which can be easily accessed by various groups, including children. Online gambling is often categorized as a victimless crime because it is considered not to directly cause victims. However, the involvement of children in online gambling practices indicates the existence of parties who suffer losses, thereby raising questions regarding how victimology views children involved in online gambling and the forms of victimization they experience. This study aims to analyze the victimological perspective on children involved in online gambling within the context of victimless crime and to examine the forms of victimization experienced by children as a result of their involvement in such practices. This study employs a doctrinal legal research method using a statutory approach and a conceptual approach. The legal materials consist of primary, secondary, and tertiary legal materials. The data were analyzed qualitatively by applying victimology theory, the concept of victimless crime, the theory of Self-Victimizing Victim, and victimization theory. The findings indicate that children involved in online gambling practices cannot be viewed solely as offenders, but may also be regarded as victims. From a victimological perspective, children under certain circumstances may occupy a dual position as both offenders and victims (self-victimizing victims), influenced by easy access to technology, peer and social environments, and low levels of digital literacy. Such involvement may result in various forms of victimization, including

psychological, social, economic, and digital victimization, as reflected in addiction, emotional disturbances, declining academic performance, family conflicts, financial losses, and the risk of personal data misuse. Therefore, the handling of children involved in online gambling should prioritize protection, guidance, and rehabilitation while ensuring that the best interests of the child are upheld.
Keywords: *Victimology, Children, Online Gambling, Victimless Crime.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah melahirkan fenomena judi online yang semakin masif dan sulit dikendalikan. Judi online merupakan aktivitas perjudian yang dilakukan melalui perangkat digital seperti komputer atau telepon pintar yang terhubung dengan jaringan internet, sehingga memungkinkan seseorang untuk berjudi dengan mudah kapan saja dan di mana saja tanpa batas. Kemudahan akses teknologi menyebabkan praktik judi online tidak hanya melibatkan orang dewasa, tetapi juga menjangkau anak yang secara psikologis dan sosial belum memiliki kematangan untuk memahami risiko dan konsekuensi berjudi, sehingga menjadikan anak sebagai kelompok rentan dalam kejahatan di ruang digital yang terus berkembang seiring perubahan sosial akibat kemajuan teknologi informasi. Undang-Undang Perlindungan Anak menetapkan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk janin dalam kandungan, sementara Undang-Undang Sistem Peradilan Pidana Anak menyebut anak sebagai individu berusia 12 hingga kurang dari 18 tahun yang diduga melakukan tindak pidana . Karena itu, anak yang terlibat judi online termasuk kelompok rentan karena secara hukum dan psikologis mereka belum dewasa dan belum bisa bertanggung jawab penuh atas perbuatannya. Dari sisi viktimologi, keterlibatan anak ini bukan sekadar kesalahan pribadi, melainkan bentuk menjadi korban atas dirinya sendiri akibat lemahnya pengawasan sosial dan pengaruh sistem digital yang manipulatif. Kondisi ini menunjukkan adanya korban nyata dalam praktik judi online, meskipun secara teoretis perjudian sering digolongkan sebagai kejahatan tanpa korban (victimless crime).

Konsep victimless crime pertama kali diperkenalkan oleh Edwin M. Schur dalam karyanya Crimes Without Victims: Deviant Behavior and Public Policy (1965), yang menggambarkan jenis kejahatan di mana tidak ada pihak yang mengadu atau merasa dirugikan karena semua pihak yang terlibat melakukannya secara sukarela dan atas dasar kesepakatan Bersama. Dalam kajian viktimologi modern, pemahaman tentang korban sudah tidak terbatas pada orang yang dirugikan oleh perbuatan orang lain saja, tetapi juga mencakup bentuk self-victimization, yaitu kondisi ketika seseorang termasuk anak-anak mengalami kerugian akibat perbuatannya sendiri, yang secara nyata dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal yang bersifat manipulatif, seperti bujukan, tekanan lingkungan, atau rancangan sistem digital yang membuat anak terus bermain tanpa sadar. Stephen Schaffer melalui teori Self-Victimizing Victim menjelaskan bahwa dalam satu peristiwa yang sama, seseorang dapat berperan ganda sekaligus, yaitu sebagai pelaku dan juga sebagai korban. Contohnya, anak yang terlibat judi online memang melakukan perbuatan (sebagai pelaku), tetapi di sisi lain ia juga pantas disebut korban karena perbuatannya itu didorong oleh pengaruh luar yang tidak sepenuhnya mampu ia lawan mengingat usianya yang masih rentan.

Data menunjukkan bahwa keterpaparan anak terhadap judi online di Indonesia telah menjadi persoalan yang perlu mendapat perhatian. Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) mencatat sekitar 200 ribu anak telah terpapar judi online, yang menunjukkan bahwa praktik tersebut telah menjangkau kelompok usia yang masih membutuhkan

perlindungan dan pengawasan khusus . Kondisi ini semakin memprihatinkan mengingat pada tahun 2023 perputaran uang dari judi online di Indonesia mencapai lebih dari Rp200 triliun dan jumlah pemain terus mengalami peningkatan. Bahkan, pada awal Januari 2025, Komdigi telah memblokir lebih dari 43 ribu konten dan situs judi online. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa kemudahan akses terhadap teknologi dan internet tidak hanya memperluas praktik judi online, tetapi juga meningkatkan kerentanan anak untuk terlibat dan mengalami berbagai dampak yang ditimbulkan, sehingga persoalan ini penting dikaji dari perspektif viktimologi.

