



Analisis Viktimologi Terhadap Pelaku Judi *Online* sebagai Korban dalam Perspektif *Self-Victimization* dan Upaya Rehabilitasi

Dimas Zaky¹, Mhd Fauzan Azizi Sipahutar²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Correspondence Email: fauzanazizi1088@gmail.com.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong peningkatan praktik judi *online* yang menimbulkan implikasi hukum, sosial, dan psikologis yang kompleks. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaku judi *online* sebagai korban dalam perspektif viktimologi, khususnya melalui pendekatan *self-victimization*, serta mengkaji implikasinya terhadap kebijakan penanganan yang lebih komprehensif. Metode yang digunakan adalah pendekatan *socio-legal* dengan mengintegrasikan analisis normatif terhadap peraturan perundang-undangan dan kajian empiris melalui studi literatur. Data yang digunakan berupa data sekunder dari sumber akademik dan dokumen kebijakan yang relevan, yang dianalisis secara kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analitis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaku judi *online* berada dalam posisi ganda sebagai pelaku sekaligus korban (*victim-offender overlap*). Keterlibatan individu tidak hanya dipengaruhi oleh kehendak rasional, tetapi juga oleh faktor internal seperti adiksi, distorsi kognitif, dan rendahnya kontrol diri, serta faktor eksternal berupa sistem perjudian digital yang eksploitatif. Selain itu, faktor psikologis, sosial, ekonomi, dan teknologi turut memperkuat keterlibatan tersebut. Dampak yang ditimbulkan bersifat multidimensional, meliputi kerugian finansial, gangguan kesehatan mental, kerusakan relasi sosial, serta konsekuensi hukum. Penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan represif belum efektif dalam mengatasi akar permasalahan. Oleh karena itu, diperlukan integrasi dengan pendekatan rehabilitatif yang berorientasi pada pemulihan individu. Penanganan judi *online* perlu dilakukan secara holistik melalui kombinasi kebijakan penal dan non-penal yang berfokus pada pencegahan, perlindungan, dan rehabilitasi.

Kata Kunci: *Judi Online, Kebijakan Publik, Rehabilitasi, Self-Victimization, Viktimologi.*

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has contributed to the increasing prevalence of online gambling, which generates complex legal, social, and psychological implications. This study aims to analyze online gambling offenders as victims from a victimological perspective, particularly through the concept of self-victimization, and to examine its implications for more comprehensive policy formulation. This research employs a socio-legal approach by integrating normative analysis of relevant laws and regulations with empirical insights derived from literature review. The data used are secondary data obtained from academic sources and policy documents, analyzed qualitatively using a descriptive-analytical approach. The findings indicate that online gambling actors occupy a dual position as both offenders and victims (victim-offender overlap). Their involvement is not solely driven by rational choice but is also influenced by internal factors such as addiction, cognitive distortions, and low self-control, as well as external factors including exploitative digital gambling systems. Furthermore, psychological, social, economic, and technological factors interact in reinforcing such behavior. The impacts are multidimensional, encompassing financial losses, mental health disorders, social relationship

deterioration, and legal consequences. This study concludes that a purely repressive approach is insufficient to address the root causes of online gambling. Therefore, it is necessary to integrate rehabilitative approaches that focus on individual recovery. A holistic strategy combining penal and non-penal policies is essential, emphasizing prevention, protection, and rehabilitation.

Keywords: Online Gambling, Public Policy, Rehabilitation, Self-Victimization, Victimology.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa transformasi yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari bidang ekonomi, sosial, hingga budaya (Simulingga & Nasution, 2024). Digitalisasi tidak hanya menciptakan kemudahan dalam akses informasi dan transaksi, tetapi juga membuka ruang baru bagi munculnya berbagai bentuk kejahatan berbasis teknologi (*cybercrime*) (Dzaky & Edrisy, 2025). Salah satu fenomena yang mengalami peningkatan secara masif adalah praktik judi *online*, yang kini dapat diakses dengan sangat mudah melalui perangkat digital seperti *smartphone*, komputer, dan berbagai aplikasi berbasis internet.

Judi *online* menawarkan berbagai kemudahan yang tidak dimiliki oleh perjudian konvensional, seperti akses tanpa batas ruang dan waktu, anonimitas pengguna, serta sistem transaksi yang cepat dan fleksibel (Toriqissalam & Arifin, 2025). Kemudahan ini menjadikan judi *online* semakin diminati oleh berbagai kalangan masyarakat, termasuk kelompok usia produktif. Namun demikian, di balik kemudahan tersebut, praktik judi *online* membawa konsekuensi hukum dan sosial yang serius. Di Indonesia, aktivitas perjudian secara tegas dilarang oleh peraturan perundang-undangan, sehingga keterlibatan dalam judi *online* dikategorikan sebagai tindakan melanggar hukum (UU No. 11 Tahun 2008; UU No. 19 Tahun 2016; UU No. 1 Tahun 2024). Selain itu, dampak sosial yang ditimbulkan juga cukup kompleks, meliputi masalah ekonomi rumah tangga, gangguan kesehatan mental, hingga meningkatnya potensi tindak kriminal lain sebagai efek lanjutan dari kecanduan perjudian.

