



ANALISIS STRATEGIS - DAMPAK SOSIAL JUDI ONLINE

Rp1.163 Triliun Uang Judi di Antara Kita

Dari kepala desa yang menguras uang rakyat, pegawai negeri yang membunuh rekan kerja, hingga 36.400 anak di bawah 11 tahun — investigasi PPATK mengungkap skala bencana sosial judi online Indonesia.

Kasus Magelang

Rp935 juta dana desa lenyap

Halmahera

Satu nyawa melayang semalam

Nasional

12,3 juta pemain aktif 2025

Akses Visualisasi melalui QR Code

Video dokumenter ini merupakan bagian tidak terpisahkan dari laporan. Video ini menghadirkan wajah-wajah di balik angka: narasumber, lokasi, dan realitas lapangan yang tidak bisa diringkas dalam tabel.

“Judi Online: Ilusi Menang, Jalan Kehancuran”

Dokumenter investigatif PPATK yang menelusuri tidak adanya rumus menang dalam judi *online* dalam 9 lokasi di Indonesia. Dari Jakarta, Cianjur, hingga Halmahera — cerita nyata di balik Rp1.163 triliun yang hilang.



<https://www.youtube.com/@PPATKIndonesia>

Cara Mengakses

1. Buka kamera ponsel Anda
2. Arahkan ke kode QR di atas
3. Ketuk tautan yang muncul
4. Video akan terbuka otomatis

Ketika Angka Punya Cerita



Laporan ini lahir dari sembilan wilayah di Indonesia — dari kantor polisi di kaki Gunung Merapi, dari ruang sidang Pengadilan Agama yang sesak, dari rumah sakit jiwa yang penuh pasien adiksi.

Selama proses penelitian, kami berbicara dengan kepala desa yang menangis mengakui pengkhianatannya terhadap warga. Kami mendengar istri-istri yang bercerita dengan suara patah tentang bagaimana suami mereka berubah setelah terjerat judi *online*. Kami duduk di kantor polisi dan mendengar bagaimana seorang pegawai negeri membunuh rekan kerjanya setelah kalah Rp130 juta dalam semalam.

Semua itu bukan statistik; semua itu manusia yang bernyawa.

"Judi online bukan hanya persoalan moral individu. Ini adalah fenomena sosial-struktural yang membutuhkan respons lintas sektor yang serius dan segera."

- Tim Peneliti, PPAK 2025

Data yang tersaji dalam laporan ini adalah cermin. **Rp1.163 triliun** perputaran dana ilegal bukan angka yang bisa kita abaikan. 12,3 juta pemain aktif pada 2025 bukan sekadar persentase; mereka adalah saudara, tetangga, dan mungkin rekan kerja kita.

Kami berharap laporan ini menjadi titik awal perubahan. Bukan hanya bagi pembuat kebijakan, tetapi bagi setiap orang yang membacanya.



Tim Peneliti PPAK

Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan
Jakarta, 2025

Takdir Kita Memuliakan Sesama

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh. Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, laporan penelitian berjudul “Analisis Strategis Transaksi Keuangan Mencurigikan untuk Mencegah Dampak Sosial Judi *Online* di Indonesia” ini dapat tersusun dengan baik. Laporan ini merupakan hasil dari riset, analisis, serta wawancara mendalam yang dilakukan di berbagai daerah di Indonesia, mencakup Tangerang, Magelang, Halmahera, Mojokerto, Cianjur, Depok, Bojonegoro, Yogyakarta, dan Jakarta.



PPATK
REPUBLIK INDONESIA

this office stands for morality

24 TH
(17 APRIL 2002 - 17 APRIL 2026)
MENJAGA NKRI

Fenomena judi *online* kini bukan lagi sekadar isu pelanggaran hukum; judi *online* telah menjelma menjadi persoalan kemanusiaan yang merenggut rasa tenang di banyak keluarga Indonesia. Dari ruang-ruang kecil di rumah tangga hingga ruang publik di pelosok desa, jejak dampak sosialnya terasa begitu nyata. Judi *online* tidak hanya meluluhlantakan ekonomi, tetapi juga meningkatkan kasus perceraian, kekerasan dalam rumah tangga, tingkat kriminalitas, gangguan jiwa hingga mendorong korbannya melakukan bunuh diri.

Laporan ini lahir dari keprihatinan atas kisah pilu yang muncul akibat jerat judi *online*. Tim peneliti menelusuri sejumlah daerah di Indonesia untuk memahami lebih dalam bagaimana praktik ini mengubah hidup banyak orang. Seperti contoh di Tangerang, seorang ayah nekat menjual anak kandungnya demi memenuhi kebutuhan sehari-hari dan deposit judi *online*.

Di Magelang, seorang kepala desa terperosok dalam kasus penggelapan dana desa untuk membiayai kebiasaannya berjudi *online*. Sedangkan di Mojokerto, tekanan ekonomi serta konflik rumah tangga yang berawal dari judi *online* berujung pada kekerasan dan kehilangan nyawa, di Halmahera, kasus pembunuhan rekan kerja dilatarbelakangi judi *online*; sementara di Cianjur, Depok, dan Bojonegoro, perceraian menjadi akhir getir dari hubungan yang hancur karena kepercayaan yang terkikis akibat kecanduan berjudi.

Dalam penyusunan laporan analisis strategis ini, PPATK telah melibatkan berbagai pihak antara lain:



Pihak Kepolisian



Pengadilan Agama



Tenaga Medis RSJ



Pemerintah Daerah



Akademisi



Masyarakat

Oleh karena itu, kami berharap laporan analisis strategis ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap kerentanan dan risiko bahaya dampak sosial dari judi *online* sehingga dapat memperkuat pemetaan dan deteksi dini terhadap berbagai ancaman ekonomi yang terjadi akibat dari judi *online*. Apresiasi dan terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang berperan aktif dalam penyusunan laporan ini.

Ini bukan tentang angka, bukan pula tentang menjalankan pekerjaan dan jabatan yang diemban, ini tentang kesadaran kolektif atas peran dan takdir kami semua di PPATK, dan seluruh pihak dalam Pohon Kehidupan Anti Pencucian Uang Indonesia. Ketika semakin banyak anak bangsa terjerat dan tak berdaya akibat dampak judi *online* yang menghancurkan sendi-sendi kehidupan, maka kitalah bagian dari garis depan yang harus mengambil sikap dan bertanggung jawab. Oleh karena satu kesadaran bahwa **“Kemuliaan kita adalah memuliakan sesama”**.

Jakarta, 10 Januari 2026

Kepala PPATK

Dr. Ivan Yustiavandana, S.H., LL.M.



Catatan Editor

Ketika Angka Punya Cerita 1
Pesan dari Pimpinan: Takdir Kita Memuliakan Sesama 2

Daftar Isi

Pendahuluan

Dari Rp2 Triliun Menjadi Rp1.163 Triliun dalam 8 Tahun 5

Objek Penelitian

9 Wilayah, Satu Benang Merah	7
Tiga Kasus yang Mengubah Segalanya	8

Statistik Judi Online

Nilai Perputaran Dana Judi <i>Online</i> 2017–2025	9
Kurva yang Seharusnya Menghentikan Kita	10

Prevalensi Nasional

4-5 dari 100 Penduduk Indonesia Berjudi <i>Online</i>	12
Tren Prevalensi dan Profil Pemain	13
Siapa Sebenarnya Pemain Judi <i>Online</i> Kita?	14
Kantong Tipis, Deposit Tak Pernah Berhenti	15
Peta Episentrum Semester 1 2025: Jabodetabek Memimpin	16
Hingga Tingkat Kecamatan Pun Terpetakan	18

Dorongan Judi Online

Dari Dalam Diri: Mengapa Orang Mulai Berjudi?	19
Tekanan dari Luar: Empat Faktor Skor Maksimal	20

Dampak Judi Online

Judi Online Tidak Mencuri Uang, Ia Mencuri Segalanya 21

Rekening *Dormant*

Rp5 Triliun dalam Satu Bulan — Lalu Dihentikan	23
Rekening Tidur yang Dibangunkan untuk Kejahatan	24

Suara dari Lapangan

Kepala Desa yang Memilih Meja Judi atas Amanat Rakyat	25
Saat Akad Nikah Kalah dari Meja Judi	27
Api yang Lahir dari Keputusan	28
Rp130 Juta dalam Semalam dan Satu Nyawa di Pagi Hari	29
1.800 Perkara, 1.800 Keluarga yang Retak	30
Ketika Anak Menjadi Harga dari Sebuah Deposit Judi	31
14.000 Warga, Satu Kecamatan, dan Satu Pilihan yang Salah	32
Bukan Kelemahan Moral – Ini Gangguan Jiwa yang Butuh Penanganan	33
Pendidikan Tinggi Bukan Tameng dari Judi Online	34

Pembelajaran Perilaku Judi Online

Bagaimana dari Satu Menjadi Ribuan Orang untuk Berjudi	35
Digital Melipatgandakan Segalanya: Termasuk Kehancuran	36

Kesimpulan dan Rekomendasi

Lima Fakta yang Tidak Boleh Kita Abaikan Satu Hari Pun Lagi 37

Kolaborasi: Tidak Ada Satu Lembaga yang Bisa Bekerja Sendiri 38

Dari Rp2 Triliun Menjadi **Rp1.163 Triliun** dalam 8 Tahun



**Ilustrasi dihasilkan menggunakan AI sebagai representasi visual*

2017

Rp2 Triliun
250.726 transaksi



2017-2022

Rp190 Triliun
156,7 juta transaksi

2023

Rp327 Triliun
168,3 juta transaksi

2024

Rp360 triliun
209,6 juta transaksi

2025

Rp287 triliun
422,1 juta transaksi

+57.500%

Pertumbuhan perputaran dana judi *online*
2017 - 2025

Menurut laporan *Asia Pacific Group on Money Laundering (APG)* tipologi 2023, perjudian *online* telah berkembang menjadi bentuk utama kejahatan perjudian yang terorganisir — mulai dari periklanan, pengorganisasian, permainan, hingga pengaturan aliran dana lintas yurisdiksi.