Secara normatif, praktik perjudian termasuk judi online telah dilarang dalam UU No. 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP baru) pada Pasal 427 yang menyatakan: “Setiap Orang yang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan tanpa izin, dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun atau pidana denda paling banyak kategori III.” Bersaman dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) pada Pasal 27 Ayat (2) yang menyatakan "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian". secara tegas melarang segala bentuk perjudian, termasuk perjudian yang dilakukan melalui media elektronik atau dalam jaringan internet. Kondisi ideal yang dikehendaki hukum adalah terwujudnya masyarakat yang bebas dari praktik perjudian daring serta terlindunginya anak dari berbagai bentuk kejahatan di ruang siber.

Penelitian ini berangkat dari kenyataan yang terlihat jelas adanya kesenjangan antara apa yang seharusnya menurut hukum dan kenyataan yang terjadi di lapangan. Di satu sisi, hukum di Indonesia sudah melindungi anak secara menyeluruh dan melarang semua jenis perjudian, termasuk judi online. Namun di sisi lain, kenyataannya anak-anak justru semakin mudah menjadi korban dari sistem judi digital yang membuat ketagihan dan bersifat menjebak. Anak berada pada posisi ganda sebagai pelaku sekaligus korban, yang menimbulkan dilema dalam penegakan hukum pidana. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis perspektif viktimologi terhadap anak yang terlibat dalam praktik judi online dalam konteks victimless crime serta mengidentifikasi bentuk-bentuk viktimisasi yang dialami anak akibat keterlibatannya, sehingga penanganan terhadap anak tidak hanya berorientasi pada aspek penegakan hukum, tetapi juga memperhatikan perlindungan, pembinaan, dan kepentingan terbaik bagi anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum doktrinal dengan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui studi kepustakaan (library research) dengan menelaah berbagai sumber hukum yang relevan, meliputi bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan, bahan hukum sekunder berupa buku, jurnal ilmiah, hasil penelitian, dan pendapat para ahli hukum, serta bahan hukum tersier berupa kamus hukum dan sumber referensi lainnya. Bahan hukum yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan teori viktimologi, konsep victimless crime, teori Self-Victimizing Victim, dan teori viktimisasi untuk menjawab permasalahan mengenai perspektif viktimologi terhadap anak yang terlibat dalam praktik judi online serta bentuk-bentuk viktimisasi yang dialaminya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perspektif Viktimologi Terhadap Anak Yang Terlibat Dalam Praktik Judi Online Dalam Konteks Victimless Crime

A. Victimless Crime dalam Praktik Judi Online

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk munculnya berbagai bentuk kejahatan berbasis digital, salah satunya judi online. Kehadiran internet dan perangkat digital seperti telepon pintar membuat perjudian semakin mudah diakses tanpa mengenal batas ruang dan waktu. Proses pendaftaran yang sederhana, kemudahan transaksi melalui rekening bank atau dompet digital, serta promosi berupa bonus, cashback, dan hadiah melalui media sosial turut mendorong penyebaran judi online ke berbagai kalangan, termasuk anak-anak dan remaja. Selain itu, penggunaan identitas penyelenggara yang tidak jelas dan server di luar negeri menyebabkan pengawasan serta penegakan hukum terhadap praktik judi online menjadi semakin sulit. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, judi merupakan permainan dengan menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhan. Sementara itu, Pasal 427 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana mengatur mengenai perjudian sebagai salah satu bentuk tindak pidana.

Dalam kajian kriminologi dan viktimologi, perjudian sering dikaitkan dengan konsep victimless crime atau kejahatan tanpa korban. Istilah ini diperkenalkan oleh Edwin M. Schur melalui bukunya Crimes Without Victims pada tahun 1965. Konsep tersebut menggambarkan perbuatan yang dilakukan secara sukarela oleh pihak-pihak yang terlibat sehingga tidak terlihat adanya korban secara langsung. Dalam konteks perjudian, pemain dianggap secara sadar mempertaruhkan uang atau barang berharga untuk memperoleh keuntungan berdasarkan keberuntungan dan menerima risiko dari tindakannya sendiri. Namun, perkembangan pemikiran kriminologi modern menunjukkan bahwa victimless crime tidak selalu berarti suatu perbuatan benar-benar bebas dari korban. Ketiadaan korban langsung tidak menutup kemungkinan munculnya korban tidak langsung (indirect victim) maupun korban tersembunyi (hidden victim). Oleh karena itu, penerapan konsep victimless crime terhadap judi online perlu dikaji lebih lanjut dengan memperhatikan dampak yang ditimbulkan terhadap pemain dan lingkungan sosialnya.

