

IMPLIKASI PERATURAN DAERAH KABUPATEN SAMBAS NOMOR 4 TAHUN 2004 TENTANG LARANGAN PERJUDIAN DALAM DAERAH TERHADAP JUDI ONLINE DIKALANGAN REMAJA DESA TANJUNG KERACUT KECAMATAN TELUK KERAMAT

Warini Ebriani

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas
e-mail: warinipebriani@gmail.com

Zarul Arifin

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas
e-mail: zarularifin89@gmail.com

Nursyamsiah

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas
e-mail: nursyamsiahokey@gmail.com

ABSTRACT

The phenomenon of online gambling among adolescents has become a serious social problem, including in rural areas such as Tanjung Keracut Village, Sambas Regency. This research aims to analyze the implications of the Sambas Regency Regional Regulation (Perda) Number 4 of 2004 concerning the Prohibition of Gambling in the Region on adolescents' involvement in online gambling, as well as to identify supporting and inhibiting factors of its implementation. Using a qualitative descriptive-analytical research type with a socio-legal approach, data was collected through in-depth interviews with the Village Head, Police (Bhabinkamtibmas/Babinsa), and adolescent online gambling perpetrators. The results show that Perda Number 4 of 2004 has a limited and indirect implication on adolescent online gambling behavior. This Perda serves as a general legal umbrella for preventive efforts (socialization and moral guidance) and inter-agency coordination. However, this Perda is not effective as a repressive law enforcement tool due to regulatory gaps (not specifically mentioning online gambling), the transnational and hidden nature of online gambling, and the Perda's unfamiliarity/irrelevance to the adolescents. Key inhibiting factors include easy internet access, low parental digital literacy, lack of effective supervision, and the appeal of the "get rich quick" illusion. It is concluded that a revision of the Perda is needed to be more adaptive to digital technology, along with strengthening digital literacy programs and positive activities as comprehensive prevention efforts.

Keywords: Regional Regulation, Online Gambling, Adolescents, Legal Implications, Tanjung Keracut Village.

ABSTRAK

Fenomena judi online di kalangan remaja telah menjadi permasalahan sosial yang serius, termasuk di wilayah pedesaan seperti Desa Tanjung Keracut, Kabupaten Sambas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implikasi Peraturan Daerah (Perda) Kabupaten Sambas Nomor 4 Tahun 2004 tentang Larangan Perjudian dalam Daerah terhadap keterlibatan remaja dalam judi online, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat implementasinya. Menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif analitis dengan pendekatan yuridis sosiologis, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan Kepala Desa, Kepolisian (Bhabinkamtibmas/Babinsa), dan remaja pelaku judi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Perda Nomor 4 Tahun 2004 memiliki implikasi yang terbatas dan tidak langsung terhadap perilaku judi online remaja. Perda ini berfungsi sebagai payung hukum umum untuk upaya preventif (sosialisasi dan pembinaan moral) dan koordinasi antar lembaga. Namun, Perda ini tidak efektif sebagai alat penegakan hukum represif karena adanya kesenjangan regulasi (tidak spesifik menyebut judi online), sifat judi online yang transnasional dan tersembunyi, serta ketidaktahuan/ketidakrelevanan Perda di mata remaja. Faktor penghambat utama meliputi kemudahan akses internet, rendahnya literasi digital orang tua, kurangnya pengawasan efektif, dan daya tarik ilusi "cepat kaya." Disimpulkan bahwa diperlukan revisi Perda agar lebih adaptif terhadap teknologi digital dan penguatan program literasi digital serta kegiatan positif sebagai upaya pencegahan yang komprehensif.

Kata Kunci: Peraturan Daerah, Judi Online, Remaja, Implikasi Hukum, Desa Tanjung Keracut.

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam beberapa dekade terakhir telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk munculnya berbagai permasalahan sosial baru, salah satunya adalah judi online. Berbeda dengan perjudian konvensional, judi online dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik yang terhubung internet, menjadikannya fenomena yang sangat meresahkan, terutama ketika merambah kalangan remaja.

Fenomena ini menjadi perhatian serius di Kabupaten Sambas, khususnya di Desa Tanjung Keracut, Kecamatan Teluk Keramat (Sari, 2024). Berbagai faktor berkontribusi, termasuk kemudahan akses *smartphone*, minimnya pengawasan orang tua, serta kurangnya aktivitas positif sebagai alternatif pengisi waktu luang remaja (Nurdin, 2023). Dampak negatif yang ditimbulkan sangat kompleks dan multidimensional, mencakup aspek psikologis (kecanduan, depresi), akademis (penurunan prestasi), sosial (konflik keluarga), dan ekonomi (Wibowo, 2024).

