

UPAYA DAN TANTANGAN DISKOMDIGI DALAM PEMBLOKIRAN SITUS JUDI ONLINE DI PROVINSI LAMPUNG

Aldi Rizky Julian^{1)*}, Pairul Syah²⁾, Suwarno³⁾

^{1) 2) 3)} Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung

*Korespondensi: aldirizky0507@gmail.com

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, timbul beberapa bentuk kejahatan yang marak terjadi di masyarakat yaitu perjudian yang dilakukan secara online. Diskomdigi sebagai kementerian yang berperan penting dalam pengurangan situs perjudian sudah berupaya semaksimal mungkin dalam mengurangi situs-situs judi online yang tersebar diseluruh platform digital, namun dalam menjalankan perannya Diskomdigi memiliki banyak tantangan yang harus mereka hadapi dalam menjalankan perannya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk melihat upaya dan tantangan yang dihadapi oleh Diskomdigi. Hasil penelitian ini menunjukkan upaya yang dilakukan oleh Diskomdigi yaitu, 1) Verifikasi dan penilaian kontes, 2) Pemblokiran akses, 3) Koordinasi dengan lembaga lain, 4) Pemutusan jalur pembayaran. Adapun tantangan yang dihadapi oleh Diskomdigi yaitu, 1) Perubahan nama domain atau berpindah server, 2) Penggunaan teknologi anti pelacakan.

Kata Kunci: Teknologi, Diskomdigi, Judi Online, Upaya, Tantangan

ABSTRACT

Along with the development of information technology, there are several forms of crime that are rampant in society, namely gambling conducted online. Diskomdigi as a ministry that plays an important role in reducing gambling sites has made every effort to reduce online gambling sites spread throughout the digital platform, but in carrying out its role Diskomdigi has many challenges that they must face in carrying out their role. This research uses qualitative research methods with a descriptive approach, through observation, interview and documentation techniques to see the efforts and challenges faced by Diskomdigi. The results of this study show that the efforts made by Diskomdigi are, 1) Contest verification and assessment, 2) Blocking access, 3) Coordination with other institutions, 4) Disconnection of payment channels. The challenges faced by Diskomdigi are, 1) Change of domain name or switching servers, 2) Use of anti-tracking technology.

Keywords: Technology, Diskomdigi, Online Gambling, Efforts, Challenges

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era globalisasi terlihat begitu pesat, utamanya pada bidang teknologi informasi yang membuat masyarakat lebih mudah dalam memberikan dan mendapatkan informasi dari segala penjuru. Manfaat yang ditimbulkan dari kemajuan teknologi informasi berupa internet dapat memberikan dampak positif dan negatif yaitu memberikan peluang seseorang untuk melakukan cyber crime.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, timbul beberapa bentuk kejahatan yang marak terjadi di masyarakat yaitu perjudian yang dilakukan secara online. Judi online termasuk dalam bentuk cyber crime sebab dilakukan dengan menggunakan komputer dan jaringan internet. Fenomena perjudian pada dasarnya bertentangan dengan norma agama, kesusilaan, dan moral. Judi merupakan salah satu kejahatan yang dapat

merusak sistem sosial dalam suatu kelompok masyarakat. Motif seseorang melakukan perjudian mulanya karena penasaran dan tergoda ingin cepat kaya dan memperoleh uang yang banyak dengan cara instan. Perjudian mengalami perkembangan sesuai dengan berjalannya zaman mulai dari konvensional hingga menggunakan internet yang disebut judi online. Macam-macam judi online antara lain seperti judi bola, judi kasino, judi.bola tangkas, poker online via internet, dan sebagainya. Dalam melakukan aktivitas perjudian, seseorang hanya dapat mengandalkan keberuntungan yang tidak dapat dipastikan.