Dalam perspektif hukum konvensional, pelaku judi online umumnya diposisikan sebagai subjek yang melakukan pelanggaran hukum (*offender*) dan karenanya layak dikenai sanksi pidana (Rasman et al., 2025). Pendekatan ini menitikberatkan pada aspek penegakan hukum (*law enforcement*) dengan tujuan memberikan efek jera serta menjaga ketertiban sosial. Namun demikian, pendekatan tersebut cenderung bersifat represif dan belum sepenuhnya mampu menjawab kompleksitas fenomena judi online yang melibatkan dimensi psikologis, sosial, dan struktural. Selain itu, kelompok masyarakat tertentu, khususnya mereka yang berada dalam kondisi kemiskinan, sering kali tidak memiliki akses yang memadai terhadap keadilan (Panjaitan et al., 2024). Hal ini semakin memperkuat keterbatasan pendekatan konvensional dalam menangani persoalan judi *online* secara menyeluruh.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam kajian viktimologi modern, muncul paradigma yang lebih komprehensif dalam memahami relasi antara pelaku dan korban kejahatan. Viktimologi tidak lagi memosisikan korban sebagai pihak yang sepenuhnya pasif, melainkan melihat adanya dinamika interaksi yang memungkinkan seseorang berada dalam posisi ganda sebagai pelaku sekaligus korban. Dalam kerangka ini, hukum berfungsi tidak hanya untuk

menegakkan kebenaran dan keadilan, tetapi juga untuk memastikan terwujudnya keadilan sosial bagi seluruh masyarakat (Panjaitan, 2025). Dalam konteks judi online, perspektif ini menjadi relevan karena keterlibatan individu tidak semata-mata didorong oleh niat kriminal, melainkan juga dipengaruhi oleh berbagai faktor kompleks. Faktor tersebut meliputi aspek internal, seperti ketergantungan (adiksi), distorsi kognitif, dan rendahnya kontrol diri, serta faktor eksternal berupa tekanan ekonomi, pengaruh lingkungan sosial, dan sistem perjudian digital yang bersifat eksploitatif serta dirancang untuk menciptakan ketergantungan pengguna (Panjaitan et al., 2024).

Salah satu pendekatan teoretis yang dapat digunakan untuk memahami fenomena ini adalah teori *self-victimization*. Teori ini menjelaskan bahwa individu dapat secara tidak langsung menjadi korban dari tindakan atau perilaku yang mereka lakukan sendiri, terutama ketika tindakan tersebut dipengaruhi oleh kondisi psikologis tertentu, seperti kecanduan atau ketidakmampuan dalam mengendalikan diri (Permanasari et al., 2025). Individu dapat secara tidak langsung menjadi korban dari tindakan atau perilaku yang mereka lakukan sendiri (Panjaitan et al., 2024). Dalam kasus judi *online*, banyak pelaku yang pada awalnya hanya mencoba, namun kemudian terjebak dalam siklus adiksi yang menyebabkan kerugian finansial, gangguan emosional, serta penurunan kualitas hidup secara keseluruhan (Sinaga, 2026). Dalam situasi ini, pelaku tidak hanya berperan sebagai pelanggar hukum, tetapi juga sebagai korban dari sistem yang eksploitatif dan dari kelemahan internal yang tidak terkelola dengan baik.

Fenomena judi *online* juga tidak dapat dilepaskan dari peran aktor-aktor struktural, seperti penyedia platform ilegal yang menggunakan algoritma dan strategi pemasaran agresif untuk menarik dan mempertahankan pengguna (Laras et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat dimensi viktimisasi yang lebih luas, di mana individu menjadi target dari praktik eksploitasi digital yang sistematis. Dengan demikian, pendekatan yang semata-mata menekankan pada penghukuman terhadap pelaku menjadi kurang memadai untuk mengatasi akar permasalahan secara menyeluruh.

Muncul pertanyaan mendasar yang perlu dikaji secara lebih mendalam, yaitu sejauh mana pelaku judi *online* dapat diposisikan sebagai korban dalam perspektif viktimologi, khususnya melalui kerangka *self-victimization*, serta bagaimana implikasi dari perspektif tersebut terhadap perumusan kebijakan publik? Pertanyaan ini menjadi penting mengingat pendekatan kebijakan yang tidak tepat berpotensi memperburuk kondisi pelaku, alih-alih memberikan solusi yang berkelanjutan.

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis fenomena pelaku judi *online* sebagai korban dalam perspektif viktimologi secara komprehensif. Analisis dilakukan dengan mengintegrasikan teori viktimologi modern, konsep perilaku adiktif, serta pendekatan kebijakan publik yang menekankan pada aspek rehabilitasi dan pemulihan. Dengan demikian, diharapkan artikel ini dapat memberikan kontribusi akademik dalam pengembangan kajian viktimologi, sekaligus menjadi dasar pertimbangan bagi perumusan kebijakan yang lebih humanis, proporsional, dan efektif dalam menangani fenomena judi *online* di Indonesia.

METODE

Jenis Penelitian ini menggunakan pendekatan *socio-legal*, yaitu suatu pendekatan yang mengintegrasikan analisis normatif dengan perspektif empiris untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap fenomena judi *online* dalam kerangka viktimologi. Pendekatan normatif dilakukan melalui analisis terhadap peraturan perundang-undangan yang relevan, doktrin hukum, serta teori-teori dalam bidang viktimologi dan kriminologi, khususnya yang berkaitan dengan konsep *self-victimization* dan perilaku adiktif. Sementara itu, pendekatan empiris dilakukan melalui studi literatur terhadap berbagai hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan fenomena judi *online* serta dinamika perilaku adiktif dalam masyarakat.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber yang kredibel dan relevan. Data tersebut meliputi literatur akademik berupa buku dan artikel jurnal ilmiah, hasil penelitian terdahulu, dokumen kebijakan dan regulasi terkait perjudian, serta laporan dari institusi yang berkaitan dengan isu perjudian dan kesehatan mental. Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran sistematis terhadap berbagai sumber literatur yang tersedia, baik melalui database akademik maupun dokumen resmi yang dipublikasikan oleh lembaga terkait.