Skala yang Tidak Terbayangkan

Pada 2017, nilai perputaran dana hanya Rp2 triliun dengan 250 ribu transaksi. Namun angka ini terus meningkat hingga mencapai Rp327 triliun pada 2023. Akumulasi total 2017 hingga 2025 menunjukkan perputaran dana mencapai **Rp1.163 triliun** dengan lebih dari **956 juta transaksi**.

"Skala masif ini memperlihatkan bagaimana judi online telah menjelma menjadi industri ilegal dengan dampak sosial dan ekonomi yang serius."

- Laporan PPAK 2025



*Ilustrasi dihasilkan menggunakan AI sebagai representasi visual

Kemudahan yang Berbahaya

Pelaku judi *online* menyamarkan promosinya seolah konten hiburan biasa: melalui meme, iklan streaming film ilegal, hingga testimoni kemenangan palsu di media sosial. Pemain dapat mengakses kapan saja, di mana saja, dengan deposit melalui rekening bank, dompet elektronik, *voucher game*, QRIS, hingga pulsa.

Dampak Negatif Judi Online

Kerugian Finansial

Kecanduan & Depresi

Perceraian

Perbuatan Kriminal

Produktivitas Menurun

Percobaan Bunuh Diri

TEMUAN KAMI

9 Wilayah, Satu Benang Merah

Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada tingginya angka partisipasi masyarakat dalam aktivitas perjudian serta adanya kasus-kasus besar yang mencuat. Dari Magelang hingga Halmahera, pola yang ditemukan konsisten: judi *online* menghancurkan dari dalam.



*Ilustrasi dihasilkan menggunakan AI sebagai representasi visual

01 Kab. Magelang KORUPSI Dana desa Rp935 juta diselewengkan Kades untuk judi <i>online</i>	02 Jawa Timur PERCERAIAN PA Bojonegoro & Polres Mojokerto kasus pembakaran suami	03 Halmahera Timur PEMBUNUHAN Pegawai BPS bunuh rekan kerja setelah kalah Rp130 jt
04 Kab. Cianjur PERCERAIAN 1.800 dari 2.373 perkara di PA Cianjur terkait judi	05 Tangerang PERDAGANGAN ANAK Ayah jual anak kandung untuk biaya deposit judi <i>online</i>	06 Depok PERCERAIAN PA Depok: 70% dari 1.133 kasus cerai terkait judi <i>online</i> & pinjaman <i>online</i>
07 Cengkareng, Jakarta SOSIAL ±20.000 warga terlibat • 2 ASN terjerat judi <i>online</i>	08 Duren Sawit, Jaktim PSIKIATRI RSKD: adiksi judi <i>online</i> setara kecanduan narkoba	09 Sleman, DIY AKADEMISI UNY: penetrasi judi <i>online</i> pada kalangan terpelajar

CATATAN METODOLOGI

Mixed method explanatory sequential design • Kualitatif + kuantitatif • Studi kasus + wawancara mendalam (indepth interview) + narrative review • 9 lokasi penelitian di Indonesia

SOROTAN KASUS

Tiga Kasus yang Mengubah Segalanya

KASUS 1 - KORUPSI DANA DESA

Magelang, 2025

Kepala Desa Selomirah Menguras Kas Rakyat

AS (38 tahun), Kepala Desa Selomirah, Kecamatan Ngablak, ditangkap Polresta Magelang. Ia menyalahgunakan dana desa, menggadaikan aset desa dan aset milik perangkat desa, dan menjual bantuan sapi APBN demi membiayai adiksi judi *online*-nya sejak 2020.

Kerugian Negara: Rp935.000.000

KASUS 2 - PEMBUNUHAN

Halmahera Timur, 2025

Pegawai BPS Membunuh Rekan Kerja Sendiri

AH, pegawai BPS Kabupaten Halmahera Timur, kalah judi *online* Rp130 juta dalam semalam. Ia mencoba meminjam uang dari rekan kerjanya di rumah dinas BPS — dan berakhir dengan tindakan pembunuhan yang menggemparkan.

Lokasi: Rumah dinas BPS · Polsek Maba Selatan

KASUS 3 - PERDAGANGAN ANAK

Tangerang, 2025

Ayah Menjual Anak Kandung demi Deposit Judi

Seorang ayah di Tangerang tega menjual anak kandungnya demi mendapatkan uang untuk melanjutkan aktivitas berjudi *online*. Kasus ini menjadi representasi paling ekstrem dari disfungsi keluarga akibat adiksi judi *online*.

71% pelaku judi online berpenghasilan <Rp5 juta

"Berawal dari rasa ingin tahu, kemudian ketagihan — dan akhirnya menghancurkan semua yang pernah dibangun."

- Wakasat Reskrim Polresta Magelang

CATATAN PENELITIAN

Pemilihan kasus berdasarkan relevansi empiris dan signifikansi sosial. Setiap kasus merepresentasikan pola dampak yang berbeda: ekonomi, fisik, dan sosial-struktural dari fenomena judi *online*.

Nilai Perputaran Dana *Judi Online* 2017–2025

TOTAL AKUMULASI 2017 – 2025

Rp 1.163,9 T

956.846.991 transaksi tercatat

Tahun	Nilai Perputaran Dana (Rp)	% (YoY)	Jumlah Transaksi	% (YoY)
2017	2.009.676.571.607		250.726	
2018	3.975.512.890.359	98%	666.104	166%
2019	6.183.134.907.079	56%	1.845.832	177%
2020	15.768.525.166.418	155%	5.634.499	205%
2021	57.910.725.296.081	267%	43.597.112	674%
2022	104.417.674.955.287	80%	104.791.427	140%
2023	327.053.085.765.891	213%	168.347.552	61%
2024	359.813.614.827.891	10%	209.572.573	24%
2025	286.839.344.668.319	-20%	422.141.166	101%
Jumlah	1.163.971.295.048.930		956.846.991	

Sumber: Data PPATK diolah (2025)

+57.500%

Pertumbuhan nilai 2017 - 2025

+381.500%

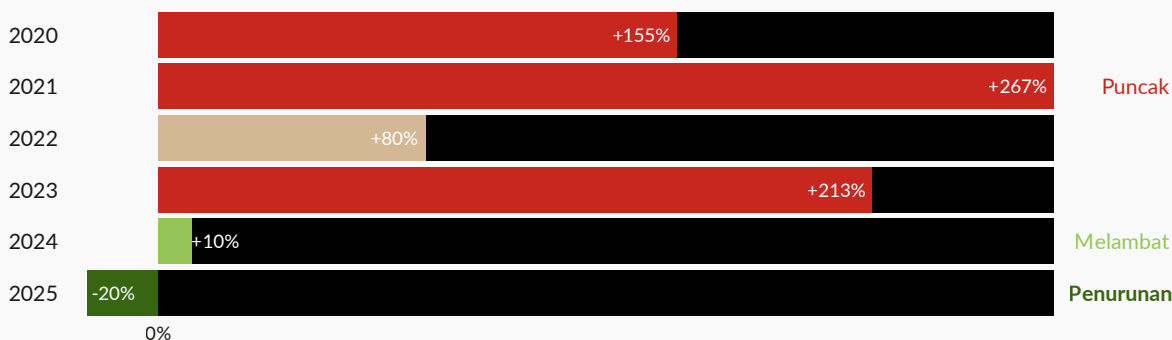
Pertumbuhan transaksi 2017 - 2025

VISUALISASI • TREN 2017–2025

Kurva yang **Seharusnya** Menghentikan Kita



Pertumbuhan Nilai per Tahun



Apa yang Terjadi di Balik Angka?

Lonjakan paling dramatis terjadi pada 2021, ketika pertumbuhan nilai mencapai 267% dan jumlah transaksi meledak 674% dalam setahun. Ini bertepatan dengan masa pandemi COVID-19, di mana masyarakat terkunci di rumah dengan akses internet yang terus meningkat.

"Pandemi bukan hanya krisis kesehatan. Ia juga menjadi akselerator terbesar pertumbuhan industri judi online ilegal di Indonesia."

- PPATK, 2025

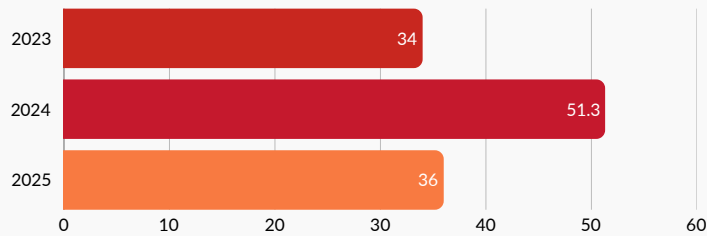
Meski pertumbuhan melambat pada 2024 (+10%), angka absolutnya tetap masif: **Rp359,8 triliun** dalam satu tahun. Perlambatan ini bukan sinyal pemulihan, melainkan tanda saturasi pasar yang tetap beroperasi penuh.