Sebagai pengendali teknologi informasi, Kominfo beserta jajaran memiliki peran yang penting dalam menekan penyebaran cyber crime judi online. Hal tersebut tentunya agar masyarakat dapat terhindar dari dampak buruk yang diakibatkan oleh judi online. Kominfo mengelola infrastruktur digital, termasuk pengaturan dan pengawasan terhadap layanan internet, aplikasi, dan platform komunikasi lainnya. Dalam hal ini Kominfo dapat melakukan pemblokiran situs dan aplikasi yang berkaitan dengan aktivitas perjudian online. Selain itu, dengan berkontribusi bersama penyedia 8 layanan internet, Kominfo juga dapat menghentikan akses menuju platform penggunaan judi online. Bekerja sama dengan penegak hukum, menyediakan data dan informasi terkait aktivitas digital yang mencurigakan sehingga mempermudah dalam melakukan pencegahan dan penanganan terhadap kasus judi online. Menurut data terbaru Kominfo tahun 2024, total transaksi yang dilakukan dari judi online mencapai Rp. 100 triliun. Sejak tahun 2017, akumulasi dana yang sudah beredar melalui platform judi online tercatat mencapai Rp. 517 triliun. Berikut adalah data pelaku judi online berdasarkan rentang usia.

Tabel 1. Data Pelaku Judi Online di Indonesia

Usia	Persentase	Jumlah (orang)
< 10 tahun	2%	80 ribu
10–20 tahun	11 %	440 ribu
21–30 tahun	13%	520 ribu
31–50 tahun	40%	1,64 juta
> 50 tahun	34%	1,35 juta

Sumber : Databoks, 2024

Hingga saat ini, terhitung Kominfo telah memblokir 24 juta konten digital terkait judi online dalam kurun waktu 5 tahun terakhir. Pada tahun 2024, lebih dari 2 juta situs dan

aplikasi judi berhasil ditutup. Tanpa keterlibatan Kominfo, pencegahan judi online akan jauh lebih sulit dilakukan sebab Kominfo berperan sebagai pusat berjalannya platform digital.

Fenomena judi online di Provinsi Lampung telah menjadi masalah serius yang dapat berpengaruh pada aspek kehidupan. Menurut data Pengadilan Agama Tanjung Karang dari bulan Januari hingga Agustus 2023 terdapat 1.288 kasus perceraian dengan 1.022 diantaranya dipicu oleh kecanduan judi online (Whisnu, 2023). Selain itu, Komisi Nasional Perlindungan Anak (Komnas PA) Bandar Lampung mengungkapkan bahwa sekitar 80.000 pelajar kecanduan judi online. Data menunjukkan bahwa 11% 9 pemain judi online berusia antara 10-20 tahun atau setara sekitar 440.000 orang secara nasional (Munthe, 2024). Pihak kepolisian telah melakukan berbagai upaya untuk memberantas kasus judi online. Selama tahun 2024, Polda Lampung mengumumkan dalam pers berhasil mengungkap 111 kasus perjudian yang terdiri dari 51 kasus judi online dan 60 kasus judi konvensional, dengan total 240 orang ditangkap (Sukarta, 2024). Meskipun demikian, tantangan dalam memberantas judi online terbilang tidak mudah, mengingat perputaran uang yang mencapai ratusan miliar rupiah dan keterlibatan berbagai kalangan termasuk pelajar. Diskomdigi dibawah naungan Kemenko memiliki kewajiban untuk melakukan pencegahan atas maraknya kasus cybercrime yang terjadi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Upaya dan Tantangan Diskomdigi dalam Melakukan Pemblokiran Situs Judi Online di Provinsi Lampung”.

KAJIAN PUSTAKA

Upaya dan Tantangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia upaya adalah usaha, ikhtiar untuk mencapai tujuan tertentu, memecahkan permasalahan, mencari jalan keluar. Dengan kata lain upaya adalah suatu usaha untuk mencari jalan keluar atau berusaha memperbaiki dengan menjadi lebih baik untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut Poerwadarminta (2008) upaya adalah usaha untuk menyampaikan maksud, akal, dan ikhtiar. Upaya bersifat mengusahakan terhadap suatu hal supaya mendapat keberhasilan sesuai dengan yang diinginkan. Upaya juga memiliki keterkaitan dengan penggunaan sarana dan prasarana dalam menunjang suatu hal yang dilakukan untuk mencapai keberhasilan. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa upaya adalah sesuatu yang dilakukan guna mendapatkan atau mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam penelitian ini ditekankan pada bagaimana usaha Diskomdigi dalam melakukan pemblokiran situs judi online.