Keterlibatan anak dalam praktik judi online menunjukkan bahwa perjudian digital tidak dapat sepenuhnya dipandang sebagai kejahatan tanpa korban. Kementerian Komunikasi dan Digital pada 13 Mei 2026 menyampaikan bahwa hampir 200.000 anak Indonesia telah terpapar judi online, termasuk sekitar 80.000 anak berusia di bawah 10 tahun. Selain itu, publikasi Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mengenai wilayah Tangerang Selatan mencatat 41 pemain judi online dalam kelompok usia 0–16 tahun, dengan nilai deposit sekitar Rp26,7 juta dan 347 transaksi. Anak merupakan kelompok rentan karena secara psikologis belum memiliki kematangan berpikir dan kemampuan memahami risiko secara utuh. Kerentanan tersebut diperkuat oleh kemudahan akses internet, pengaruh media sosial dan teman sebaya, serta kurangnya pengawasan orang tua. Di sisi lain, platform judi online memanfaatkan strategi pemasaran digital, bonus, promosi kemenangan, dan tampilan visual yang menarik untuk mendorong pemain terus bermain. Ketika mengalami kekalahan, pemain cenderung kembali bermain untuk memulihkan kerugian, sedangkan kemenangan dapat mendorong keinginan memperoleh keuntungan lebih besar. Mekanisme tersebut dapat menimbulkan ketergantungan dan membuat pemain sulit menghentikan aktivitas perjudian.

Dalam perspektif viktimologi, anak yang terlibat dalam judi online tidak hanya dapat dipandang sebagai pelaku, tetapi juga berpotensi menjadi korban dari sistem perjudian digital yang manipulatif dan adiktif. Viktimologi merupakan ilmu yang mempelajari korban, faktor penyebab seseorang menjadi korban, serta hubungan antara korban dan pelaku kejahatan. Anak yang terlibat dalam judi online dapat mengalami berbagai dampak negatif, seperti kecanduan, gangguan emosional, penurunan prestasi belajar, perilaku menyimpang, serta konflik dengan keluarga dan lingkungan sosial. Bahkan, kerugian ekonomi akibat perjudian dapat mendorong munculnya tindak pidana lain, seperti pencurian dan penipuan. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa keterlibatan anak tidak selalu dapat dipahami sebagai tindakan yang sepenuhnya didasarkan pada kehendak bebas, sebab terdapat pengaruh dari karakteristik sistem perjudian digital dan kerentanan psikologis anak. Berdasarkan uraian tersebut, konsep victimless crime memiliki keterbatasan dalam menjelaskan praktik judi online yang melibatkan anak. Oleh karena itu, kajian viktimologi diperlukan untuk memahami kedudukan anak sebagai korban, bentuk viktimisasi yang dialami, serta dampak perjudian digital terhadap kehidupan anak.

B. Perspektif Viktimologi terhadap Anak yang terlibat Judi Online

Viktimisasi psikologis merupakan salah satu bentuk viktimisasi yang banyak dialami oleh anak yang terlibat dalam praktik judi online. Dalam perspektif viktimologi, viktimisasi psikologis adalah kondisi ketika seseorang mengalami penderitaan yang berdampak pada mental, emosi, atau perilakunya akibat suatu peristiwa yang menjadikannya sebagai korban. Berbeda dengan viktimisasi fisik yang menimbulkan cedera pada tubuh, viktimisasi psikologis lebih berhubungan dengan gangguan pada kondisi kejiwaan seseorang. Dalam praktik judi online, anak tidak hanya berisiko mengalami kerugian finansial, tetapi juga dapat mengalami berbagai masalah psikologis. Dampak tersebut dapat berupa stres, kecemasan, rasa takut, hingga gangguan dalam perkembangan kepribadian dan kesehatan mental yang dapat memengaruhi kehidupan anak di masa depan.

Salah satu bentuk viktimisasi psikologis yang paling sering dialami anak akibat keterlibatannya dalam judi online adalah kecanduan atau adiksi. Kecanduan judi online merupakan kondisi ketika seseorang memiliki dorongan yang sangat kuat untuk terus berjudi dan sulit menghentikan kebiasaan tersebut meskipun telah mengalami berbagai kerugian. Pada anak, kecanduan dapat terjadi karena sistem perjudian online dirancang menggunakan mekanisme psikologis tertentu yang mampu memicu pelepasan hormon dopamin dalam otak. Hormon ini menimbulkan perasaan senang dan puas ketika pemain memperoleh kemenangan sehingga mendorong keinginan untuk terus bermain. Ketika anak mengalami kekalahan, mereka justru terdorong untuk kembali bermain dengan harapan dapat mengembalikan kerugian yang dialami. Siklus tersebut berlangsung secara terus-menerus hingga akhirnya menimbulkan ketergantungan.

Selain memiliki kecanduan, anak-anak juga sering mengalami bentuk viktimisasi psikologis lain berupa gangguan emosional. Anak yang bermain judi online biasanya merasa emosinya berubah-ubah dengan cepat. Saat mendapat kemenangan, anak sangat senang dan merasa yakin diri secara berlebihan. Ketika anak mengalami kekalahan, mereka akan merasa sedih, marah, kesal, dan tidak senang. Perubahan perasaan yang terus-menerus terjadi dalam jangka waktu lama bisa mengganggu ketenangan mental anak. Anak sering kali semakin mudah marah, agresif, sensitif, dan kesulitan mengontrol perasaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tekanan psikologis yang berlangsung lama bisa berubah menjadi kecemasan. Anak yang cemas karena berjudi online sering menunjukkan tanda seperti sulit tidur, gelisah,

mudah cemas, kehilangan selera makan, dan kesulitan fokus. Kecemasan itu terjadi karena anak merasa takut kehilangan uang, takut ditegur orang tua, atau takut menghadapi akibat dari perbuatannya. Dalam situasi tertentu, kecemasan yang tidak dikelola dengan baik bisa berkembang menjadi masalah mental yang lebih berat dan membutuhkan bantuan dari ahli.