Semester I 2025 mencatat Rp99,7 triliun — setara **Rp16,6 triliun per bulan**.

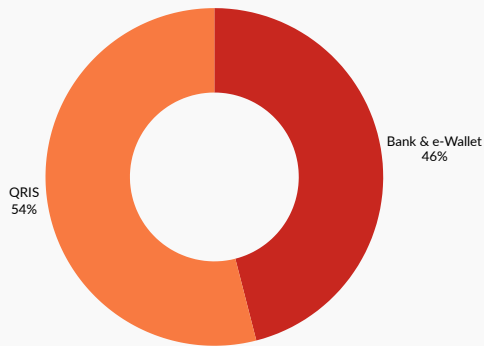
Kebijakan penghentian transaksi rekening *dormant* pada Mei 2025 mulai menunjukkan hasil dalam menekan kejahatan keuangan (deposit menurun) pada semester I, tetapi skala masalah judi *online* tetap menjadi ancaman yang serius sampai akhir tahun.

Menurunnya Nilai Deposit Seiring Pergeseran Modus *Top Up* via QRIS

Dari sisi tren, nilai deposit sempat meningkat dari Rp34,0 triliun (2023) menjadi Rp51,3 triliun (2024), namun kemudian menurun menjadi Rp36,0 triliun pada 2025 dengan frekuensi transaksi sebesar 389 juta kali.



Mayoritas transaksi dilakukan melalui QRIS (54%), yang juga menyumbang nominal terbesar sekitar Rp19,35 triliun, sementara bank dan e-wallet berkontribusi 46% atau sekitar Rp16,66 triliun.



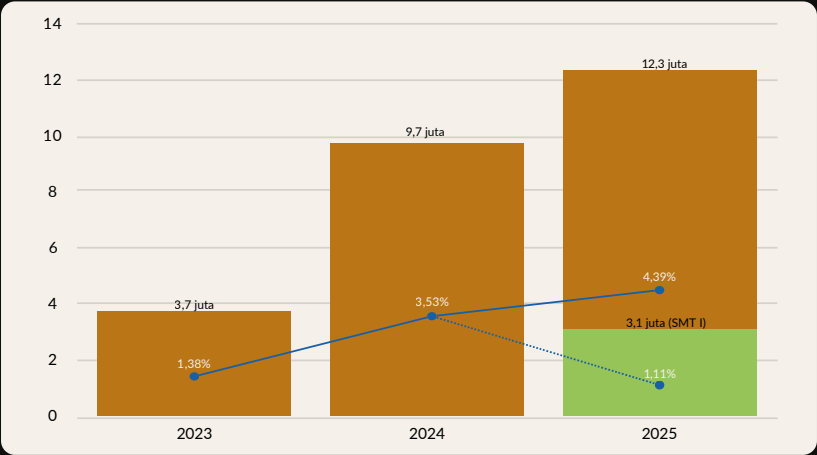
Total Deposit 2025

Channel	Total Deposit (Rp)	Frekuensi (x)
Bank e-Wallet	Rp16.665.337.717.474	83.789.242
QRIS	Rp19.345.741.082.303	305.350.856
Total	Rp36.011.078.799.777	389.140.098

Dominasi QRIS dalam deposit perjudian *online* menunjukkan bahwa ancaman judi digital kini semakin dekat dengan keseharian masyarakat. Instrumen pembayaran yang semestinya mempermudah transaksi legal justru berisiko dibajak menjadi pintu masuk aktivitas ilegal. Pergeseran ini berbahaya karena membuat transaksi judi *online* semakin mudah, cepat, dan terasa “normal”.



4-5 dari 100 Penduduk Indonesia Berjudi *Online*



- 2023

1,38%

Dari total seluruh penduduk Indonesia

Setara ±3,7 juta orang. Titik awal *baseline* penelitian. Ekosistem judi *online* mulai meluas pasca pandemi.
- 2024

3,53%

Naik +156% dari 2023

Setara ±9,7 juta orang. Dari setiap 100 penduduk, 3–4 orang berjudi *online*. Usia produktif dominasi. Pemain perempuan juga naik drastis ke 1,21%.
- 2025

1,11% (Smt I) menjadi 4,39%

Turun pada Smt I — efek kebijakan PPATK mulai terasa

Setara ±3,1 juta orang pada semester I. Penurunan signifikan setelah penghentian rekening *dormant*, pemblokiran situs, dan koordinasi Satgas. tetapi kembali melonjak sampai akhir tahun sebesar 12,3 juta.



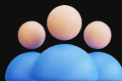
12,3 juta

Pemain aktif puncak 2025



5,7%

Prevalensi laki-laki 2024



36.400

Anak usia <11 tahun

Tren Prevalensi dan Profil Pemain

Laporan penilaian risiko sektoral pada tindak pidana siber tahun 2024 menunjukkan bahwa perjudian *online* merupakan salah satu bentuk kejahatan siber yang mengalami peningkatan signifikan dan memiliki risiko tinggi terhadap aktivitas pencucian uang.

Kenaikan Pemain Judi *Online*

Selama periode 2023 hingga 2025, PPATK mengidentifikasi jumlah pemain judi *online* secara nasional berdasarkan analisis transaksi keuangan yang berindikasi tindak pidana perjudian. Pada tahun 2024, terjadi kenaikan signifikan sebesar 156% dibanding tahun sebelumnya, menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara dengan tingkat prevalensi judi *online* tertinggi di kawasan Asia Tenggara.

Tiga Kategori Tingkat Keterlibatan



EKSPERIMENTAL

Belum kecanduan
Skor sebaran: 4/5



PROBLEMATIK

Perilaku Bermasalah
Skor sebaran: 4/5



SANGAT PROBLEMATIK

Disorganisasi Hidup
Skor sebaran: 4/5

Hasil survei PPATK di 13 titik wilayah menunjukkan skor sebaran yang sangat tinggi di ketiga kategori. Pemain eksperimental dan problematik memiliki skor 4 dari 5, mencerminkan penyebaran yang masif. Bahkan pelaku sangat problematik pun mencapai skor mendekati maksimum.

Siapa Pemain Judi *Online*?

USIA DOMINAN

26 - 45 Tahun

Kelompok usia produktif mendominasi semua kategori



PENGHASILAN

Rp 2-10 juta

Mayoritas kelompok berpenghasilan rendah-menengah



FREKUENSI

3-5x / minggu

Eksperimental. Sangat problematik: setiap hari



JENIS PERMAINAN

Slot dan Kasino *Online*

Semua kategori · Lotere *online* sebagai pilihan kedua



“Orang yang bermain judi online sering sekali sudah pada tahap kecanduan. Butuh treatment psikologis, itu penting dikarenakan pemain judi online perlu disadarkan bahwa mereka sudah kecanduan.”

- Akademisi UNY, Sleman 2025

Siapa Sebenarnya Pemain Judi *Online* Kita?

KARAKTERISTIK	EKSPERIMENTAL	PROBLEMATIK	SGT PROBLEMATIK
Usia	26-45 th	26-45 th	26-45 th
Jenis kelamin	Laki-laki	Laki-laki	Laki-laki
Pendidikan	SMA	SMA	SMP
Status nikah	Kawin	Kawin	Kawin
Tempat tinggal	Kota	Kota	Kota
Penghasilan	2-5 jt	5-10 jt	5-10 jt
Frekuensi	3-5x/mg	4-20x/bln	Setiap hari
Durasi	2-8 jam	Tidak tentu	Sering
Pengeluaran	Rp ratusan ribu - jutaan	Rp1-2 juta	>Rp3 juta
Pengaruh asal	Teman & sosial	Teman & sosial	Teman & sosial

Sumber: Data PPATK diolah (2025)

Pola Mengkhawatirkan

Pola yang mengkhawatirkan: semua kategori pemain didominasi laki-laki usia produktif 26-45 tahun yang sudah menikah dan tinggal di kota. Artinya, kepala keluarga adalah kelompok paling rentan.



PROFIL PENGHASILAN PEMAIN

Kantong Tipis, Deposit Tak Pernah Berhenti

70,7%

Pemain berpenghasilan <Rp5 juta
6,9 juta orang

9,79 Juta

Total pemain teridentifikasi
Tahun 2024

Rentang Penghasilan	Deposit (Rp)	Frekuensi	Pemain
< Rp5 Juta	5,50 T	49,5 Jt	6.916.627
Rp5-10 Juta	7,91 T	47,8 Jt	1.457.432
Rp10-50 Juta	7,91 T	41,6 Jt	887.670
Rp50-100 Juta	4,62 T	21,7 Jt	486.596
> Rp100 Juta	0,96 T	1,9 Jt	39.424
TOTAL	26,90 T	162,5 Jt	9.787.749

Sumber: Data PPATK diolah (2024)

Ketika *Judol* bertemu *Pinjol*

Jeratan perjudian *online* paling dalam menjangkau kelompok berpenghasilan rendah. Dari total 9,79 juta pemain pada 2024 yang teridentifikasi, sebanyak 6,9 juta orang berasal dari kelompok penghasilan di bawah Rp5 juta per bulan.

Permainan perjudian *online* ini secara langsung memberikan dampak terhadap ketahanan ekonomi individu dan keluarga. Berdasarkan fakta yang ditemukan tak jarang para pemain terjatuh pinjaman daring yang memperparah kondisi ekonomi, termasuk ditemukan pada 12,3 juta pemain pada tahun 2025.