Tantangan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tantangan adalah hal atau objek yang menggugah tekad untuk meningkatkan kemampuan mengatasi masalah dengan arti sebuah hal yang membuat kita semakin tekad dalam melakukan sesuatu dan memperoleh hasil. Tantangan dapat berupa hambatan tetapi juga dapat dimaknai sebagai peluang. Seperti halnya perkembangan teknologi dalam dunia komunikasi memberikan tantangan tersendiri untuk menghadapi berbagai tindak kejahatan siber

Judi Online

Judi merupakan suatu permainan yang didasarkan pada keberuntungan semata atau kombinasi antara kepandaian dan keberuntungan, yang dilakukan dengan tujuan memperoleh keuntungan dalam bentuk uang atau barang yang bernilai. Menurut Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Indonesia, perjudian didefinisikan sebagai setiap bentuk permainan yang memberikan harapan bagi pesertanya untuk menang berdasarkan faktor keberuntungan. Meskipun dalam beberapa kasus kemenangan dapat dipengaruhi oleh keterampilan atau kebiasaan bermain, unsur keberuntungan tetap menjadi penentu utama. Dengan demikian, segala bentuk permainan yang melibatkan pertaruhan dan mengandalkan keberuntungan, baik secara langsung maupun daring, termasuk dalam kategori tindak pidana perjudian sebagaimana diatur dalam ketentuan hukum yang berlaku.

Perjudian merupakan suatu bentuk permainan di mana para pemain mempertaruhkan sejumlah nilai, biasanya dalam bentuk uang atau harta, untuk memilih satu di antara beberapa opsi, dengan hanya satu pilihan yang dianggap benar dan menghasilkan kemenangan. Pemain yang kalah wajib menyerahkan taruhannya kepada pemenang, sesuai dengan ketentuan dan jumlah taruhan yang telah disepakati sebelum permainan dimulai. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, judi diartikan sebagai permainan yang melibatkan uang sebagai taruhan, sedangkan berjudi dimaknai sebagai tindakan mempertaruhkan uang atau harta dalam suatu permainan berbasis tebakan yang sangat bergantung pada faktor kebetulan, dengan tujuan memperoleh keuntungan yang lebih besar dari nilai awal yang dipertaruhkan. Dalam konteks digital, judi online merujuk pada aktivitas perjudian yang dilakukan melalui media elektronik dan akses internet, dengan aturan main serta nilai taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian secara daring (Jadidah et al., 2023).

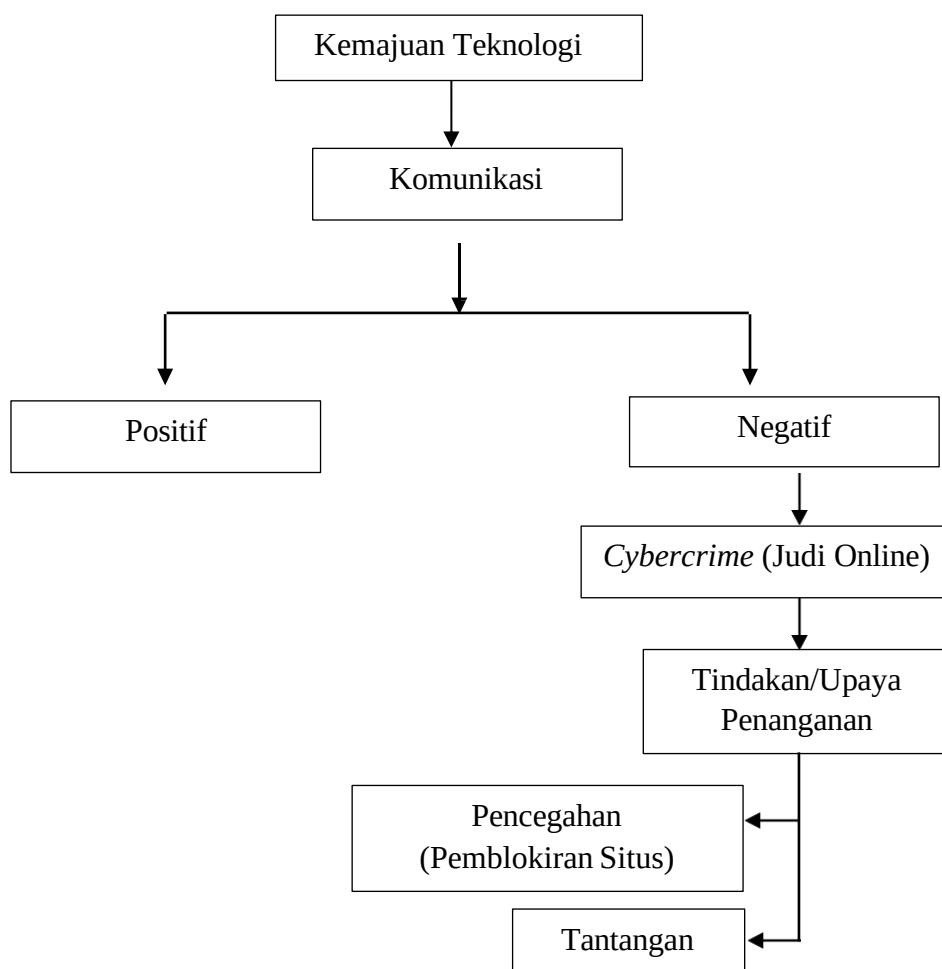
Diskomdigi (Dinas Komunikasi dan Digital)