C. Keterlibatan Anak dalam Praktik Judi Online dalam Konteks Victimless Crime

Keterlibatan anak dalam praktik judi online merupakan fenomena yang semakin mengkhawatirkan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Kemudahan mengakses internet melalui telepon pintar, komputer, maupun perangkat digital lainnya telah membuka peluang bagi anak untuk mengakses berbagai platform perjudian tanpa pengawasan yang memadai. Berbeda dengan perjudian konvensional yang memiliki keterbatasan ruang dan waktu, judi online dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja sehingga semakin meningkatkan risiko keterlibatan anak. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi tidak hanya memberikan manfaat bagi masyarakat, tetapi juga menghadirkan ancaman baru terhadap perlindungan anak di ruang digital.

Menurut Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa negara mengakui adanya keterbatasan yang dimiliki anak dibandingkan orang dewasa sehingga anak memerlukan perlindungan khusus dalam berbagai aspek kehidupan. Perlindungan tersebut juga mencakup perlindungan dari berbagai bentuk pengaruh negatif perkembangan teknologi informasi, termasuk paparan terhadap praktik perjudian online yang semakin mudah diakses melalui internet.

Dalam perspektif viktimologi, kondisi usia tersebut dapat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan anak lebih rentan menjadi korban. Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan keinginan untuk mencoba sesuatu yang baru, tetapi belum memiliki pengalaman yang cukup untuk memahami risiko dari tindakan tersebut. Ketika anak menemukan judi online melalui media sosial, teman sebaya, atau lingkungan sekitarnya, anak dapat terdorong untuk mencoba tanpa memahami bahwa perjudian dapat menimbulkan kecanduan, kerugian ekonomi, serta berbagai masalah psikologis dan sosial. Dengan demikian, keterlibatan anak tidak selalu muncul karena adanya keinginan untuk melakukan kejahatan, tetapi dapat diawali dari rasa ingin tahu dan pengaruh lingkungan yang kemudian berkembang menjadi keterlibatan yang lebih jauh.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa konsep victimless crime memiliki keterbatasan dalam penerapannya apabila dikaitkan dengan keterlibatan anak dalam praktik judi online. Meskipun perjudian secara teoritis dilakukan atas dasar persetujuan para pihak, pada kenyataannya anak belum memiliki kapasitas yang memadai untuk memahami seluruh risiko dan konsekuensi dari aktivitas tersebut. Keterlibatan anak lebih merupakan hasil dari pengaruh perkembangan teknologi digital, media sosial, lingkungan keluarga, pergaulan, serta sistem perjudian yang bersifat manipulatif daripada kehendak bebas sebagaimana diasumsikan dalam konsep victimless crime. Oleh karena itu, pendekatan viktimologi menjadi penting untuk menempatkan anak sebagai pihak yang memerlukan perlindungan, pembinaan, dan rehabilitasi, bukan semata-mata sebagai pelaku tindak pidana.

Bentuk Viktimisasi Yang Dialami Anak Akibat Keterlibatannya Dalam Praktik Judi Online

A. Viktimisasi terhadap Anak akibat keterlibatannya dalam Praktik Judi Online

Viktimisasi merupakan suatu proses yang menyebabkan seseorang mengalami

kerugian, penderitaan, atau dampak negatif akibat suatu tindak pidana maupun keadaan tertentu. Dalam perspektif viktimologi, viktimisasi tidak hanya dipahami sebagai akibat yang dialami korban setelah terjadinya suatu kejahatan, tetapi juga sebagai suatu rangkaian proses yang menyebabkan seseorang berada dalam posisi sebagai korban. Proses tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari diri korban, lingkungan sosial, perkembangan teknologi, maupun tindakan pihak lain yang memanfaatkan kerentanan korban. Oleh karena itu, viktimologi tidak hanya mempelajari siapa yang menjadi korban, tetapi juga mengkaji bagaimana seseorang dapat menjadi korban dan faktor-faktor apa yang menyebabkan terjadinya viktimisasi.

Proses viktimisasi terhadap anak dalam praktik judi online umumnya diawali dari tahap pengenalan. Pada tahap ini, anak belum memiliki niat untuk berjudi, tetapi mulai mengetahui keberadaan judi online melalui berbagai media yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi digital membuat informasi dapat menyebar dengan sangat cepat tanpa mengenal batas usia. Anak yang aktif menggunakan internet memiliki peluang yang besar untuk menemukan berbagai konten yang berkaitan dengan perjudian, baik secara sengaja maupun tidak sengaja. Berbeda dengan perjudian konvensional yang hanya dapat ditemukan di tempat-tempat tertentu, judi online dapat muncul di berbagai platform digital yang setiap hari diakses oleh anak. Kondisi tersebut menyebabkan proses awal keterlibatan anak dalam judi online sering kali terjadi tanpa disadari, karena perjudian dikemas dalam bentuk yang menarik dan menyerupai hiburan.