IMPLIKASI KEMISKINAN

Angka kemiskinan diukur dari besarnya pengeluaran kebutuhan harian. Ketika proporsi pengeluaran dialihkan untuk deposit judi, garis kemiskinan semakin sulit ditembus, dan jutaan keluarga terperangkap dalam lingkaran yang tidak berujung.

SEBARAN WILAYAH TERTINGGI

Peta Episentrum Semester 1 2025: Jabodetabek Memimpin

1 - JAWA BARAT Kab. Bogor 103.092 pemain Rp 415,4 M Deposit	2 - DKI JAKARTA Kota Jakarta Barat 89.320 pemain Rp 600,6 M Deposit
3 - DKI JAKARTA Kota Jakarta Timur 81.750 pemain Rp 425,9 M Deposit	4 - JAWA BARAT Kota Bandung 80.549 pemain Rp 341,7 M Deposit

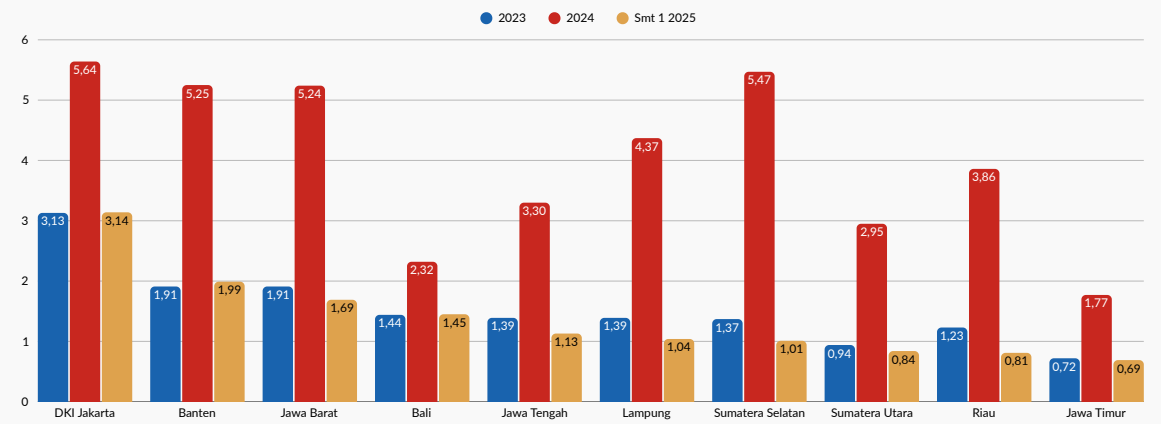
NO	KAB/KOTA	PROV	PEMAIN	DEPOSIT	FREK
1	Kab. Bogor	Jabar	103.092	414,4 M	2,9 Jt
2	Kota Jkt Barat	DKI	89.320	600,6 M	3,2 Jt
3	Kota Jkt Timur	DKI	81.750	425,9 M	2,7 Jt
4	Kota Bandung	Jabar	80.549	341,7 M	2,5 Jt
5	Kab Tangerang	Banten	75.857	364,7 M	2,3 Jt
6	Kota Jkt Selatan	DKI	65.388	324,2 M	2,3 Jt
7	Kab. Bandung	Jabar	64.135	208,6 M	1,5 Jt
8	Kota Bekasi	Jabar	60.725	328.7 M	2,0 Jt
9	Kota Jkt Utara	DKI	56.720	359,3 M	1,96 Jt
10	Kota Tangerang	Banten	56.018	340,2 M	1, 91 Jt

Sumber: Data PPATK diolah (2025)

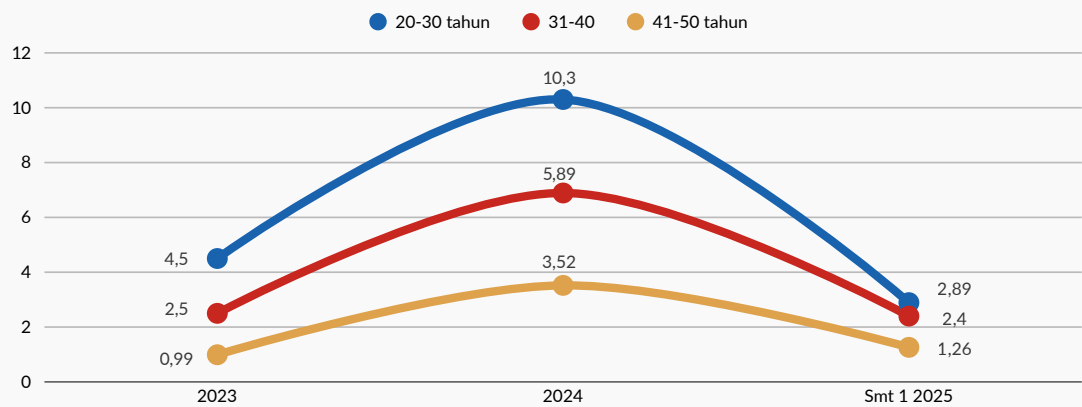
Dari 10 kota/kabupaten dengan pemain terbanyak, empat berasal dari DKI Jakarta, empat dari Jawa Barat, dan dua dari Banten yang membentuk klaster Jabodetabek sebagai episentrum nasional.

Provinsi dengan prevalensi tertinggi didominasi di pulau Jawa dan Sumatera, dengan **data per semester 1 2025** dengan urutan paling tinggi diantaranya: DKI Jakarta, Banten, Jawa Barat, Bali, Jawa Tengah, Lampung, Sumatera Selatan, Sumatera Utara, Riau, Jawa Timur dengan usia produktif.

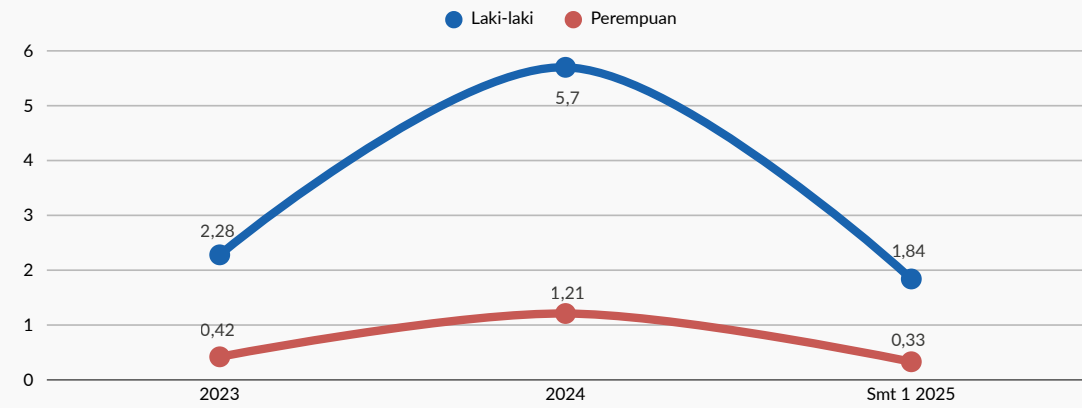
Sepuluh Provinsi Prevalensi Tertinggi



Usia Produktif Mendominasi Prevalensi



Laki-laki Lebih Sering bermain Judi Online



SEBARAN KECAMATAN

Hingga Tingkat Kecamatan Pun Terpetakan



Pemetaan hingga tingkat kecamatan mengungkap konsentrasi yang lebih tajam. Data PPATK Semester I 2025 menunjukkan bahwa dalam satu kota, satu kecamatan dapat menjadi titik panas dengan ribuan pemain aktif yang melampaui angka rata-rata kotanya sendiri.

Kecamatan per Kab/Kota dengan Pemain Terbanyak (Smt 1 2025)

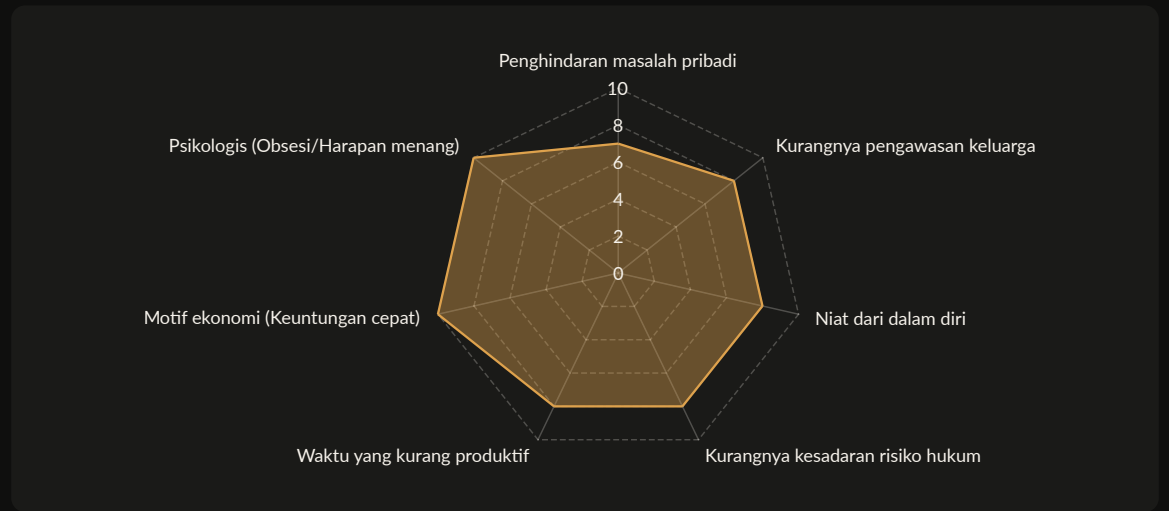
KECAMATAN	KABUPATEN/KOTA	PEMAIN	DEPOSIT
Cengkareng	Kota Jakarta Barat	21.497	137,8 M
Cakung	Kota Jakarta Timur	14.664	69,7 M
Tanjung Priok	Kota Jakarta Utara	13.769	80,8 M
Kebayoran Lama	Kota Jakarta Selatan	9.948	52,6 M
Bekasi Utara	Kota Bekasi	7.793	39,7 M
Cibinong	Kab. Bogor	7.033	33,5 M
Pasar Kemis	Kab. Tangerang	6.647	36,7 M
Cipondoh	Kota Tangerang	6.463	39,3 M
Baleendah	Kab. Bandung	5.910	21,2 M
Bojongloa Kaler	Kota Bandung	5.090	22,3 M

CATATAN LAPANGAN

Data kecamatan ini bukan sekadar angka administratif. Setiap titik merepresentasikan komunitas nyata: tetangga, warga RT/RW, rekan kerja yang terpapar dan terlibat dalam ekosistem judi *online* yang terus berkembang.