Diskomdigi adalah singkatan dari Dinas Komunikasi dan Digital yang merupakan bagian dari pemerintahan daerah yang bertugas mengelola, mengembangkan, dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi guna mendukung penyelenggaraan

pemerintahan, pelayanan publik serta transformasi digital dalam suatu wilayah. Keberadaan Diskomdigi menjadi respon terhadap kebutuhan era digital di mana teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran strategis untuk menunjang hubungan antara pemerintah, masyarakat, dan sektor swasta.

Diskomdigi bertugas untuk memastikan informasi mengenai kebijakan, program, dan kegiatan pemerintah dapat tersampaikan secara efektif kepada masyarakat. Fungsi tersebut mencakup penyebaran informasi melalui media (cetak, digital, elektronik), pengelolaan hubungan masyarakat, serta meningkatkan keterbukaan informasi publik untuk memperkuat partisipasi masyarakat dalam melakukan pembangunan. Informatika mencakup pengelolaan teknologi informasi untuk mendukung efisiensi dan efektivitas sistem pemerintahan seperti pengembangan aplikasi dan layanan berbasis teknologi untuk administrasi pemerintahan, pengelolaan jaringan dan infrastruktur TIK, serta dukungan pada implementasi e-government. Diskomdigi menjadi bagian penting dalam dunia informatika guna pendukung pelayanan publik berbasis teknologi dan mendukung tata kelola pemerintahan menjadi lebih baik.

Gambar 1 Kerangka Pikir



METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif dengan meneliti pada kondisi objek yang alamiah di mana peneliti sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian lebih menekankan pada generalisasi. Menurut Creswell (2014) penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang mengeksplorasi dan memahami makna di sejumlah individu atau sekelompok orang yang berasal dari masalah sosial. Objek yang dilakukan dalam penelitian ini bersifat alamiah atau buatan yaitu apa adanya atau tindak dimanipulasi sehingga kondisi pada saat peneliti memasuki objek, setelah berada di objek dan keluar dari objek relatif tidak berubah. Kriteria data yang digunakan adalah data yang pasti atau data yang sebenarnya terjadi sebagaimana adanya, bukan data yang sekadar terlihat, terucap, tetapi data yang mengandung makna dibalikinya (Sugiyono, 2005).

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara digunakan sebagai metode untuk memperoleh data verbal langsung dari informan, sementara observasi dan dokumentasi dimanfaatkan untuk mengumpulkan data nonverbal yang berkaitan dengan situasi, perilaku, serta berbagai bukti fisik yang mendukung analisis penelitian.