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa keterlibatan anak dalam praktik judi online dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berkaitan, terutama rasa ingin tahu, pengaruh teman sebaya, kemudahan akses terhadap teknologi, serta kurangnya pengawasan dari orang tua. Faktor-faktor tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan anak tidak semata-mata berasal dari kehendak anak sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan dan kondisi digital yang berada di sekitarnya.

Dalam perspektif viktimologi, proses tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam praktik judi online tidak terjadi secara tiba-tiba ataupun sepenuhnya merupakan hasil pilihan pribadi. Keterlibatan tersebut dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital, mudahnya akses internet, strategi promosi penyelenggara judi online, pengaruh lingkungan pergaulan, serta kurangnya pengawasan dari keluarga. Berbagai faktor tersebut saling berkaitan dan menempatkan anak pada posisi yang rentan mengalami viktimisasi. Oleh karena itu, anak yang terlibat dalam praktik judi online tidak hanya dapat dipandang sebagai pelaku, tetapi juga sebagai korban dari sistem perjudian digital yang secara sengaja memanfaatkan keterbatasan usia, kondisi psikologis, dan kerentanan anak demi memperoleh keuntungan.

B. Viktimisasi Psikologis terhadap Anak yang terlibat Judi Online

Viktimisasi psikologis merupakan salah satu bentuk viktimisasi yang banyak dialami oleh anak yang terlibat dalam praktik judi online. Dalam perspektif viktimologi, viktimisasi psikologis adalah kondisi ketika seseorang mengalami penderitaan yang berdampak pada mental, emosi, atau perilakunya akibat suatu peristiwa yang menjadikannya sebagai korban. Berbeda dengan viktimisasi fisik yang menimbulkan cedera pada tubuh, viktimisasi psikologis lebih berhubungan dengan gangguan pada kondisi kejiwaan seseorang. Dalam praktik judi online, anak tidak hanya berisiko mengalami kerugian finansial, tetapi juga dapat mengalami berbagai masalah psikologis. Dampak tersebut dapat berupa stres, kecemasan, rasa takut, hingga gangguan dalam perkembangan kepribadian dan kesehatan mental yang dapat memengaruhi kehidupan anak di masa depan.

Salah satu bentuk viktimisasi psikologis yang paling sering dialami anak akibat keterlibatannya dalam judi online adalah kecanduan atau adiksi. Kecanduan judi online merupakan kondisi ketika seseorang memiliki dorongan yang sangat kuat untuk terus berjudi dan sulit menghentikan kebiasaan tersebut meskipun telah mengalami berbagai kerugian. Pada anak, kecanduan dapat terjadi karena sistem perjudian online dirancang menggunakan mekanisme psikologis tertentu yang mampu memicu pelepasan hormon dopamin dalam otak. Hormon ini menimbulkan perasaan senang dan puas ketika pemain memperoleh kemenangan sehingga mendorong keinginan untuk terus bermain. Ketika anak mengalami kekalahan, mereka justru terdorong untuk kembali bermain dengan harapan dapat mengembalikan kerugian yang dialami. Siklus tersebut berlangsung secara terus-menerus hingga akhirnya menimbulkan ketergantungan.

Tekanan psikologis yang berlangsung lama bisa berubah menjadi kecemasan. Anak yang cemas karena berjudi online sering menunjukkan tanda seperti sulit tidur, gelisah, mudah cemas, kehilangan selera makan, dan kesulitan fokus. Kecemasan itu terjadi karena anak merasa takut kehilangan uang, takut ditegur orang tua, atau takut menghadapi akibat dari perbuatannya. Dalam situasi tertentu, kecemasan yang tidak dikelola dengan baik bisa berkembang menjadi masalah mental yang lebih berat dan membutuhkan bantuan dari ahli.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa viktimisasi psikologis merupakan dampak yang paling nyata dan paling berbahaya yang dialami oleh anak akibat keterlibatannya dalam praktik judi online. Bentuk viktimisasi tersebut meliputi kecanduan, gangguan emosional, stres, kecemasan, depresi, rendahnya kontrol diri, serta berbagai gangguan perkembangan psikologis lainnya. Dampak tersebut tidak hanya memengaruhi kondisi mental anak pada saat ini, tetapi juga berpotensi mengganggu perkembangan kepribadian, pendidikan, dan kehidupan sosial anak di masa mendatang. Oleh karena itu, diperlukan upaya pencegahan, pengawasan, rehabilitasi, dan pendampingan psikologis yang berkelanjutan agar anak yang terlibat dalam praktik judi online dapat memperoleh pemulihan serta kembali berkembang secara sehat sesuai dengan tahap perkembangannya.