Data yang telah terkumpul dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif-analitis dan kritis. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena yang diteliti secara sistematis, sedangkan pendekatan analitis dan kritis digunakan untuk mengkaji serta mengevaluasi keterkaitan antara aspek hukum, teori viktimologi, dan perilaku adiktif dalam konteks judi *online*. Melalui metode ini, penelitian bertujuan untuk membangun argumentasi yang sistematis, mendalam, dan berbasis pada landasan teoretis serta empiris yang kuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Viktimologi dan Perkembangannya

Viktimologi merupakan cabang ilmu dalam kriminologi yang secara khusus mengkaji korban kejahatan, termasuk karakteristik korban, hubungan antara korban dan pelaku, serta dampak yang ditimbulkan akibat suatu tindak pidana (Nurlaila et al., 2025). Pada tahap awal perkembangannya, viktimologi cenderung menempatkan korban sebagai pihak yang pasif dan tidak memiliki kontribusi dalam terjadinya kejahatan. Perspektif ini sejalan dengan pendekatan hukum pidana konvensional yang memisahkan secara tegas antara pelaku sebagai pihak yang bersalah dan korban sebagai pihak yang menderita akibat kejahatan.

Namun demikian, seiring dengan berkembangnya kajian kriminologi dan meningkatnya kompleksitas kejahatan modern, viktimologi mengalami pergeseran paradigma menuju pendekatan yang lebih dinamis dan komprehensif. Viktimologi modern tidak lagi memandang korban sebagai entitas yang sepenuhnya pasif, melainkan sebagai bagian dari suatu proses interaksi sosial yang memungkinkan adanya keterlibatan atau kontribusi tertentu dalam terjadinya kejahatan. Pergeseran ini bertujuan untuk memahami proses viktimisasi secara lebih menyeluruh tanpa mengabaikan faktor-faktor yang memengaruhi kerentanan individu terhadap kejahatan.

Dalam kerangka tersebut, muncul konsep *victim precipitation* yang menjelaskan bahwa dalam kondisi tertentu korban dapat berperan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam memicu terjadinya kejahatan (Nurlaila et al., 2025). Konsep ini tidak dimaksudkan untuk menyalahkan korban, melainkan untuk mengidentifikasi pola interaksi dan faktor risiko yang dapat meningkatkan kemungkinan terjadinya viktimisasi. Selain itu, berkembang pula konsep *self-victimization*, yaitu kondisi di mana individu secara tidak sadar berkontribusi terhadap terjadinya kerugian atau penderitaan yang dialaminya sendiri, terutama dalam situasi yang dipengaruhi oleh perilaku berisiko dan kondisi psikologis tertentu.

Dalam konteks judi *online*, konsep *self-victimization* menjadi sangat relevan untuk menjelaskan keterlibatan individu dalam aktivitas perjudian digital. Meskipun secara formal keterlibatan tersebut bersifat sukarela, pada praktiknya keputusan individu sering kali dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal yang bersifat manipulatif. Platform judi *online* dirancang dengan mekanisme tertentu, seperti sistem hadiah yang adiktif, algoritma yang meningkatkan keterlibatan pengguna, serta strategi promosi yang persuasif, sehingga dapat menciptakan ilusi peluang menang dan mendorong individu untuk terus bermain (Sinaga, 2026).

Di sisi lain, faktor internal seperti rendahnya kontrol diri, tekanan ekonomi, serta kondisi psikologis seperti stres dan kecemasan turut memperkuat kecenderungan individu untuk terlibat dalam perilaku perjudian (Hisyam et al., 2025). Interaksi antara faktor internal dan eksternal tersebut menghasilkan suatu siklus adiksi yang berkelanjutan, di mana individu tetap terlibat dalam judi *online* meskipun telah mengalami berbagai dampak negatif, baik secara finansial, sosial, maupun psikologis.

Dalam perspektif viktimologi modern, pelaku judi online tidak dapat diposisikan secara sederhana sebagai pelanggar hukum semata, melainkan sebagai individu yang berada dalam posisi ganda, yaitu sebagai pelaku sekaligus korban. Mereka tidak hanya melanggar norma hukum, tetapi juga mengalami proses viktimisasi yang dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal yang kompleks. Oleh karena itu, pemahaman terhadap fenomena ini memerlukan pendekatan yang lebih komprehensif, tidak hanya melalui penegakan hukum yang bersifat represif, tetapi juga melalui pendekatan preventif dan rehabilitatif yang berorientasi pada pemulihan individu. Sejalan dengan hal tersebut, bantuan hukum memiliki tujuan untuk menegakkan hak asasi manusia serta memastikan akses terhadap keadilan bagi semua pihak, khususnya mereka yang berada dalam kondisi rentan (Panjaitan, 2025). Pendekatan ini juga mencerminkan fungsi hukum yang tidak hanya bersifat menghukum, tetapi sekaligus melindungi masyarakat. Bahkan, ditegaskan bahwa profesi hukum memiliki peran penting sebagai pembela masyarakat dan penjaga pelaksanaan hukum serta keadilan (Panjaitan et al., 2024).

Teori Self-Victimization dalam Perilaku Adiktif

Konsep *self-victimization* merujuk pada suatu kondisi di mana individu secara tidak langsung menjadi korban akibat tindakan, pilihan, atau perilaku yang dilakukannya sendiri. Dalam kerangka viktimologi modern, konsep ini digunakan untuk menjelaskan bahwa proses viktimisasi tidak selalu berasal dari pihak eksternal, tetapi juga dapat muncul dari dinamika internal individu yang dipengaruhi oleh faktor psikologis, sosial, dan lingkungan. Dalam konteks perilaku adiktif, seperti judi *online*,

self-victimization menjadi relevan karena individu sering kali tetap terlibat dalam perilaku yang merugikan dirinya meskipun telah menyadari konsekuensi negatif yang ditimbulkan.