1. Observasi

Observasi dalam penelitian bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam kepada peneliti mengenai faktor-faktor yang mendorong terbentuknya situasi sosial, serta bagaimana konteks sosial memengaruhi perilaku individu atau sebaliknya, bagaimana perilaku individu dapat memengaruhi konteks sosial tersebut. Teknik ini dilakukan dengan cara peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengamati secara sistematis berbagai perilaku yang relevan dengan fokus penelitian. Sebagaimana dikemukakan oleh Creswell (2017), observasi merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan keterlibatan langsung peneliti dalam lingkungan yang diteliti guna menangkap dinamika sosial yang sedang berlangsung.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi nonpartisipatif sebagai metode pengumpulan data, yakni dengan melakukan pengamatan tanpa terlibat secara langsung dalam aktivitas atau kegiatan yang sedang diteliti. Dengan kata lain, peneliti berperan sebagai pengamat pasif yang tidak ikut serta dalam interaksi atau aktivitas

subjek penelitian, sehingga memungkinkan untuk memperoleh data secara objektif tanpa memengaruhi dinamika sosial yang diamati.

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses interaksi antara dua individu yang bertujuan untuk saling bertukar informasi dan gagasan melalui sesi tanya jawab, guna memperoleh data yang relevan dengan topik tertentu. Menurut Creswell (2017), wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pertemuan tatap muka antara peneliti dan informan. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan wawancara terstruktur secara mendalam untuk menggali informasi yang lebih rinci sesuai dengan pengalaman dan pandangan informan. Proses wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman yang berisi pokok-pokok pertanyaan agar tetap selaras dengan fokus permasalahan penelitian. Untuk mendukung keakuratan data, peneliti menggunakan catatan lapangan serta alat perekam selama proses wawancara berlangsung. Wawancara dilakukan terhadap informan yang memiliki relevansi dengan isu penelitian, yaitu praktik judi online, dengan harapan data yang diperoleh dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pencapaian tujuan penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan data tambahan atau data pendukung melalui dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Dokumen ini digunakan untuk mendapatkan data dengan cara mempelajari, mencatat arsip atau data yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti. Dokumentasi dalam penelitian ini lebih fokus pada pengumpulan dokumentasi dalam melakukan penelitian yang dibutuhkan. Dokumen tersebut dapat berupa tulisan maupun gambar yang berkaitan dengan penelitian tentang permainan judi online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya Diskomdigi dalam Pemblokiran Situs Judi Online

Diskomdigi berperan penting dalam menanggulangi penyebaran situs dan konten negatif yang beredar di internet, termasuk situs judi online. Upaya yang dilakukan untuk memberantas kejahatan perjudian juga sudah dikerahkan baik judi online maupun konvensional. Berikut ini merupakan upaya yang dilakukan Diskomdigi dalam pemblokiran situs judi online.

1. Verifikasi dan Penilaian Konten

Diskomdigi melakukan verifikasi terhadap konten yang dilaporkan untuk memastikan situs dan konten tersebut benar-benar memuat konten perjudian. Verifikasi dilakukan melalui analisis konten, domain, kata kunci, dan aktivitas transaksi. Untuk memastikan situs atau konten memuat tentang perjudian dapat dilakukan secara verifikasi langsung. Namun, tidak semua situs dan konten yang mengandung kata kunci perjudian termasuk kedalamnya. Terdapat situs dan konten dari pemberitaan yang mengulas fenomena judi online tetapi tidak menyediakan layanannya. Bisa jadi situs dan konten tersebut memberikan edukasi tentang judi online.

Verifikasi juga dilakukan sebagai proses untuk memastikan bahwa situs dan konten tersebut benar-benar ilegal dan melanggar hukum. Proses ini melibatkan beberapa langkah termasuk pemeriksaan teknis, aduan masyarakat, dan permintaan rekomendasi dari satu lembaga. Jika suatu situs dan konten benar-benar memuat unsur perjudian maka dapat dilakukan pemblokiran atau bahkan dijatuhi hukuman sesuai dengan pasal yang dilanggar. Proses verifikasi situs dan konten perjudian menjadi pondasi utama dari proses pemblokiran yang cerdas dan adil, serta perlindungan ruang digital. Tanpa verifikasi yang akurat, pemblokiran bisa salah sasaran.