C. Viktimisasi Sosial terhadap Anak yang terlibat Judi Online

Viktimisasi sosial merupakan salah satu bentuk penderitaan yang dialami seseorang akibat terganggunya hubungan sosial, fungsi sosial, maupun interaksinya dengan lingkungan sekitar sebagai dampak dari suatu peristiwa yang menempatkannya sebagai korban. Dalam kajian viktimologi, dampak yang dialami korban tidak hanya terbatas pada kerugian fisik dan psikologis, tetapi juga dapat memengaruhi kehidupan sosial korban. Pada konteks keterlibatan anak dalam praktik judi online, dampak sosial yang muncul sering kali berlangsung dalam jangka panjang dan berpengaruh terhadap proses tumbuh kembang anak sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat.

Salah satu bentuk viktimisasi sosial yang paling sering dialami anak akibat judi online adalah terganggunya hubungan dengan keluarga. Pada awalnya, banyak anak yang mencoba bermain judi online secara sembunyi-sembunyi karena menyadari bahwa aktivitas tersebut tidak akan mendapatkan persetujuan dari orang tua. Akibatnya, anak mulai membatasi komunikasi dengan keluarga dan berusaha menutupi aktivitas yang dilakukannya. Kondisi tersebut secara perlahan menyebabkan berkurangnya keterbukaan antara anak dan orang tua sehingga hubungan yang sebelumnya harmonis menjadi renggang.

Bentuk viktimisasi sosial lainnya adalah munculnya stigma negatif dari lingkungan masyarakat. Perjudian pada umumnya dipandang sebagai perilaku yang bertentangan dengan norma sosial dan norma hukum yang berlaku. Oleh karena itu, anak yang diketahui terlibat dalam judi online sering kali memperoleh penilaian negatif dari masyarakat. Anak

dapat dicap sebagai pribadi yang tidak bertanggung jawab, nakal, atau memiliki perilaku menyimpang. Stigma tersebut dapat memengaruhi cara masyarakat memperlakukan anak dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam perspektif viktimologi, berbagai dampak sosial tersebut menunjukkan bahwa anak yang terlibat dalam judi online mengalami proses viktimisasi sosial yang nyata. Kerugian yang dialami tidak hanya berupa kehilangan uang atau gangguan psikologis, tetapi juga berupa terganggunya hubungan dengan keluarga, sekolah, teman sebaya, dan masyarakat. Kondisi tersebut menyebabkan anak kehilangan dukungan sosial yang sangat dibutuhkan dalam proses tumbuh kembangnya.

D. Viktimisasi Ekonomi dan Digital terhadap Anak yang terlibat Judi Online

Viktimisasi ekonomi pada dasarnya merupakan kerugian yang dialami seseorang dalam bentuk kehilangan uang, harta benda, maupun sumber daya ekonomi lainnya akibat suatu peristiwa yang menempatkannya sebagai korban. Dalam konteks judi online, bentuk viktimisasi ekonomi yang paling nyata adalah hilangnya sejumlah uang yang digunakan sebagai modal perjudian. Meskipun sebagian besar anak belum memiliki penghasilan sendiri, mereka tetap memiliki akses terhadap sejumlah dana yang berasal dari uang saku, tabungan, hadiah, maupun pemberian dari orang tua. Dana tersebut kemudian digunakan untuk melakukan taruhan dalam berbagai bentuk permainan judi online yang tersedia di internet.

Kerugian ekonomi yang dialami anak tidak hanya berupa hilangnya uang yang digunakan untuk berjudi. Dalam banyak kasus, anak yang mengalami kekalahan terus-menerus berusaha mengembalikan uang yang telah hilang dengan cara melakukan taruhan kembali dalam jumlah yang lebih besar. Perilaku ini dikenal sebagai chasing losses, yaitu tindakan mengejar kerugian yang telah dialami dengan harapan memperoleh kemenangan yang dapat menutupi seluruh kerugian sebelumnya. Namun, tindakan tersebut justru menyebabkan anak mengalami kerugian yang lebih besar karena peluang untuk kalah tetap lebih tinggi dibandingkan peluang untuk menang.

Selain viktimisasi ekonomi, keterlibatan anak dalam judi online juga menimbulkan viktimisasi digital. Viktimisasi digital merupakan bentuk kerugian yang dialami seseorang akibat penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi di ruang digital. Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah menciptakan berbagai risiko baru yang sebelumnya tidak ditemukan dalam perjudian konvensional. Risiko tersebut meliputi penyalahgunaan data pribadi, paparan konten digital yang merugikan, penipuan berbasis teknologi, hingga eksploitasi digital yang dilakukan oleh pihak tertentu untuk memperoleh keuntungan.

Apabila dikaitkan dengan teori Self-Victimizing Victim yang dikemukakan oleh Stephen Schafer, anak yang terlibat dalam praktik judi online dapat dipandang sebagai pihak yang memiliki kedudukan ganda. Anak memang ikut berpartisipasi dalam aktivitas perjudian yang dilarang oleh hukum, tetapi pada saat yang sama juga menjadi korban dari sistem digital yang manipulatif dan eksploitatif. Oleh karena itu, kerugian yang dialami anak tidak dapat dipandang semata-mata sebagai akibat dari kesalahannya sendiri, melainkan juga sebagai akibat dari pengaruh lingkungan digital yang tidak memberikan perlindungan yang memadai terhadap anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan Perspektif viktimologi terhadap anak yang terlibat dalam praktik judi online dalam konteks victimless crime tidak dapat dipandang hanya sebagai pelaku, tetapi juga sebagai korban. Anak belum memiliki kematangan dalam memahami risiko dari perbuatannya sehingga mudah terpengaruh oleh lingkungan, kemudahan akses teknologi, rendahnya literasi digital, serta sistem perjudian online yang bersifat manipulatif. Sejalan dengan teori Self-Victimizing Victim, anak berada pada posisi sebagai pelaku sekaligus korban, sehingga penanganannya perlu mengutamakan perlindungan, pembinaan, dan rehabilitasi dibandingkan pendekatan pemidanaan.