Perilaku adiktif dalam judi *online* tidak dapat dilepaskan dari mekanisme psikologis yang kompleks, khususnya yang berkaitan dengan sistem penghargaan (*reward system*) dalam otak manusia. Salah satu aspek utama yang berperan adalah *dopamine-driven reward system*, yaitu mekanisme biologis yang mendorong individu untuk mencari kesenangan atau kepuasan melalui pelepasan hormon dopamin. Dalam praktik judi *online*, sensasi kemenangan meskipun bersifat sementara dan tidak konsisten dapat memicu lonjakan dopamin yang signifikan, sehingga menciptakan dorongan kuat untuk mengulangi perilaku tersebut. Akibatnya, individu cenderung terus terlibat dalam aktivitas perjudian sebagai upaya untuk memperoleh kembali sensasi yang sama, meskipun secara rasional menyadari adanya risiko kerugian.

Selain itu, perilaku judi *online* juga dipengaruhi oleh fenomena *illusion of control*, yaitu keyakinan keliru bahwa individu memiliki kemampuan untuk mengendalikan atau memprediksi hasil perjudian yang pada dasarnya bersifat acak (Sari & Zahra, 2026). Ilusi ini sering diperkuat oleh pengalaman kemenangan sebelumnya atau oleh desain sistem permainan yang memberikan kesan seolah-olah keberhasilan ditentukan oleh keterampilan, bukan semata-mata oleh keberuntungan. Kondisi ini menyebabkan individu menjadi lebih percaya diri secara berlebihan (*overconfidence*) dan terus melakukan perjudian dengan harapan dapat mengendalikan hasil yang sebenarnya berada di luar kendalinya.

Terdapat pula berbagai bentuk *cognitive distortion* yang memperkuat keterlibatan individu dalam perilaku judi *online*. Distorsi kognitif ini mencakup, antara lain, kecenderungan untuk melebih-lebihkan peluang kemenangan (*overestimation of winning probability*), mengabaikan kerugian yang telah dialami, serta keyakinan bahwa kekalahan yang terjadi akan segera diikuti oleh kemenangan (*gambler's fallacy*) (Nigro et al., 2021). Distorsi semacam ini mengaburkan kemampuan individu dalam melakukan penilaian rasional, sehingga keputusan yang diambil cenderung didasarkan pada persepsi yang tidak akurat terhadap realitas.

Dalam kondisi tersebut, pelaku judi *online* tidak sepenuhnya bertindak sebagai agen rasional yang mampu mengendalikan perilakunya secara optimal. Sebaliknya, mereka berada dalam situasi ketergantungan yang secara signifikan mengurangi kapasitas dalam pengambilan keputusan yang rasional dan objektif. Ketergantungan ini tidak hanya berdampak pada aspek finansial, tetapi juga pada kesehatan mental, relasi sosial, dan kualitas hidup secara keseluruhan.

Dengan demikian, melalui perspektif *self-victimization*, pelaku judi *online* dapat dipahami sebagai individu yang mengalami proses viktimisasi akibat interaksi antara faktor internal, seperti kerentanan psikologis dan distorsi kognitif, dengan faktor eksternal, seperti desain sistem perjudian yang eksploitatif. Pemahaman ini menjadi penting dalam merumuskan pendekatan penanganan yang tidak semata-mata berfokus pada aspek penghukuman, tetapi juga mempertimbangkan upaya rehabilitasi dan pemulihan yang lebih holistik.

Pelaku Judi Online sebagai Korban dalam Perspektif Viktimologi Modern

Dalam perspektif viktimologi modern, pelaku judi *online* tidak lagi dapat diposisikan secara sederhana sebagai subjek yang semata-mata melakukan

pelanggaran hukum, melainkan juga sebagai individu yang berpotensi mengalami proses viktimisasi. Pendekatan ini menekankan adanya kompleksitas relasi antara pelaku dan korban, sehingga dalam kondisi tertentu seseorang dapat berada dalam posisi ganda sebagai pelaku sekaligus korban (*victim-offender overlap*) (Carlos et al., 2025). Fenomena ini menjadi semakin relevan dalam konteks kejahatan berbasis digital, termasuk praktik judi *online*, yang melibatkan berbagai faktor struktural, psikologis, dan sosial yang saling berinteraksi.

Salah satu faktor utama yang mendukung posisi pelaku sebagai korban adalah adanya eksploitasi dalam sistem digital yang digunakan oleh platform judi *online*. Platform tersebut umumnya dirancang dengan memanfaatkan algoritma yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna secara berkelanjutan. Melalui mekanisme seperti *variable reward system*, notifikasi berulang, serta tampilan antarmuka yang menarik, pengguna didorong untuk terus berinteraksi dengan sistem tanpa menyadari tingkat risiko yang dihadapi. Desain semacam ini secara sistematis menciptakan ketergantungan, sehingga individu menjadi rentan terhadap eksploitasi yang berorientasi pada keuntungan ekonomi penyedia platform.

Selain itu, ketimpangan informasi (*information asymmetry*) juga menjadi faktor penting yang memperkuat posisi pelaku sebagai korban. Sebagian besar pengguna tidak memiliki pemahaman yang memadai mengenai mekanisme kerja sistem perjudian *online*, termasuk probabilitas kemenangan, algoritma permainan, serta strategi yang digunakan oleh penyedia platform untuk memaksimalkan keuntungan. Ketidakseimbangan informasi ini menyebabkan individu mengambil keputusan berdasarkan persepsi yang tidak akurat, sehingga meningkatkan risiko kerugian yang signifikan.