2. Pemblokiran Akses

Permintaan Diskomdigi kepada pihak yang berwenang untuk pemblokiran akun media sosial, situs web, aplikasi, atau layanan digital lainnya merupakan bagian dari upaya menjaga ketertiban digital. Setelah melakukan verifikasi, Diskomdigi mengajukan permintaan resmi kepada Komdigi untuk menangani akses ke situs judi online yang bersifat ilegal, selain itu seperti hoaks, pornografi, radikalisme, penipuan online, dan lainnya. Dalam kasus media sosial atau platform global, Komdigi berperan sebagai penghubung ke platform seperti Facebook, Instagram, TikTok, YouTube dan lain-lain.

Komdigi melalui tim Subdirektorat Pengendalian Konten akan melakukan verifikasi kembali, mengajukan takedown ke penyedia platform, atau dalam kasus situs, meminta ISP untuk memblokir akses. Melihat hal tersebut Komdigi juga bisa meminta penyedia platform seperti Google dan Meta untuk menghapus aplikasi atau iklan terkait judi.

Diskomdigi juga tidak bisa memblokir secara langsung, tetapi harus melalui otoritas pusat atau Komdigi atau bekerja sama dengan platform digital. Untuk pelanggaran yang

bersifat pidana misalnya penipuan atau perjudian, Diskomdigi juga dapat berkoordinasi dengan pihak kepolisian. Diskomdigi perlu membuat surat permohonan untuk melakukan pemblokiran yang bersifat resmi dari Direktorat Pengendalian Aplikasi Informatika dan layanan aduankonten.id disertai dengan bukti-bukti yang telah di verifikasi.

3. Koordinasi dengan Lembaga Lain

Koordinasi antar lembaga untuk pemblokiran judi online bersifat penting dan kompleks dan melibatkan jaringan internasional. Komdigi menjadi pemimpin utama dalam proses pemblokiran situs dan konten judi online. Hal itu diketahui melalui web layanan pengaduan dari laporan masyarakat dan lembaga lain aduankonten.id. Kepolisian disini turut dalam kasus penyelidikan terhadap penyedia layanan judi online. Riwayat transaksi yang mencurigakan dapat dilakukan pelacakan, yang melakukan itu PPATK lembaga pelaporan transaksi keuangan. Selain itu ada juga OJK dan Bank Indonesia yang dapat mencegah penggunaan rekening dan dompet digital untuk transaksi judi.

Diskomdigi perlu berdiskusi dengan Komdigi terlebih dahulu untuk proses tindak lanjut untuk mengambil suatu tindakan. Ada beberapa lembaga yang berkoordinasi dengan Diskominfo untuk membantu pemberantasan judi online antara lain ada PPATK, dan Kepolisian. Masing-masing lembaga memiliki fungsi dan perannya sesuai dengan kebijakan yang berlaku. PPATK atau Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, tugasnya sebagai penyedia data keuangan yang membantu mengungkap jaringan dan aliran dana. Kepolisian membantu dalam pemberantasan judi online, karena menyangkut dengan penegakan hukum, pengungkapan jaringan kriminal, dan perlindungan masyarakat.

4. Pemutusan Jalur Pembayaran

Bank dan layanan e-wallet berperan untuk memblokir rekening yang digunakan sebagai transaksi judi. Oleh karena itu, tidak hanya situs, rekening bank dan e-wallet juga perlu dilacak apabila transaksinya mencurigakan. Bank hanya dapat melakukan pemblokiran jika mendapat mandat dari penegak hukum. Setelah mendapat rekomendasi dari PPATK atau OJK maka akan dilakukan penindakan dari penegak hukum, meskipun ada indikasi kuat yang menunjukkan bahwa rekening tersebut digunakan untuk menerima dan mengirim uang hasil perjudian.

Pemilik judi biasanya menggunakan nama samaran untuk membuka rekening, setelah ditelusuri ternyata ada indikasi perjudian, bank akan menerima instruksi untuk membekukan rekening tersebut. Pembekuan rekening bank bertujuan untuk menghentikan arus uang dari dan ke pelaku judi online. Penting bagi penyedia e-wallet untuk melakukan pengawasan yang ketat, serta memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai bahaya menyalahgunakan dompet digital, sebab mudah diakses dan tidak membutuhkan rekening bank, banyak remaja ikut bermain judi menggunakan saldo e-wallet.