Berdasarkan keterlibatan anak dalam praktik judi online menimbulkan berbagai bentuk viktimisasi, yaitu viktimisasi psikologis, sosial dan ekonomi, Viktimisasi tersebut ditandai dengan kecanduan, gangguan emosional, penurunan prestasi belajar, konflik dengan keluarga, kerugian finansial, serta risiko penyalahgunaan data pribadi. Berbagai bentuk viktimisasi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam judi online tidak hanya berdampak terhadap perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Darwis, Nurlely. "Kriminologi dan Viktimologi 2024 (Kejahatan Tanpa Korban)". Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2025.

Derevensky, Jeffrey L. "Teen Gambling: Understanding a Growing Epidemic". Lanham, MD: Rowman & Littlefield Publishers, 2012.

Schaffer, Stephen. "The Beginning of Victimology." Dalam Drapkin dan Viano, Victimology, 1974.

Schur, E. M. "Crimes Without Victims: Deviant Behavior and Public Policy". Prentice- Hall, 1965.

Peraturan Perundang-undangan

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

Jurnal

Anggoro, T. C., dan B. Santoso. "Politik Kriminal Integratif dalam Penanggulangan Perjudian Online di Indonesia." Jurnal USM Law Review, Vol. 8, No. 3 (2025).

Ardhan, M. U., dan M. F. Adepio. "Maraknya Judi Online di Kehidupan Generasi Muda dan Menurut Pandangan Hukum yang Berlaku." COMSERVA, Vol. 3, No. 8 (2024).

Astuti, L. "Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online." Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC), Vol. 3, No. 3 (2022).

Azhard, A., H. Pratama, dan P. Nabawy. "Analisis Dampak Judi Online Berbasis Aktivitas Digital terhadap Kesehatan Mental dan Perilaku Sosial Generasi Muda di Indonesia." Modem: Jurnal Informatika dan Sains Teknologi, Vol. 4, No. 1 (2026).

Bakhtiar, S. H., dan A. N. Adilah. "Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Tanggung Jawab Hukum." Inovatif: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial, Vol. 4, No. 3 (2024).

Bobyanti, F. "Kenakalan Remaja." Jurnal Pendidikan Agama, Humaniora dan Multidisiplin, Vol. 1, No. 2 (2023), hlm. 476–481.

Budi, S. "Tindak Pidana Tanpa Korban." Jurnal Mercatoria, Vol. 15, No. 1 (Juni 2022).