Faktor lain yang tidak kalah penting adalah tekanan sosial dan ekonomi yang dihadapi oleh individu. Dalam kondisi ekonomi yang tidak stabil atau keterbatasan akses terhadap sumber daya ekonomi, judi *online* sering kali dipandang sebagai alternatif instan untuk memperoleh keuntungan finansial (Kiasatina et al., 2025). Harapan untuk mendapatkan penghasilan cepat mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas perjudian, meskipun secara rasional menyadari risiko yang menyertainya. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterlibatan dalam judi *online* tidak selalu didasarkan pada motif rekreasional semata, tetapi juga dipengaruhi oleh tekanan struktural yang berada di luar kendali individu.

Praktik judi *online* juga melibatkan berbagai bentuk manipulasi psikologis yang dirancang untuk mempertahankan dan meningkatkan partisipasi pengguna (Kosat et al., 2025). Strategi seperti pemberian bonus awal, promosi berkelanjutan, serta penggunaan elemen visual dan audio yang menarik berfungsi untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan adiktif. Manipulasi ini tidak hanya memperkuat keterlibatan pengguna, tetapi juga mengaburkan persepsi terhadap risiko dan kerugian yang mungkin timbul. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat memperdalam ketergantungan serta memperburuk dampak negatif yang dialami oleh individu.

Dengan mempertimbangkan berbagai faktor tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaku judi *online* berada dalam posisi yang ambigu, yaitu sebagai pelaku yang melanggar norma hukum sekaligus sebagai korban dari sistem yang eksploitatif dan kondisi yang memengaruhi pengambilan keputusan mereka. Perspektif *victim-offender overlap* dalam viktimologi modern memberikan kerangka analisis yang lebih komprehensif untuk memahami fenomena ini, sehingga tidak hanya berfokus pada

aspek kesalahan individu, tetapi juga pada faktor-faktor yang berkontribusi terhadap terjadinya viktimisasi.

Implikasi dari perspektif ini adalah perlunya pendekatan yang lebih holistik dalam penanganan kasus judi *online*, yang tidak hanya mengedepankan aspek penegakan hukum yang bersifat represif, tetapi juga memperhatikan aspek perlindungan, pencegahan, serta rehabilitasi bagi individu yang terlibat. Dengan demikian, kebijakan yang dihasilkan diharapkan mampu menjawab kompleksitas fenomena secara lebih adil dan efektif.

Faktor Pendorong Keterlibatan Judi Online

Keterlibatan individu dalam praktik judi *online* merupakan fenomena yang tidak dapat dijelaskan melalui satu faktor tunggal, melainkan hasil dari interaksi kompleks antara faktor psikologis, sosial, ekonomi, dan teknologi. Keempat faktor ini saling berkaitan dan membentuk suatu kondisi yang meningkatkan kerentanan individu untuk terlibat dalam aktivitas perjudian digital.

1. Faktor Psikologis. Dari perspektif psikologis, keterlibatan dalam judi *online* sering kali dipengaruhi oleh kondisi emosional dan mental individu (Saria et al., 2024). Stres dan depresi menjadi pemicu utama, di mana individu mencari cara untuk mengalihkan perhatian dari tekanan hidup yang dihadapi. Dalam kondisi tersebut, judi *online* dipandang sebagai sarana pelarian (*escapism*) yang memberikan sensasi sementara berupa kesenangan atau harapan. Selain itu, rendahnya kontrol diri (*self-control*) juga berperan signifikan dalam meningkatkan kecenderungan individu untuk terlibat secara berulang dalam aktivitas perjudian. Ketidakmampuan dalam mengendalikan impuls membuat individu sulit menghentikan perilaku tersebut, meskipun telah menyadari dampak negatif yang ditimbulkan (Shafira et al., 2026).
2. Faktor Sosial. Faktor sosial turut memberikan kontribusi yang signifikan dalam mendorong keterlibatan individu dalam judi *online*. Pengaruh lingkungan dan pergaulan menjadi salah satu determinan utama, terutama ketika individu berada dalam komunitas yang mentoleransi atau bahkan menormalisasi praktik perjudian (Has, 2025). Normalisasi ini dapat mengurangi persepsi risiko dan memperkuat penerimaan terhadap aktivitas tersebut sebagai sesuatu yang wajar. Selain itu, minimnya literasi digital juga menjadi faktor yang memperburuk kondisi, di mana individu tidak memiliki pemahaman yang memadai mengenai risiko, mekanisme, serta potensi manipulasi dalam sistem judi *online*. Hal ini menyebabkan individu lebih mudah terpapar dan terjerumus dalam praktik perjudian tanpa pertimbangan yang matang.
3. Faktor Ekonomi. Kondisi ekonomi juga menjadi faktor pendorong yang kuat dalam keterlibatan judi *online* (Hisyam et al., 2025). Individu yang menghadapi tekanan finansial, seperti kemiskinan, pengangguran, atau ketidakstabilan pendapatan, cenderung mencari alternatif untuk memperoleh penghasilan secara cepat. Judi *online* kemudian dipersepsikan sebagai peluang instan untuk mendapatkan keuntungan, meskipun pada kenyataannya memiliki risiko kerugian yang sangat tinggi. Harapan akan kemenangan besar (*big win*) sering kali mengaburkan penilaian rasional individu, sehingga mereka terus terlibat dalam aktivitas perjudian sebagai bentuk spekulasi ekonomi.

4. Faktor Teknologi. Perkembangan teknologi digital menjadi faktor yang sangat menentukan dalam meningkatnya prevalensi judi *online*. Tingginya aksesibilitas melalui perangkat seperti *smartphone* memungkinkan individu untuk mengakses platform perjudian kapan saja dan di mana saja tanpa batasan ruang dan waktu. Selain itu, anonimitas pengguna memberikan rasa aman semu karena identitas tidak mudah terdeteksi, sehingga mengurangi hambatan psikologis untuk terlibat dalam aktivitas ilegal. Kemudahan dalam sistem pembayaran digital, seperti penggunaan dompet elektronik dan transfer instan, juga semakin mempermudah transaksi perjudian, sehingga mempercepat siklus keterlibatan dan potensi kerugian.