E-wallet yang diciptakan untuk mendukung inklusi keuangan kini rentan disalahgunakan untuk transaksi judi online. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan ketat oleh penyedia e-wallet dan mengedukasi masyarakat tentang bahaya menyalahgunakan dompet digital.

5. Upaya Pencegahan dan Literasi Digital

Selain pemutusan akses, Diskomdigi juga menjalankan kampanye edukasi dan literasi digital agar masyarakat tidak mudah terpengaruh judi online. Kampanye edukasi judi online yang dilakukan oleh Diskomdigi dapat menjadi benteng utama dalam upaya pencegahan sebelum tindakan hukum dilakukan, sebab judi online bukan sekedar persoalan hukum, tetapi juga masalah sosial psikologis, dan digital yang dapat merusak generasi muda.

Mayoritas masyarakat tidak menyadari bahwa aktivitas yang mereka lakukan adalah bagian dari judi online, seperti bermain “game hadiah uang” atau ikut “togel digital”, Dengan adanya edukasi maka akan membantu mereka mengenali bentuk, modus, dan bahaya dari judi online sejak dini. Sebagai fasilitator utama, Diskomdigi perlu memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai bahaya judi online. Penegakan hukum memang penting, tetapi kampanye edukatif bisa mencegah keterlibatan sejak awal, edukasi dapat menumbuhkan kesadaran akibat resiko yang ditimbulkan dan mencegah korban serta pelaku baru. Tanpa edukasi, masyarakat sulit membedakan mana konten aman dan mana yang berbahaya.

Kampanye Diskomdigi membantu membuka wawasan ini. Kampanye edukasi mengenai judi online yang dilakukan oleh Diskomdigi dapat membantu masyarakat untuk lebih berhati-hati dan menyaring informasi yang beredar di media sosial. Dengan

begitu maka rantai penyebaran judi secara sistemik akan memutus perlahan dan mengurangi korban dari judi online itu sendiri. Dengan pendekatan lokal dan kolaborasi lintas elemen, Diskomdigi bisa menjadi benteng utama dalam perlindungan digital di tingkat akar rumput.

Tantangan Diskomdigi dalam Pemblokiran Situs Judi Online

Adapun dalam upaya yang dilakukan, Diskomidigi menghadapi tantangan yaitu sebagai berikut:

1. Perubahan Nama Domain atau Berpindah Server

Situs judi online sering berubah nama domain atau berpindah server sehingga sulit diberantas secara total. Situs judi dapat dengan cepat membuat domain baru begitu domain lama diblokir.

Selain itu, banyak situs judi yang beroperasi dengan server di negara lain, terutama negara yang tidak melarang judi, seperti Kamboja, Filipina, dan beberapa negara eropa. Jika seperti itu, aparat tidak dapat langsung menutup servernya, hanya bisa memblokir aksesnya. Proses pergantian ini bisa dilakukan dalam hitungan jam bahkan menit, sementara pemblokiran resmi melalui lembaga membutuhkan tahapan verifikasi.

Menurut Komdigi, setiap hari selalu muncul ribuan situs judi baru. Perubahan domain secara cepat membuat situs judi sangat sulit untuk diberantas hanya dengan pendekatan teknis pemblokiran.

2. Penggunaan Teknologi Anti Pelacakan

Penggunaan VPN dan Proxy memungkinkan pengguna tetap bisa mengakses situs judi meskipun sudah diblokir dengan cara menyembunyikan lokasi server dan IP. Ada banyak mekanisme, ada yang privat, browser, dan lainnya. Sistem pemfilteran situs dan konten jika ada konten yang tidak baik atau mengandung konotasi negatif, masyarakat dapat melaporkan untuk selanjutnya dilakukan penindakan.

Akses layanan VPN gratis maupun berbayar perlu dibatasi guna menyangkal praktik judi online. Dari pusat sendiri, Komdigi sudah melakukan pembahasan bersama direktorat jenderal untuk memastikan hal tersebut berjalan. Teknologi anti pelacakan seperti VPN dan Proxy menjadi salah satu cara yang digunakan pelaku judi online untuk menghindari pemblokiran situs. Penting bagi Diskomdigi untuk memantau penggunaan teknologi tersebut sebagai sarana mengkases judi online atau bahkan kejahatan lainnya.