FAKTOR INTERNAL

Dari Dalam Diri: Mengapa Orang Mulai Berjudi?



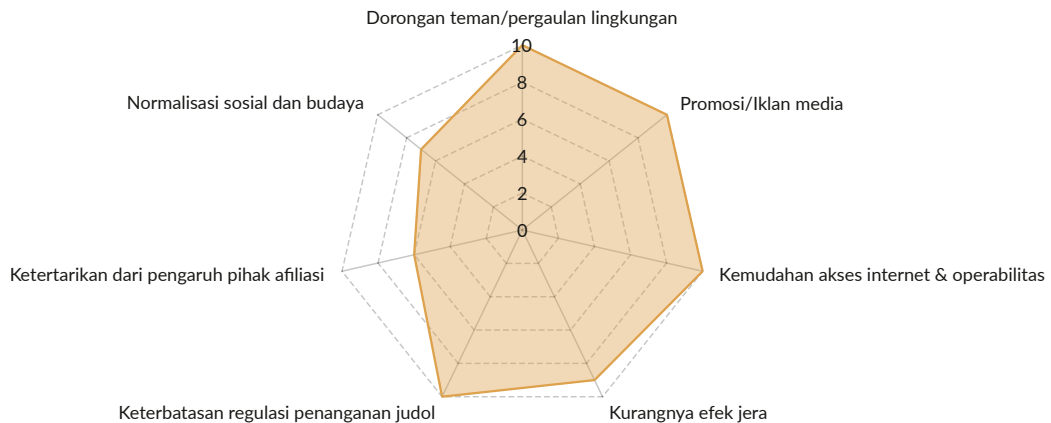
Hasil survei PPAK mengidentifikasi tujuh faktor internal utama yang mendorong seseorang terlibat dalam perjudian *online*. Dua faktor memperoleh skor signifikan tertinggi.

Motif ekonomi - Ingin untung cepat	10
Kemiskinan dan tekanan finansial mendorong harapan palsu akan kemenangan besar.	
Obsesi / harapan untuk menang	10
Dorongan psikologis yang membentuk pola kognitif distorsi – "kali ini pasti menang".	
Kurangnya pengawasan keluarga	8
Absennya kontrol sosial primer memudahkan individu terjerumus tanpa hambatan.	
Waktu yang kurang produktif	8
Kebosanan dan waktu luang yang tidak terstruktur membuka celah adiksi digital.	
Kurangnya kesadaran risiko hukum	8
Banyak pemain tidak menyadari status ilegal perjudian <i>online</i> di Indonesia.	

KESIMPULAN FAKTOR INTERNAL
Motif ekonomi dan obsesi psikologis adalah dua pemicu utama, keduanya saling memperkuat dalam lingkaran kognitif yang sulit diputus tanpa intervensi terstruktur.

FAKTOR EKSTERNAL

Tekanan dari Luar: Empat Faktor Skor Maksimal



Empat faktor eksternal memperoleh skor maksimal dalam survei, menandakan bahwa ekosistem digital dan tekanan lingkungan sosial memainkan peran dominan yang tidak bisa diabaikan dalam penanganan perjudian *online*.

10/10**Dorongan teman/ pergaulan**

Tekanan sosial dan normalisasi di komunitas menjadi pintu masuk

10/10**Promosi & iklan masif**

Konten judi menyamar sebagai hiburan di semua platform digital, seperti di Instagram, TikTok, dll

10/10**Kemudahan akses**

Tanpa batas waktu dan geografis — cukup *smartphone* dan jaringan internet

10/10**Keterbatasan regulasi**

Celah hukum dan lambatnya eksekusi memberi ruang gerak bagi operator

9/10**Kurangnya efek jera**

Hukuman dan sanksi terhadap pelaku penyelenggara masih lemah

7/10**Normalisasi sosial budaya**

Sebagian masyarakat mulai menganggap judi *online* sebagai hal wajar

"Selama situs masih bisa diakses, peluang masyarakat untuk kembali berjudi akan selalu terbuka."

- Penyidik Reskrim Polresta Magelang · 2025

IMPLIKASI KEBIJAKAN

Keempat faktor skor 10 harus menjadi prioritas intervensi: bukan secara berurutan, melainkan serentak.

TEMUAN PPA TK

Judi *Online* Tidak Mencuri Uang, Ia Mencuri **Segalanya**

Bayangkan sebuah racun yang tidak berbau, tidak berwarna, dan masuk lewat layar kecil di genggam tangan. Ia tidak membunuh dalam semalam, ia meruntuhkan satu per satu: tabungan, kepercayaan, martabat, dan akhirnya keluarga itu sendiri.



*Ilustrasi dihasilkan menggunakan AI sebagai representasi visual

DAMPAK INDIVIDUAL

Perubahan emosi secara mendadak	10/10
Stres kronis	10/10
Depresi	10/10
Keterlibatan pinjaman/hutang	10/10
Perasaan bersalah berlebihan	10/10
Kecanduan	10/10
Ketergantungan psikologis	9/10
Penurunan penghasilan/kesejahteraan finansial	9/10
Penurunan produktivitas kerja/prestasi akademik	9/10
Gangguan tidur, konsentrasi, kecemasan	8/10
Hilangnya pekerjaan	8/10
Kehilangan kepercayaan diri	8/10
Pikiran bunuh diri	7/10

DAMPAK KELUARGA

Hilangnya kepercayaan dari anggota keluarga	10/10
Keretakan pernikahan (Perceraian)	10/10
Konflik keluarga	10/10
Disfungsi keluarga	9/10
Kehancuran finansial dan ekonomi rumah tangga	9/10

Judi *online* bukan sekadar kelemahan individu. Ia adalah wabah senyap yang menjalar dari satu ponsel ke ponsel lain, dari satu rumah tangga ke rumah tangga berikutnya, yang meninggalkan jejak kehancuran yang tidak selalu terlihat, tetapi selalu dirasakan.

DAMPAK MASYARAKAT

Peningkatan kriminalitas	9/10
Stigma sosial	9/10
Kehilangan dukungan sosial	8/10
Isolasi sosial	8/10
Perpecahan sosial	8/10

4.000+
Perceraian akibat judi

603 Rb
Rekening bansos terindikasi

Ketika seorang kepala keluarga terjerumus judi *online*, bukan hanya dompetnya yang terkuras, tetapi seluruh kehidupannya bergeser. Anak-anak tumbuh dalam ketidakpastian. Istri menanggung beban ganda. Dan masyarakat sekitar menyaksikan disintegrasi diam-diam yang tidak pernah masuk halaman depan koran, tetapi dirasakan di setiap sudut kampung dan perumahan.

"Gejala psikologis yang paling sering muncul: depresi, sulit tidur, dan emosi yang tidak terkontrol. Ini bukan kelemahan karakter — ini gangguan klinis yang butuh penanganan."