Pemerintah Kabupaten Sambas telah memiliki instrumen hukum berupa Peraturan Daerah (Perda) Nomor 4 Tahun 2004 tentang Larangan Perjudian dalam Daerah (Pemerintah Kabupaten Sambas, 2004). Perda ini dikeluarkan sebagai implementasi Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Namun, Perda ini disusun sebelum maraknya

judi online, sehingga menimbulkan pertanyaan mengenai relevansi dan efektivitasnya dalam menghadapi tantangan kejahatan siber modern (Hasan, 2023). Analisis mendalam terhadap Perda ini dalam konteks fenomena judi online di kalangan remaja menjadi krusial untuk mengevaluasi kesesuaian substansi, struktur, dan budaya hukumnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan dua masalah utama: (1) Bagaimana implikasi Peraturan Daerah Kabupaten Sambas Nomor 4 Tahun 2004 terhadap keterlibatan remaja dalam judi online di Desa Tanjung Keracut? (2) Apa faktor pendukung dan penghambat terhadap implikasi Peraturan Daerah Kabupaten Sambas Nomor 4 Tahun 2004 dalam menekan maraknya judi online di kalangan remaja Desa Tanjung Keracut?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analitis, bertujuan untuk mengeksplorasi fenomena sosial secara mendalam dan kontekstual (Sugiyono, 2021). Pendekatan yang digunakan adalah yuridis sosiologis (*socio-legal research*), yang mengkaji kesenjangan antara *das sollen* (norma hukum, yaitu Perda No. 4 Tahun 2004) dan *das sein* (kenyataan sosial, yaitu praktik judi online di kalangan remaja) (Soekanto, 2015).

Setting Penelitian berlokasi di Desa Tanjung Keracut, Kecamatan Teluk Keramat, Kabupaten Sambas. Sumber data dibagi menjadi data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi langsung dan wawancara mendalam kepada: (1) Kepala Desa Tanjung Keracut (Badang, 2025), (2) Pihak Kepolisian (Bhabinkamtibmas/Babinsa) (Suherman, 2025), dan (3) Remaja pelaku judi online (Ferdin, 2025). Data sekunder berupa dokumen resmi, peraturan perundang-undangan (Perda No. 4/2004 dan UU ITE), serta jurnal ilmiah terkait (Hasan, 2023).

Teknik analisis data mengikuti konsep Miles & Huberman, meliputi: (1) Reduksi Data (pemilihan dan penyederhanaan data mentah), (2) Penyajian Data (pengorganisasian informasi secara sistematis), dan (3) Penarikan Kesimpulan (verifikasi dan penarikan kesimpulan akhir) (Miles & Huberman, 2018). Keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi (sumber dan metode) dan perpanjangan keikutsertaan (Moleong, 2017).

PEMBAHASAN

A. Implikasi Peraturan Daerah Nomor 4 Tahun 2004 terhadap Judi Online

Implikasi Peraturan Daerah Kabupaten Sambas Nomor 4 Tahun 2004 terhadap fenomena judi online di kalangan remaja Desa Tanjung Keracut ditemukan terbatas dan bersifat tidak langsung, sebuah temuan kunci dalam kerangka "Teori Implikasi" yang digunakan. Secara prinsip, Perda ini masih diakui relevan oleh Kepala Desa (Badang, 2025) dan pihak Kepolisian (Suherman, 2025) sebagai payung hukum umum yang melarang segala bentuk perjudian, menjadikannya landasan untuk tindakan preventif seperti sosialisasi dan pembinaan moral di tingkat lokal. Namun, efektivitasnya dalam menekan keterlibatan remaja sangat rendah. Wawancara dengan

remaja pelaku (Ferd, 2025) menunjukkan mereka secara eksplisit menyatakan ketidaktahuan atau menganggap Perda tersebut tidak relevan untuk aktivitas judi online mereka, yang mengindikasikan bahwa Perda gagal menjadi pemicu perubahan perilaku.

Keterbatasan utama terletak pada keterbatasan penegakan hukum terhadap kasus judi online. Perda No. 4 Tahun 2004 dirancang untuk perjudian konvensional yang memerlukan tempat fisik (Pemerintah Kabupaten Sambas, 2004), sementara judi online bersifat virtual, tersembunyi, dan transnasional. Penegak hukum mengakui kesulitan dalam menerapkan sanksi pidana Perda, sebab kasus judi online di tingkat lokal lebih sering mengacu pada Undang-Undang ITE (Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008) daripada Perda ini. Oleh karena itu, Perda ini lebih berfungsi sebagai dasar untuk pengawasan dan edukasi dibandingkan sebagai alat penindakan represif yang kuat, sehingga dampak negatif sosial-ekonomi seperti kerugian finansial, bolos sekolah, dan konflik keluarga yang dialami remaja terus terjadi (Wibowo, 2024).

B. Faktor Pendukung dan Penghambat

Dalam upaya implementasi Perda untuk menekan maraknya judi online, ditemukan adanya faktor pendukung dan penghambat yang signifikan. Faktor pendukung utamanya berpusat pada kolaborasi dan kesadaran di tingkat komunitas, meliputi Dukungan Lembaga melalui kerja sama yang kuat antara Pemerintah Desa, BPD, dan aparat keamanan (Bhabinkamtibmas/Babinsa) dalam kegiatan sosialisasi bahaya judi (Suherman, 2025). Selain itu, Kesadaran Komunitas yang diwujudkan oleh peran aktif tokoh agama dan tokoh masyarakat serta sebagian orang tua dalam upaya pengawasan anak turut membantu.