Dengan demikian, keterlibatan dalam judi *online* merupakan hasil dari interaksi multidimensional yang melibatkan faktor internal dan eksternal. Pemahaman terhadap faktor-faktor ini menjadi penting dalam merumuskan strategi pencegahan dan intervensi yang efektif.

Dampak yang Dialami Pelaku Judi Online

Keterlibatan dalam judi *online* tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi, tetapi juga mencakup dimensi psikologis, sosial, dan hukum yang saling berkaitan. Dampak-dampak tersebut menunjukkan bahwa pelaku judi *online* tidak hanya berperan sebagai pelanggar hukum, tetapi juga sebagai individu yang mengalami berbagai bentuk kerugian dan penderitaan.

1. Kerugian Finansial. Salah satu dampak paling nyata dari judi *online* adalah kerugian finansial yang signifikan (Dalimunthe & Atika, 2025). Individu dapat mengalami kehilangan aset secara bertahap maupun dalam jumlah besar dalam waktu singkat. Dalam banyak kasus, kerugian ini mendorong individu untuk mengambil langkah-langkah ekstrem, seperti meminjam uang, berutang, atau bahkan menjual aset pribadi untuk melanjutkan aktivitas perjudian. Kondisi ini berpotensi berujung pada kebangkrutan serta memperburuk stabilitas ekonomi individu maupun keluarganya.
2. Gangguan Kesehatan Mental. Dampak psikologis dari judi *online* juga sangat serius, terutama ketika individu mengalami kerugian berulang dan ketergantungan. Kondisi ini dapat memicu gangguan kesehatan mental seperti kecemasan (*anxiety*) dan depresi, yang dalam beberapa kasus dapat berkembang menjadi gangguan yang lebih berat. Perasaan bersalah, putus asa, dan kehilangan harapan sering kali menyertai individu yang terjebak dalam siklus perjudian, sehingga meningkatkan risiko perilaku menyakiti diri sendiri, termasuk potensi bunuh diri.
3. Kerusakan Relasi Sosial. Keterlibatan dalam judi *online* juga berdampak pada hubungan sosial individu, terutama dalam lingkup keluarga dan lingkungan sekitar. Konflik keluarga sering kali muncul akibat masalah finansial, hilangnya kepercayaan, serta perubahan perilaku individu yang menjadi lebih tertutup atau defensif. Selain itu, individu juga cenderung mengalami isolasi sosial karena lebih banyak menghabiskan waktu dalam aktivitas perjudian dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Kondisi ini dapat memperburuk kesehatan mental dan memperdalam ketergantungan terhadap judi *online*.

4. Konsekuensi Hukum. Sebagai aktivitas yang melanggar hukum di Indonesia, keterlibatan dalam judi *online* juga membawa konsekuensi hukum yang serius. Pelaku dapat dikenai sanksi pidana sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, yang pada akhirnya dapat memperburuk kondisi sosial dan ekonomi individu. Selain menghadapi ancaman hukuman, individu juga berisiko mengalami stigma sosial yang dapat menghambat proses reintegrasi ke dalam masyarakat.

Secara keseluruhan, berbagai dampak tersebut menunjukkan bahwa judi *online* merupakan fenomena yang memiliki implikasi luas dan multidimensional. Oleh karena itu, penanganannya memerlukan pendekatan yang tidak hanya berfokus pada aspek penegakan hukum, tetapi juga mempertimbangkan aspek perlindungan dan pemulihan bagi individu yang terdampak.

Analisis Kebijakan: Pendekatan Represif vs Rehabilitatif

Penanganan fenomena judi *online* di Indonesia hingga saat ini masih didominasi oleh pendekatan represif yang berfokus pada penegakan hukum melalui penindakan dan pemberian sanksi pidana terhadap pelaku. Pendekatan ini berakar pada paradigma hukum pidana konvensional yang menempatkan pelaku sebagai subjek yang sepenuhnya bertanggung jawab atas perbuatannya, sehingga respons utama yang diberikan adalah penghukuman (*punitive approach*). Meskipun pendekatan ini memiliki tujuan untuk menciptakan efek jera (*deterrence*) serta menjaga ketertiban sosial, dalam praktiknya terdapat sejumlah keterbatasan yang mengurangi efektivitasnya dalam menangani fenomena judi *online* secara komprehensif.

Salah satu kelemahan utama dari pendekatan represif adalah ketidakmampuannya dalam menyentuh akar permasalahan yang mendasari keterlibatan individu dalam judi *online*, khususnya yang berkaitan dengan aspek adiksi dan kondisi psikologis. Penegakan hukum yang hanya berorientasi pada sanksi cenderung mengabaikan faktor-faktor seperti ketergantungan, distorsi kognitif, serta tekanan sosial-ekonomi yang memengaruhi perilaku individu (Maharani et al., 2025). Akibatnya, setelah menjalani proses hukum, pelaku berpotensi kembali terlibat dalam aktivitas perjudian karena faktor penyebab utamanya tidak ditangani secara memadai.

Selain itu, pendekatan represif juga berpotensi memperburuk kondisi pelaku, baik dari segi sosial maupun ekonomi. Pengenaan sanksi pidana dapat menimbulkan stigma sosial, kehilangan pekerjaan, serta keterbatasan akses terhadap peluang ekonomi di masa depan. Kondisi ini justru dapat meningkatkan kerentanan individu untuk kembali terlibat dalam perilaku berisiko, termasuk judi *online*, sebagai bentuk pelarian atau upaya untuk mengatasi tekanan ekonomi. Dengan demikian, pendekatan yang terlalu menitikberatkan pada penghukuman berisiko menciptakan siklus masalah yang berulang (*recidivism*).