- dr. Yenny Siti Yanti Sinambela, Sp.KJ · RSKD Duren Sawit · 2025

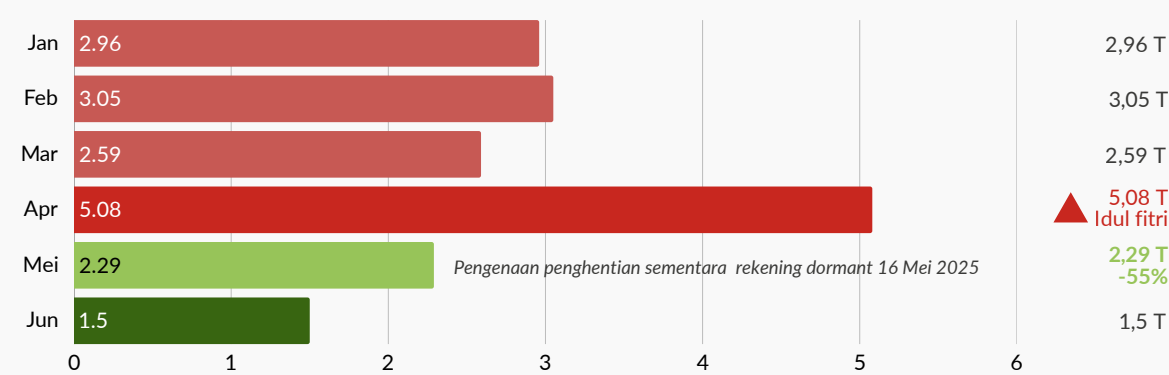


PENGARUH PENGHENTIAN SEMENTARA TRANSAKSI REKENING DORMANT

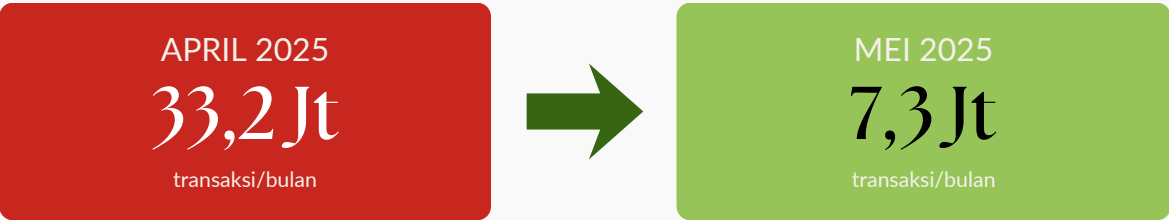
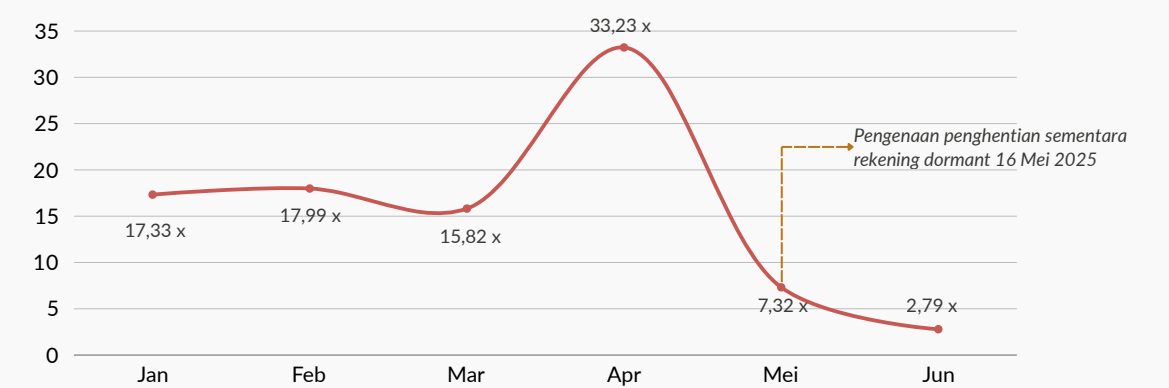
Rp5 Triliun dalam Satu Bulan — Lalu Dihentikan

April 2025 menjadi puncak yang mengerikan: Rp5,08 triliun deposit judi *online* mengalir hanya dalam 30 hari. Angka yang setara dengan anggaran pendidikan puluhan kabupaten lenyap ke server di luar negeri, tak bisa dikembalikan.

Nilai Deposit Bulan Januari - Juni 2025 (Rp triliun)



Frekuensi Deposit Bulan Januari - Juni 2025 (Juta x transaksi)



Penghentian Sementara Transaksi: Frekuensi transaksi turun 78% dalam satu bulan

EKSPLOITASI REKENING DORMANT

Rekening **Tidur** yang Dibangunkan untuk Kejahatan

Rekening *dormant* adalah mayat hidup dalam sistem perbankan: tidak bergerak, tidak diawasi, tetapi diam-diam menjadi gudang senjata para pelaku kejahatan. Ketika PPATK menarik pelatuknya pada 16 Mei 2025, seluruh ekosistem terguncang.

Bagaimana Rekening *Dormant* Dieksploitasi?

- 1 Rekrutmen**
Pengepul membayar masyarakat untuk membuka rekening baru di bank, lengkap dengan ATM, buku tabungan, dan akses *mobile banking*.
- 2 Penimbunan**
Rekening disimpan dalam kondisi *dormant* hingga terjual kepada bandar judi *online*, sindikat penipuan, atau pelaku TPPU.
- 3 Reaktivasi**
Pelaku mengaktifkan kembali rekening untuk menampung dana hasil tindak pidana tanpa sepengetahuan pemilik asli.
- 4 Layering**
Dana berputar melalui berbagai rekening untuk menyamarkan asal-usulnya, inilah inti dari pencucian uang.

16 MEI 2025 - KEBIJAKAN PPATK

Penghentian Sementara Transaksi Rekening *Dormant*

Kebijakan ini memberikan efek kejut langsung kepada seluruh ekosistem kejahatan keuangan, termasuk judi *online* yang bergantung pada rekening *dormant* sebagai infrastruktur pencucian dana.

DEPOSIT SEBELUM

Rp5,08 T

April 2025

DEPOSIT SESUDAH

Rp2,29 T

Mei 2025 (-55%)



LOKASI 1 POLRESTA MAGELANG 2025

Kepala Desa yang Memilih Meja Judi atas Amanat Rakyat

Selama lima tahun ia mengemban kepercayaan warganya. Namun di balik jabatan itu tersembunyi ketagihan yang menggerogoti sendi demi sendi hingga tidak ada lagi yang tersisa selain utang dan jeruji besi.

KASUS 1 - KORUPSI DANA DESA

Desa Selomirah - Kab. Magelang



PELAKU
AS - 38 th - Kades

MULAI BERJUDI
2020

KERUGIAN NEGARA
Rp935 juta

TOTAL KERUGIAN NEGARA
±Rp3 miliar

Dana rakyat, dijual demi kekalahan yang tak pernah selesai
AS bermain kapan saja dan di mana saja, di sela jam kerja, larut malam, bahkan di kamar hotel. Ketika uang pribadi habis, ia mulai meminta uang dari bendahara desa. Ketika itu pun habis, aset fisik desa digadaikan satu per satu: motor, mobil, hingga bantuan sapi APBN dijual diam-diam untuk menutup kekalahan yang terus membengkak tanpa batas.

Ditahan Polresta Magelang - Penyidikan berjalan - 2025

KRONOLOGI KASUS

- 2020 ● Mulai berjudi *online*
Berawal dari rasa ingin tahu, pernah menang kecil cukup untuk membuatnya tidak bisa berhenti.
- 2021 ● Bantuan sapi APBN dijual
Sapi Kelompok Tani Setyo Rahayu dikelola sendiri, dijual, dan hasilnya dipakai deposit judi.

Korupsi APBN
- 2022-2024 ● Dana APBDes & Aset Desa digerogeti
Motor dan mobil desa digadaikan. Kendaraan Bhabinkamtibmas pun ikut jadi jaminan.

Korupsi Dana Desa
- 2025 ● Ditangkap - Rp935 juta kerugian negara

Pengakuan dari Balik Jeruji dan **Balik Meja Penyidik**



AS, Kepala Desa Selomirah
Tersangka, 38 tahun, Kab Magelang

Bagaimana awalnya dana desa bisa Anda gunakan untuk berjudi?

"Awalnya berjudi pakai dana pribadi, namun setelah habis selanjutnya memanfaatkan dana desa. Hal ini dipermudah dengan tidak adanya pemisahan rekening pribadi dan rekening dana desa."

Apa yang paling mengkhawatirkan dari kasus ini?

"Judi *online* mendorong tindak pidana lain: penggelapan, penipuan, korupsi. Di sini kami temukan pola itu. Tidak ada yang kaya karena berjudi. Yang ada hanya kerusakan dari diri sendiri, lalu ke keluarga, lalu ke negara."



AKP Toyib Riyanto, S.H.
Wakasat Reskrim, Polresta Magelang

Harapan kepada Pemerintah terhadap fenomena judi *online*?

"Pada tingkat kabupaten, dilakukan kerja sama antara pihak kepolisian dan berbagai *stakeholder* lain untuk melaksanakan penyuluhan di tingkat UPD maupun sekolah. Pada skala nasional, diterapkan kebijakan tegas terhadap situs-situs judi *online* agar tidak dapat diakses."



Agus Aryadi, S.H.
Penyidik Reskrim, Polresta Magelang

"Berawal dari rasa ingin tahu, kemudian mengenal, dan akhirnya terjerumus dalam kecanduan yang menghancurkan segalanya. Itulah pola yang kami temukan berulang."

- Penyidik Reskrim Polresta Magelang, 2025

Kasus Magelang bukan anomali, ia adalah cermin dari ratusan kasus serupa yang tersebar di seluruh Indonesia. Seorang pejabat yang memegang mandat, terjebak adiksi, kehilangan kendali atas dirinya sendiri, dan akhirnya mengorbankan amanat ribuan warga demi mempertahankan ilusi kemenangan yang tidak pernah benar-benar datang.

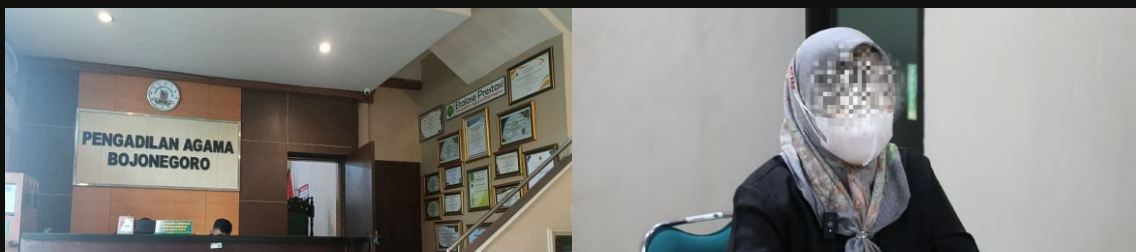
LOKASI 2 PA BOJONEGORO JAWA TIMUR

Saat Akad Nikah Kalah dari Meja Judi

Di Pengadilan Agama Bojonegoro, setiap hari hakim menyaksikan kisah yang sama dalam bungkus yang berbeda: suami yang tidak lagi hadir bukan karena mati, tetapi karena telah sepenuhnya ditelan layar ponselnya sendiri.