KESIMPULAN

Pemblokiran situs judi online adalah langkah krusial dalam upaya melindungi masyarakat dari dampak negatif judi yang semakin meluas di era digital. Tanpa pemblokiran, siapa pun termasuk anak di bawah umur bisa dengan mudah mendaftar, bermain, dan melakukan transaksi. Pemblokiran juga merupakan upaya sebagai pagar digital pertama untuk membatasi akses tersebut.

Pada proses pemblokiran, Diskomdigi perlu melakukan verifikasi terhadap situs dan konten untuk memastikan situs atau aplikasi tersebut benar-benar memuat konten perjudian. Verifikasi dilakukan untuk memastikan bahwa konten tersebut memenuhi kriteria untuk diblokir, apakah benar memuat melanggar etika, mengandung unsur SARA, atau perjudian, itu yang akan selanjutnya diselidiki, jika benar dan sudah jelas bahwa konten tersebut memenuhi kriteria maka dapat dijatuhi hukuman sesuai dengan pasal yang dilanggar, tindakan ini dibantu oleh lembaga hukum kepolisian.

Permintaan Diskomdigi kepada pihak yang berwenang untuk pemblokiran akun media sosial, situs web, aplikasi, atau layanan digital lainnya merupakan bagian dari upaya menjaga ketertiban digital. Diskomdigi juga tidak bisa memblokir secara langsung, tetapi harus melalui otoritas pusat atau Komdigi atau bekerja sama dengan platform digital. Bank dan layanan e-wallet juga memiliki peran untuk memblokir rekening yang digunakan sebagai transaksi judi. Oleh karena itu, tidak hanya situs, rekening bank dan e-wallet juga perlu dilacak apabila transaksinya mencurigakan. Pembekuan rekening bank bertujuan untuk menghentikan arus uang dari dan ke pelaku judi online. Selain itu, ewallet yang diciptakan untuk mendukung inklusi keuangan kini rentan disalahgunakan untuk transaksi judi online. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan ketat oleh penyedia e-wallet dan mengedukasi masyarakat tentang bahaya menyalahgunakan dompet digital.

Sebagai fasilitator utama, Diskomdigi perlu memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai bahaya judi online. Tanpa edukasi, masyarakat sulit membedakan mana konten aman dan mana yang berbahaya. Kampanye edukasi mengenai judi online yang dilakukan oleh Diskomdigi dapat membantu masyarakat untuk lebih berhati-hati dan menyaring informasi yang beredar di media sosial. Dengan begitu maka rantai penyebaran judi secara sistemik akan memutus perlahan dan mengurangi korban dari judi online itu sendiri. Dengan pendekatan lokal dan kolaborasi lintas elemen.

Diskomdigi bisa menjadi benteng utama dalam perlindungan digital di tingkat akar rumput. Dalam upaya pemblokiran, Diskomdigi juga menghadapi tantangan yang dihadapi

seperti mudahnya domain berganti dan penggunaan teknologi anti pelacakan. Situs judi online sering berubah nama domain atau berpindah server sehingga sulit diberantas secara total. Situs judi dapat dengan cepat membuat domain baru begitu domain lama diblokir. Penggunaan VPN dan Proxy memungkinkan pengguna tetap bisa mengakses situs judi meskipun sudah diblokir dengan cara menyembunyikan lokasi server dan IP.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J.W. 2014. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Jadidah, dkk. 2023. Analisis Maraknya Judi Online di Masyarakat. JISBI: Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia, 1(1), 20-27.
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarta, A.W. 2024. Polda Lampung Ungkap 111 Kasus Judi pada 2024. ANTARA Lampung. Diakses dari <https://lampung.antaranews.com/berita/749169/polda-lampung-ungkap-111-kasus-judi-pada-2024>
- Whisnu. 2023. Ribuan Kasus Perceraian di Bandar Lampung Dipicu Judi Online. Diakses dari https://www.metrotvnews.com/read/NG9C54w4-ribuan-kasus-perceraian-di-bandar-lampung-dipicu-judi-online?utm_source=share_desktop&utm_medium=share_referral&utm_campaign=share