Efektivitas pendekatan represif dalam menurunkan angka perjudian juga patut dipertanyakan. Dalam konteks digital, judi *online* memiliki karakteristik yang dinamis, lintas batas, serta sulit diawasi secara menyeluruh oleh aparat penegak hukum. Penindakan terhadap pelaku individu tidak serta-merta mengurangi ketersediaan platform perjudian, sehingga permintaan dan akses terhadap layanan

tersebut tetap tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan represif semata tidak memadai untuk mengatasi fenomena yang bersifat sistemik dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, pendekatan terhadap keadilan tidak dapat hanya berorientasi pada aspek formal-hukum, tetapi juga perlu mempertimbangkan dimensi etis dan kemanusiaan (Panjaitan, 2025).

Sebagai alternatif, pendekatan rehabilitatif menawarkan kerangka penanganan yang lebih komprehensif dan berorientasi pada pemulihan individu (Thani et al., 2026). Pendekatan ini didasarkan pada pemahaman bahwa pelaku judi *online* tidak hanya berperan sebagai pelanggar hukum, tetapi juga sebagai individu yang mengalami kerentanan dan membutuhkan intervensi yang bersifat terapeutik dan sosial. Salah satu bentuk intervensi yang dapat dilakukan adalah terapi psikologis, seperti *cognitive behavioral therapy* (CBT), yang bertujuan untuk mengubah pola pikir dan perilaku maladaptif yang berkaitan dengan perjudian. Melalui terapi ini, individu diharapkan mampu mengembangkan kontrol diri yang lebih baik serta memahami konsekuensi dari tindakannya secara lebih rasional.

Selain intervensi psikologis, rehabilitasi sosial juga menjadi komponen penting dalam pendekatan ini. Rehabilitasi sosial bertujuan untuk memulihkan fungsi sosial individu, memperbaiki hubungan dengan keluarga dan lingkungan, serta mengurangi isolasi sosial yang sering dialami oleh pelaku judi *online* (Wahyudi et al., 2025). Dalam konteks ini, dukungan dari keluarga, komunitas, dan lembaga sosial menjadi faktor kunci dalam proses pemulihan.

Edukasi literasi digital juga diperlukan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai risiko dan mekanisme judi *online*. Dengan literasi yang memadai, individu diharapkan mampu mengenali potensi manipulasi dalam sistem digital serta membuat keputusan yang lebih rasional dan bertanggung jawab. Edukasi ini juga berperan dalam upaya pencegahan agar masyarakat tidak mudah terjerumus dalam praktik perjudian.

Di samping itu, pendampingan ekonomi menjadi aspek yang tidak kalah penting, terutama bagi individu yang terlibat dalam judi *online* akibat tekanan finansial. Program pemberdayaan ekonomi, pelatihan keterampilan, serta akses terhadap peluang kerja dapat membantu individu memperoleh sumber penghasilan yang lebih stabil dan berkelanjutan, sehingga mengurangi ketergantungan pada perjudian sebagai solusi ekonomi instan.

Dengan demikian, pendekatan rehabilitatif menempatkan pelaku judi *online* sebagai individu yang perlu dipulihkan, bukan semata-mata dihukum. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada penanganan dampak, tetapi juga pada akar penyebab permasalahan, sehingga memiliki potensi yang lebih besar dalam menciptakan perubahan perilaku yang berkelanjutan. Oleh karena itu, integrasi antara pendekatan represif dan rehabilitatif menjadi penting dalam merumuskan kebijakan yang lebih efektif, berkeadilan, dan responsif terhadap kompleksitas fenomena judi *online* di Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, dapat ditegaskan bahwa fenomena judi *online* merupakan suatu permasalahan multidimensional yang tidak dapat direduksi semata-mata sebagai bentuk pelanggaran hukum, melainkan sebagai fenomena sosial yang kompleks yang melibatkan interaksi antara faktor psikologis,

sosial, ekonomi, dan teknologi. Dalam perspektif viktimologi modern, pelaku judi *online* berada dalam posisi ambivalen sebagai pelaku sekaligus korban (*victim-offender overlap*), khususnya apabila dianalisis melalui kerangka *self-victimization*. Individu yang terlibat dalam praktik judi *online* kerap mengalami proses viktimisasi yang bersumber dari interaksi antara kerentanan internal, seperti adiksi, distorsi kognitif, dan rendahnya kontrol diri, dengan faktor eksternal berupa sistem perjudian digital yang bersifat eksploitatif dan manipulatif.

Keterlibatan individu dalam judi *online* dipengaruhi oleh berbagai determinan yang saling berkelindan, meliputi tekanan psikologis, pengaruh lingkungan sosial, kondisi ekonomi yang tidak stabil, serta kemudahan akses teknologi digital. Dampak yang ditimbulkan juga bersifat komprehensif, mencakup kerugian finansial yang signifikan, gangguan kesehatan mental, disfungsi relasi sosial, hingga konsekuensi hukum yang berimplikasi pada marginalisasi sosial. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pelaku judi *online* tidak hanya bertindak sebagai subjek pelanggar hukum, tetapi juga sebagai individu yang mengalami kerugian struktural dan psikologis secara simultan.