KASUS 2 - PERCERAIAN MASSAL

PA Kelas 1A Bojonegoro



PERKARA 2023
64 kasus

PERKARA 2024
170 kasus

JAN-JUN 2025
>100 kasus

PENYEBAB UTAMA
Judi online

Dari 807 ke 971 Perkara: Lonjakan yang Tidak Normal

Dalam empat bulan pertama 2024, PA Bojonegoro mencatat 971 perkara perceraian, melonjak dari 807 perkara pada periode sama tahun sebelumnya. Sebanyak 170 di antaranya secara eksplisit dipicu kecanduan judi *online*. Suami yang kalah berjudi berubah: dari pencari nafkah menjadi peminjam uang, dari pelindung menjadi ancaman dalam rumah tangganya sendiri.

170 kasus cerai eksplisit akibat judi *online*, Jan-Apr 2024



Hakim PA Kelas 1A Bojonegoro
Drs. Abd. Gani, M.H.

Drs. Aunur Rofiq, M.H.

Bagaimana judi *online* mengubah dinamika perceraian yang ditangani PA?

“Ketika suami sudah kecanduan judi, menang untuk foya-foya, begitu kalah penjudi akan merasa dendam, dan biasanya melakukan pinjaman uang. Tentu istri lah yang menanggung keduanya: kehilangan nafkah dan menanggung tekanan emosional. Pengadilan hanya bisa memadamkan api, pencegahan harus jauh lebih awal. Pengadilan juga biasanya menekankan pentingnya hak asuh anak agar tidak terabaikan akibat konflik orang tua.”

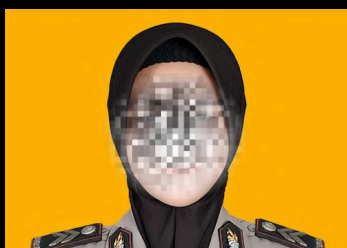
LOKASI 2B POLRES MOJOKERTO KOTA JAWA TIMUR

Api yang Lahir dari Keputusan

Tidak ada yang bisa menduga bahwa seorang anggota kepolisian akan membakar suaminya sendiri. Tetapi ketika gaji suami bulan demi bulan lenyap ke server judi *online*, kemarahan yang tertumpuk bertahun-tahun itu akhirnya meledak, secara harfiah di garasi rumahnya sendiri.

KASUS 2B - KEKERASAN EKSTREM

Polres Mojokerto Kota



PELAKU
Briptu FN (28 tahun)

KORBAN
Briptu RDW (Suami)

PEMICU
Gaji habis untuk judi

MODUS
Borgol + disiram bensin

Api di Garasi: Eskalasi Konflik akibat Judi *Online*

Peristiwa terjadi di garasi rumah. Sang istri memborgol tangan suaminya sebelum menyiramkan bensin ke tubuhnya. Pelaku kemudian menyalakan selembar tisu dengan tujuan untuk menakut-nakuti korban. Namun nahas, api dari tisu tersebut justru menyambar tangan pelaku, lalu terjatuh ke tubuh korban. Pertengkaran dipicu oleh habisnya penghasilan dan tabungan untuk judi *online*. Suami kemudian dilarikan ke RS dan meninggal beberapa jam kemudian. Kasus ini diambil alih oleh Direktorat Reserse Kriminal Umum Polda Jawa Timur, pelaku akhirnya divonis 4 tahun penjara. Kasus ini menjadi potret ekstrem dari kehancuran rumah tangga akibat adiksi judi *online*.

Istri syok berat, suami meninggal di hari yang sama

“Judi online tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi keluarga, ia menimbulkan ketidakharmonisan emosional, kekerasan domestik, dan keretakan yang berujung pada tindakan kriminal atau perceraian.”

- Analisis PPATK berdasarkan studi kasus Jawa Timur · 2025

Kedua kasus di Jawa Timur ini merepresentasikan dua ujung spektrum kehancuran rumah tangga akibat judi *online*: satu berakhir di meja hakim, satu berakhir di tiang api. Namun akarnya sama: seorang suami yang tenggelam oleh judi, dan seorang istri yang tidak tahu harus berbuat apa lagi.

CATATAN PENELITI

Pemilihan kedua kasus ini berdasarkan relevansi empiris dan signifikansi sosial, keduanya memperlihatkan mekanisme kausal yang jelas antara perilaku spekulatif, tekanan ekonomi dan konflik rumah tangga yang melampaui batas.

LOKASI 3 POLSEK MABA SELATAN - BPS KAB. HALMAHERA TIMUR

Rp130 Juta dalam Semalam dan Satu Nyawa di Pagi Hari

Tidak ada yang menyangka bahwa seorang abdi negara, penjaga data bangsa, akan berubah menjadi pembunuh sebelum matahari terbit. Namun ketika Rp130 juta lenyap dalam semalam di layar ponsel, sesuatu di dalam dirinya ikut hancur dan keputusan fatal diambil dalam kepanikan yang paling gelap.

KASUS 3 - PEMBUNUHAN

BPS Kab. Halmahera Timur



PELAKU

AH - Pegawai BPS Kab. Halmahera Timur



KORBAN

KLP - Pegawai BPS Kab. Halmahera Timur

PEMICH LANGSUNG

Kalah Rp130 juta / malam

LOKASI TKP

Rumah dinas BPS

Meminjam Bank Rp225 juta, Bermain Poker Rp130 juta, Berakhir Membunuh

AH mengalami kekalahan Rp130 juta dalam semalam. Dalam kepanikan, ia mendatangi rekan kerjanya di rumah dinas BPS untuk meminjam uang: untuk judi *online*, bayar hutang, dan melangsungkan pernikahan. Permintaan itu ditolak atau berujung perselisihan dan AH melakukan pembunuhan terhadap rekannya sendiri. Kasus ini memperlihatkan betapa cepat adiksi judi *online* bisa menghancurkan kendali seseorang atas dirinya sendiri secara total.

Pelaku ditangkap Polsek Maba Selatan, korban dikebumikan di Magelang



Pegawai BPS Kab. Halmahera Timur
Angga J. Batara



Kapolsek Maba Selatan
Ipda Habiem Ramadya, S.Tr.K

Bagaimana paparan judi *online* di daerah ini?

"Sebenarnya tidak merata di segala kalangan karena terkendala jaringan internet yang tergolong sulit. Meskipun demikian, cukup populer judi toto gelap (togel) di kalangan masyarakat sekitar. Judi secara umum dapat mendorong seseorang melakukan tindak pidana lain, sebagai upaya untuk memperoleh uang guna menutupi kerugian atau melanjutkan aktivitas berjudi."

Bagaimana modus pelaku?

"Akibat kalah bermain judi *online* dengan jumlah kerugian sebesar Rp130 juta dan motif kesal kepada korban karena tidak diberikan pinjaman uang. Pada saat olah TKP, ada banyak kejanggalan yang ditemukan. Antara lain tidak ditemukannya kunci di luar maupun di dalam pintu serta tidak ditemukan ponsel korban di kamar."

LOKASI 4 PENGADILAN AGAMA CIANJUR

1.800 Perkara, 1.800 Keluarga yang Retak

Di Pengadilan Agama Cianjur, separuh lebih perkara yang masuk adalah tentang keluarga yang hancur dan di balik sebagian besar dari mereka, tersembunyi layar ponsel yang menyala sepanjang malam, membakar sisa-sisa kepercayaan yang masih ada.

2.373

Total perkara masuk Sem I 2024

1.800

Perkara perceraian mayoritas akibat judi

Suara Korban - Istri Penggugat



YS. 30 tahun

Penggugat cerai - Cianjur

"Ngga pernah dinafkahi, dia sibuk dengan HP dengan lingkungan dia lah, terlalu asik. Jadi tidak ada komunikasi dengan istri dengan anak, membuat saya tidak nyaman terutama ya harta pribadi dan orang tua saya digadaikan sampai dijual. Saya mencoba bersatu lagi, tapi apalah daya Bapak, saya tidak sanggup karena diulangi-diulangi lagi."



IR. 23 tahun

Penggugat cerai - Cianjur

"Kalau sudah judi merambat ke hal-hal negatif yang lain gitu: minum, main cewe juga, itu waktu saya hamil udah judi Pak, tapi saya bertahan ah pasti dia bakal berubah pasti bakal bisa saya nasehatin, tapi ternyata engga, 'aku dah candu, aku ngga bisa berhenti' bilanganya gitu Pak, 'Kalau kamu mau mundur mundur aja gapapa daripada aku terus bohong sama kamu', jadi ngga ada niat berubah untuk memperbaiki."



Dr. Drs. Ahmad Yani, S.H., M.H. · Hakim PA Kab. Cianjur
Menangani perkara perceraian akibat judi online



Sejauh mana dampak judi terhadap kondisi dan perilaku terdakwa?

"Yang terungkap dalam persidangan terutama ke materi, salah satunya ada yang sampai menggadaikan, menjual kendaraan, menggadaikan rumah ortunya sampai rumah mertuanya. Dari keterangan para saksi, sikapnya jadi temperamental, mudah marah dan suka melakukan KDRT terhadap istrinya."