Fairish, S. A., dkk. "Problematika Perkembangan Kognitif Anak dan Remaja di Era

Digital: Tinjauan Literatur tentang Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Konsentrasi dan Pola Pikir." Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 11, No. 2 (2026).
Guillou-Landreat, M., K. Gallopel-Morvan, D. Lever, D. Le Goff, dan J. Y. Le Reste. "Strategi Pemasaran Perjudian dan Internet: Apa yang Kita Ketahui? Tinjauan Sistematis." Frontiers in Psychiatry, Vol. 12 (2021).
Hasan, T. N., dan C. Marli. "Tinjauan Viktimologi Terhadap Hak Perlindungan Penyalahgunaan Narkotika (Victimless Crime)." PAMPAS: Journal of Criminal, Vol. 2, No. 2 (2021).
Hasan, Z., I. D. Apriano, Y. S. Simatupang, dan A. Muntari. "Penegakan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online." Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE), Vol. 2, No. 3 (2023).
Islami, M. Z., A. Madjid, dan D. Al-Uyun. "Pencegahan Kejahatan Judi Daring sebagai Upaya Melindungi Anak di Indonesia dari Perspektif Kriminologi." Jurnal Internasional Bisnis, Hukum, dan Pendidikan, Vol. 5, No. 2 (2024).
Junita, F., dkk. "Pola Perilaku Pengguna Situs Judi Online dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi." RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan, Vol. 2, No. 6 (2024).
Kosat, R. I., A. Keraf, dan F. Ratu. "Dinamika Psikologis Perilaku Judi Online pada Remaja di Kota Kupang." Jurnal Global Ilmiah, Vol. 2, No. 12 (2025).
Luquiens, A., C. von Hammerstein, A. Benyamina, dan P. Perney. "Beban dan Perilaku Mencari Bantuan Terkait dengan Masalah Perjudian dan Permainan: Analisis Kuantitatif dan Kualitatif Observasional." JMIR Mental Health, Vol. 8, No. 11 (2021).
Maro'ah, S., dkk. "Analisis Pengaruh Perjudian Online terhadap Lonjakan Pinjaman Online dan Dampaknya terhadap Keharmonisan Keluarga." nisiasi, Vol. 13, No. 2 (2024).
Marpaung, S., R. A. M. Sirait, H. Damaryanti, W. Meligun, dan S. Siswadi. "Penyuluhan Hukum Generasi Muda Mengenai Konsekuensi Hukum dan Psikologis Kecanduan Judi Online." Almufi Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, Vol. 4 (2024).
Martha. "Legal Review of Online Gambling Crimes in Indonesia and Its Impact on the Younger Generation." Journal of Social Research, Vol. 4, No. 8 (2025).
Meswari, A. S., dan M. Ritonga. "Dampak dari Judi Online terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec. Ipuh Kab. Mukomuko Provinsi Bengkulu." Jurnal Cakrawala Ilmiah, Vol. 2, No. 5 (2023).
Mufidah, E. L., A. D. Ramadlonniah, I. R. Solikhah, S. E. Pratiwi, dan D. Novitasari. "Remaja Melek Digital: Edukasi Bahaya Judi Online Melalui Sosialisasi dan Pendampingan." jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara, Vol. 4, No. 2 (2025).
Munandar, A., A. Y. Arvenita, D. Prasetyo, D. Y. Saputra, M. Ulfa, M. Andani, dan S. Subhi. "Dampak Judi Online terhadap Kesehatan Mental Siswa di MA Laboratorium FTK UIN STS Jambi." Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara, Vol. 6, No. 1 (2025).
Priambodo, Ageng. "Tinjauan Viktimologi Terjadinya Judi Slot Online yang Dilakukan oleh Mahasiswa di Kota Pontianak." Jurnal Fatwa Hukum, Vol. 6, No. 4 (2023).
Rahayu, S. T. W., A. Salim, dan A. E. Saputra. "Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Judi Online yang Melibatkan Anak sebagai Pelaku: Penelitian." Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, Vol. 3, No. 4 (2025).
Rockloff, M., M. Browne, N. Greer, T. Armstrong, dan H. Thorne. "Permainan EGM Seluler: Bukti bahwa Permainan Simulasi Mendorong Perjudian Uang Sungguhan." Journal of Gambling Studies, Vol. 36, No. 4 (2020).
Sari, P. M. "Pendekatan Restorative Justice dalam Penyelesaian Kasus Judi Online yang Melibatkan Anak di Bawah Umur." RESIDIF: Jurnal Hukum Pidana dan Penanggulangan Kejahatan, Vol. 14, No. 2 (2025).

Sigiro, D., S. Suhaidi, dan I. Affan. “Perlindungan Hukum Bagi Korban Hubungan Seksual Sedarah (Studi pada Unit Perlindungan Perempuan dan Anak Satreskrim Polrestabes Medan).” Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS), Vol.3, No. 1 (2020).
Sriyana, S. “Judi Online: Dampak Sosial, Ekonomi, dan Psikologis di Era Digital.” Jurnal Sociopolitico, Vol. 7, No. 1 (2025).
Stitt, B. G. “Kejahatan Tanpa Korban: Isu Definisi.” Jurnal Kejahatan dan Keadilan, Vol. 11, No. 2 (2012).
Taufik, Z. A., A. Z. Nirmala, I. Y. Susilawati, A. A. Dudy, N. Rahmania, dan A. Ahwan. “Edukasi Hukum bagi Remaja: Menanggulangi Risiko dan Dampak Judi Online.” Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol. 4, No. 2 (2025).
Thaib, S., S. Lestaluhu, dan L. Jaali. “Pengaruh Komunikasi Antar Teman Sebaya terhadap Keterlibatan Remaja dalam Judi Online Desa Hunuth Kota Ambon.” Jurnal Ilmu Komunikasi Pattimura, Vol. 1 (2025).
Widyaningsih, T., dan S. Suryaningsi. “Kajian Perlindungan Hukum terhadap Data Pribadi Digital Anak sebagai Hak atas Privasi di Indonesia.” Nomos: Jurnal Penelitian Ilmu Hukum, Vol. 2, No. 3 (2022).

Sumber Dari Internet

Diskominfo. “Sejak Awal Januari 2025 Komdigi Telah Menindak 43 Ribu Konten Judol.” https://kominfo.lhokseumawekota.go.id/berita/read/sejak-awal-januari-2025- komdigi-telah-menindak-43-ribu-konten-judol-202501091736411032. Diakses 9 Januari 2025.
Komdigi. “200 Ribu Anak Terpapar Judi Online, Menkomdigi Meutya Hafid: Masyarakat Harus Jadi Benteng Utama Pencegahan.” https://www.komdigi.go.id/berita/siaran-pers/detail/200-ribu-anak-terpapar-judi-online-menkomdigi-meutya-hafid-masyarakat-harus-jadi-benteng-utama-pencegahan. Diakses 13 Mei 2026.
PPATK. “DWP PPATK Edukasi Anak Cerdas Digital dan Waspada Judi Online di Tangerang Selatan.”https://www.ppatk.go.id/news/read/1645/dwp-ppatk-edukasi- anak-cerdas-digital-dan-waspada-judi-online-di-tangerang-selatan.html. Diakses 20 Agustus 2026.