Dalam konteks kebijakan, pendekatan represif yang selama ini mendominasi penanganan judi *online* di Indonesia dinilai belum sepenuhnya efektif dalam mengatasi akar permasalahan yang bersifat struktural dan psikologis. Pendekatan tersebut cenderung berorientasi pada aspek penal semata, sehingga mengabaikan dimensi rehabilitatif yang esensial dalam proses pemulihan individu. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang lebih komprehensif melalui integrasi antara mekanisme penegakan hukum yang proporsional dengan strategi rehabilitasi yang berorientasi pada pemulihan, sehingga mampu menghasilkan kebijakan yang lebih efektif, berkeadilan, dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2018). Perlindungan Korban dalam Sistem Peradilan Pidana. *Jurnal Yuridika* 33, no. 1 (2018): 45–60.
- Carlos, T., Firganefi, & Amrullah, R. (2025). Kajian viktimologi terhadap korban tindak pidana perdagangan orang (studi Polresta Bandar Lampung). *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 5(4).
- Dalimunthe, H. W., & Atika, T. (2025). Aktivitas judi online dan dampaknya terhadap mahasiswa kesejahteraan sosial FISIP USU. *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 10(11).
- Dzaky, M. A. T., & Edrisy, I. F. (2025). Strategi pencegahan kejahatan siber di Indonesia: Sinergi antara UU ITE dan kebijakan keamanan digital. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(2).
- Has, S. (2025). Pengaruh lingkungan sosial terhadap kebiasaan judi online remaja pada Jalan Haji RT 006 RW 07 Bintaro, Jakarta Selatan (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Hisyam, C. J., Seruni, M. P., Aisyah, Tanur, D., Lestari, D., Razita, M. N., & Aufa, N. D. N. (2025). Dampak judi online terhadap perilaku konsumtif pada generasi muda. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2).
- Kiasatina, H. A., Abdullah, A., & Shabarullah. (2025). Efektivitas Wilayatul Hisbah dalam pemberantasan judi online: Analisis di Kota Banda Aceh. *Jurnal Al-Iqtishadiah*, 6(2).

- Kosat, R. I., Keraf, A., & Ratu, F. (2025). Dinamika psikologis perilaku judi online pada remaja di Kota Kupang. *Jurnal Global Ilmiah*, 2(12).
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., Delas, J. D. H., Dinda, F., & Finanto, M. (2025). Analisis dampak judi online di Indonesia. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 4(2).
- Maharani, A., Agustin, F. N., & Putri, W. S. (2025). Dinamika sosial dan perilaku judi online di Kertek Wonosobo: Analisis kriminologis dalam perspektif pendidikan sosiologi. *MASOKAN: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 5(2).
- Nigro, G., Matarazzo, O., Ciccarelli, M., Pizzini, B., Sacco, M., & Cosenza, M. (2021). Positive illusions: The role of cognitive distortions related to gambling and temporal perspective in chasing behavior. *Journal of Gambling Studies*, 38(3).
- Nurlaila, Anjani, M., Sari, P. K., Lalawaralata, J., Naura, A. N. H., & Maharani, T. (2025). Perlindungan hukum terhadap anak sebagai korban tindak pidana pelecehan (studi kasus Pondok Pesantren Bani Ma'mun, Kabupaten Serang). *Presidensial: Jurnal Hukum, Administrasi Negara, dan Kebijakan Publik*, 2(2).
- Nurlaila, S., de'Albergati, N., Nurrasman, M. R., & Faridah, H. (2025). Perspektif viktimologi terhadap fenomena victim blaming pada anak dalam konflik keluarga. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora*, 4(2).
- Panjaitan, B. S., HSB, P. H., Kurniawan, P., Sirait, A. S., & Ma'mun, S. (2024). Revitalizing sharia advocates: Reforming the law on advocates in strengthening the role of Islamic law in Indonesia. *Al-Istinbath: Jurnal Hukum Islam*, 9(2)
- Panjaitan, B. S. (2025). Constructive criticism of the role of sharia advocates in legal aid in the contemporary era. *MILRev: Metro Islamic Law Review*, 4(2)
- Permanasari, A., Sirrinawati, S., Gulo, S., & Hermawati, R. A. S. (2025). Self victimizing victims pengguna narkoba dalam tinjauan kriminologi dan viktimologi. *JRH: Jurnal Realitas Hukum*, 1(2).
- Rasman, Hutaaruk, A., & Jaya, S. (2025). Penerapan sanksi pidana terhadap pelaku judi online berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik di Kota Denpasar. *Equality: Journal of Law and Justice*, 2(2).
- Sari, M., & Zahra, Z. (2026). Investigasi fenomena judi online dan determinan perilaku adiksi. *DIAGNOSA: Jurnal Ilmu Kesehatan dan Keperawatan*, 4(1).
- Saria, A. K., Al-Fajrih, M., & Ahdiyanti, I. (2024). Dampak judi online terhadap kesehatan mental dan hubungan sosial. *Al-Hikmah: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 3(2).
- Shafira, R., Ilma, Y. N., Syahputra, T. H., Silaban, S., & Lubis, S. (2026). Validitas dan reliabilitas alat ukur self-control pada siswa kecanduan media sosial. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 5(2).
- Simulingga, S. P. B., & Nasution, M. I. P. (2024). Analisis tantangan dan peluang dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital: Perspektif masa depan. *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Manajemen*, 2(12).
- Sinaga, C. J. (2026). Fenomena judi online yang semakin meluas dan dampaknya terhadap mahasiswa serta kesehatan mental. *Politika Progresif: Jurnal Hukum, Politik dan Humaniora*, 3(1).
- Thani, S., Hidayat, & Bahreisy, B. (2026). Model rehabilitasi berbasis dayah dalam reintegrasi sosial penyalahguna narkoba di Kota Lhokseumawe. *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences*, 7(1).

- Toriqissalam, M. N., & Arifin, T. (2025). Hadits Bukhari pandangan tentang perjudian online dan implikasinya pada ayat (2) Pasal 27 UU No. 1 Tahun 1945. *Parlementer: Jurnal Studi Hukum dan Administrasi Publik*, 2(2).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024.
- Wahyudi, U., Pursitasari, I., & Susmadi. (2025). Modifikasi therapy thought stopping, mindfulness dan manajemen stres berbasis digital: Harapan dan solusi masalah psikososial bagi pecandu judi online (literature review). *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 7(3).