Meskipun demikian, faktor penghambat yang dihadapi jauh lebih kompleks dan mendasar, berakar pada sifat dasar judi online itu sendiri. Pertama, terdapat Kesenjangan Regulasi dan Teknis yang parah. Perda No. 4 Tahun 2004 tidak memiliki pasal spesifik tentang internet atau pemblokiran situs judi online (Pemerintah Kabupaten Sambas, 2004), menyebabkan kesulitan yuridis dan operasional. Sanksi Perda yang ditujukan untuk judi konvensional juga kurang efektif sebagai efek jera terhadap pelaku judi online yang tersembunyi. Kedua, Aksesibilitas dan Literasi Digital yang rendah di kalangan orang tua diperparah oleh kemudahan akses internet melalui *smartphone*. Fenomena ini menciptakan lingkungan yang rentan terhadap judi online, di mana pengawasan keluarga menjadi kurang optimal (Suherman, 2025). Ketiga, Daya Tarik Judi Online berupa janji ilusi "cepat kaya" dan pengaruh teman sebaya menjadi pendorong kuat yang sulit ditangkal hanya dengan regulasi daerah yang terkesan usang (Ferd, 2025). Faktor-faktor penghambat ini secara kolektif membatasi implikasi Perda dalam mencapai tujuan utamanya, yaitu menekan maraknya judi online di kalangan remaja Desa Tanjung Keracut.

PENUTUP

Berdasarkan analisis data wawancara yang telah dilakukan terhadap Kepala Desa (Badang, 2025), pihak Kepolisian (Suherman, 2025), dan tiga informan remaja pelaku judi online (Ferdin, 2025; Midun, 2025; Rian, 2025), dapat ditarik beberapa kesimpulan utama:

Implikasi Perda No. 4 Tahun 2004 terhadap judi online di kalangan remaja Desa Tanjung Keracut adalah terbatas dan tidak langsung. Perda ini menjadi landasan hukum umum bagi upaya sosialisasi, pembinaan moral, dan koordinasi antar lembaga di tingkat desa. Namun, Perda ini belum efektif sebagai alat penegakan hukum yang kuat untuk menindak langsung judi online karena kesenjangan antara substansi Perda yang lama dan modus operandi judi online yang baru.

Faktor penghambat utama dalam menekan maraknya judi online adalah kesenjangan regulasi (Perda tidak adaptif), kemudahan akses teknologi dan rendahnya literasi digital di tingkat keluarga, serta kurangnya pengawasan efektif terhadap aktivitas judi online yang tersembunyi. Sementara faktor pendukung terbatas pada upaya preventif melalui kolaborasi dan sosialisasi dari pemerintah desa dan aparat keamanan setempat.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartono, Budi. "Integrasi Literasi Digital dalam Kurikulum Sekolah: Strategi Pencegahan Cybercrime di Kalangan Remaja." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi* 15, no. 2 (2022).
- Hasan, Hamzah. "Efektivitas Regulasi Daerah dalam Menghadapi Tantangan Judi Online: Studi Kasus di Provinsi Kalimantan Barat." *Jurnal Hukum dan Masyarakat*, Vol. 8, No. 2 (2023).
- Mardiyanto, Aris. "Problematisa Koordinasi Antar Instansi dalam Penegakan Hukum Cybercrime di Daerah." *Jurnal Ilmu Administrasi Negara* 15, no. 3 (2024). Miles & Huberman. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press, 2018.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017. Nurdin, Ahmad. "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterlibatan Remaja dalam Judi Online di Wilayah Pedesaan." *Jurnal Sosial Humaniora* 14, no. 3 (2023): 112-130.
- Peraturan Perundang-Undangan Pemerintah Kabupaten Sambas. Peraturan Daerah Kabupaten Sambas Nomor 4 Tahun 2004 tentang Larangan dan Penindakan Terhadap Perjudian. Sambas: Sekretariat Daerah Kabupaten Sambas, 2004.
- Pratiwi, Dinda Ayu. "Implementasi Kebijakan Penanggulangan Judi Online di Kalangan Pelajar (Studi Kasus di Kota Malang)." Skripsi, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020.
- Sari, Ratna. "Dampak Sosial Judi Online di Kalangan Remaja Pedesaan: Studi Kasus di Kecamatan Teluk Keramat." *Jurnal Penelitian Sosial* 13, no. 1 (2024).
- Setiawan, Diana. "Kesehatan Mental Remaja Pedesaan di Era Digital: Tantangan dan Solusi." *Jurnal Psikologi Kesehatan* 12, no. 3 (2022). Soekanto, Soerjono. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI Press, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2021. Wibowo, Satrio. "Dampak Psikososial Judi Online pada Remaja: Studi Kasus di Kabupaten Sambas." *Jurnal Psikologi Sosial* 16, no. 2 (2024).
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016.

Wawancara

Wawancara dengan Badang, Kepala Desa Tanjung Keracut, 20 Mei 2025.

Wawancara dengan Suherman, Bhabinkamtibmas, 16 Mei 2025.

Wawancara dengan Remaja Pelaku Judi Online (Ferdin, Midun, Rian), Mei 2025.