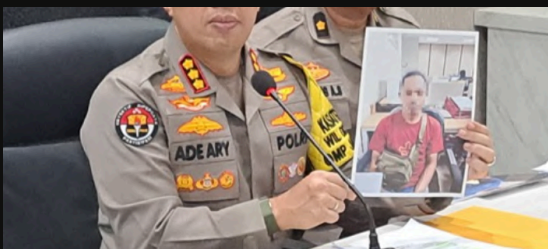
LOKASI 5 & 6 TANGERANG & KOTA DEPOK

Ketika Anak Menjadi Harga dari Sebuah Deposit Judi

Di antara jutaan korban judi online, ada yang paling tidak bisa membela dirinya sendiri: anak-anak. Mereka tidak memilih lahir dari ayah yang kecanduan, tidak meminta dibesarkan dalam rumah tangga yang terbakar dari dalam. Namun merekalah yang paling dalam menanggung lukanya.

KASUS - PERDAGANGAN ANAK

Kota Tangerang



PELAKU
Ayah Kandung

TUJUAN
Deposit judi online

Seorang Ayah yang Menjual Darah Dagingnya Sendiri

Seorang ayah di Tangerang tega menjual anak kandungnya demi mendapatkan uang untuk melanjutkan aktivitas berjudi online. Kasus ini bukan hanya tentang kejahatan individual, ini adalah bukti betapa kecanduan yang tidak ditangani dapat menghapus seutuhnya naluri kemanusiaan seseorang. Di balik kasus ini tersimpul fakta yang lebih pahit 71% pemain judi online di Indonesia berpenghasilan di bawah Rp5 juta per bulan dan merekalah yang paling sedikit memiliki jaring pengaman ketika jatuh.

71% pemain berpenghasilan <5 juta/bulan - PPAK 2025



KORBAN
Anak Kandung

PROFIL PELAKU
Penghasilan <Rp5 juta

KASUS - PERCERAIAN MASSAL

PA Kota Depok, Jawa Barat



Drs. Samsudin, S.H., M.H. • Hakim PA Kota Depok
Menangani perkara perceraian akibat judi online



1.133 Perkara - 70% Berakar dari Judi Online & Pinjaman Online

Berdasarkan data statistik Januari-Juni 2024, PA Depok menangani 1.133 kasus perceraian. Sebanyak 70% di antaranya berakar dari kombinasi mematikan, kecanduan judi online yang awalnya coba-coba dan jeratan pinjaman online. Dua produk teknologi digital yang masing-masing berbahaya, bersama-sama menjadi mesin penghancur keluarga.

Jawa Barat: Provinsi dengan aktor judi online terbanyak nasional

LOKASI 7 KECAMATAN CENGKARENG, JAKARTA BARAT

14.000 Warga, Satu Kecamatan, dan **Satu Pilihan** yang Salah

Cengkareng bukan kecamatan yang miskin literasi. Namun angka 14.000 pemain aktif (dari +20.000) di satu wilayah administratif kecil membuktikan satu hal yang tidak bisa lagi diperdebatkan: kemudahan akses, tanpa banteng pertahanan, adalah formula bencana.

+14.000

Warga terlibat judi online

137,8 M

Deposit judi online sem I 2025



Camat Cengkareng
Ahmad Faqih, S.E., M.Si.



Bagaimana kondisi nyata judi *online* di Cengkareng dan langkah yang diambil?

"Ini masalah nyata di lapangan. Kami tidak bisa hanya mengandalkan penegakan hukum. Harus ada gerak bersama dari sekolah, keluarga, kelurahan dan masyarakat. Judi *online* tidak bisa dilawan sendirian oleh satu instansi."

LANGKAH KOLABORATIF KECAMATAN CENGKARENG

- a. Kegiatan Pramuka**, diwajibkan di sekolah bukan sekadar ekstrakurikuler. Tujuannya agar anak didik mempunyai *attitude* yang baik.
- b. Sosialisasi Rutin**, himbauan bahaya judi *online* disisipkan dalam setiap pertemuan warga dan kegiatan PSN bulanan.
- c. Sosialisasi Prabu Jakarta**, edukasi peraturan daerah ke sekolah-sekolah sebagai fondasi kesadaran hukum sejak dini.

"Judi online terbesar di Jakarta Barat ada di Cengkareng. Kami sadar ini bukan hanya masalah hukum, ini masalah budaya dan ketahanan sosial yang harus dibangun bersama."

- Camat Cengkareng, Jakarta Barat, 2025

Kecamatan Cengkareng berkomitmen untuk membangun ketahanan sosial masyarakat terhadap bahaya judi *online*. Pemerintah berharap, kesadaran bersama antara aparat, tokoh masyarakat, dan keluarga dapat menjadi benteng utama agar kasus serupa tidak terus terulang.

LOKASI 8 RSKD DUREN SAWIT, JAKARTA TIMUR

Bukan Kelemahan Moral — Ini Gangguan Jiwa yang Butuh Penanganan

Selama ini kita menyebut pecandu judi sebagai manusia lemah iman. Psikiatri mengatakan sesuatu yang berbeda: ini adalah gangguan klinis yang dapat didiagnosis, dipetakan, dan ditangani seperti kecanduan lainnya. Perbedaannya, alat yang memicu adiksi ini ada di genggam tangan setiap orang.



dr. Yenny Siti Yanti S., Sp.KJ
Konsultan Psikiatri Adiksi
RSKD Duren Sawit, Jakarta Timur

Gejala psikologis apa yang paling sering ditemui pada pasien terdampak judi online?

"Dampak terbesar adalah gangguan kecemasan yang tidak terkontrol, sulit tidur, dan dorongan untuk terus mencari uang instan. Banyak pasien kehilangan harta, terlilit utang, serta mengalami kecanduan seperti narkoba hingga menguras tabungan, menjual aset, dan berutang, termasuk pinjaman *online*. Dalam kasus terburuk, muncul RBD (Rencana Bunuh Diri)."

Bagaimana proses penanganan adiksi judi online di RSKD Duren Sawit?

"Dimulai dengan *assessment* menggunakan SOGS (*South Oaks Gambling Screen*) dan wawancara untuk menentukan tingkat keparahan. Selanjutnya pasien menjalani terapi bertahap mulai dari peningkatan motivasi, terapi perilaku, hingga CBT (*cognitive behavior therapy*), disertai obat. Untuk di RSKD Duren Sawit, di sini menyediakan ruang aktivitas, layanan rawat jalan dan inap untuk adiksi judi *online*."

MEKANISME ADIKSI - JALUR DOPAMIN

- 1 **Eksposur pertama**, sensasi menang memicu lonjakan dopamin. Otak merekamnya sebagai pengalaman menyenangkan yang harus diulang.
- 2 **Toleransi meningkat**, dibutuhkan stimulasi lebih besar untuk menghasilkan respons yang sama. Taruhan naik, frekuensi meningkat.
- 3 **Adiksi terbentuk**, tidak bisa berhenti meski sudah kehilangan segalanya. Kriteria gangguan mental klinis terpenuhi.

LOKASI 9 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA, DIY

Pendidikan Tinggi Bukan Tameng dari Judi *Online*

Yogyakarta — kota pelajar, kota budaya, kota yang dianggap lebih imun dari berbagai patologi sosial. Namun data PPATK menunjukkan sebaliknya: tingkat pendidikan yang tinggi tidak secara otomatis menghasilkan imunitas terhadap godaan digital yang dirancang oleh para ahli psikologi perilaku untuk menjerat siapa saja.



Apa rekomendasi kebijakan yang perlu dilakukan pemerintah atau lembaga terkait?

"Penggunaan media sosial pada dasarnya bergantung pada masing-masing individu sehingga sulit untuk dikontrol. Jika hanya mengandalkan media, hasilnya cenderung kurang efektif. Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan memperkuat peran simpul-simpul masyarakat melalui perangkat desa, karena mereka lebih dekat dan lebih mengenalarganya."

Mengapa Kalangan Terpelajar Tetap Rentan?

Literasi digital ≠ ketahanan moral

Kemampuan menggunakan teknologi tidak berarti memiliki kemampuan menolak manipulasi algoritma yang telah dirancang sedemikian rupa.

Tekanan ekonomi mahasiswa

Iming-iming "penghasilan tambahan" dari judi *online* menyasar mahasiswa yang hidup dengan uang saku terbatas.

Normalisasi di lingkungan sosial

Ketika satu teman main dan menang, yang lain ikut. Tekanan sosial bekerja lebih kuat dari kesadaran risiko.

Banyak waktu tidak terstruktur

Fleksibilitas jadwal kuliah dapat menciptakan celah waktu yang rentan diisi dengan aktivitas berisiko.

"Pendidikan formal belum tentu berbanding lurus dengan kesadaran digital. Di Yogyakarta menunjukkan bahwa bahkan di kota pelajar sekalipun, judi online bisa tumbuh subur jika literasi digitalnya rendah."

REKOMENDASI

Literasi digital harus mencakup pemahaman tentang manipulasi algoritma, *dark pattern* (pola desain manipulatif) pada UX, dan mekanisme psikologis adiksi digital, bukan hanya kemampuan mengoperasikan perangkat.

TEORI ASOSIASI DIFERENSIAL: KEJAHATAN DIPELAJARI, BUKAN DILAHIRKAN

Bagaimana dari Satu Menjadi Ribuan Orang untuk Berjudi

Di ruang digital, pembelajaran berlangsung tanpa tatap muka, namun dampaknya jauh lebih luas dari sekolah kriminal mana pun yang pernah ada. Satu video/komentar testimoni kemenangan palsu di media sosial bisa menjangkau jutaan orang dalam hitungan jam, menanamkan definisi yang menguntungkan terhadap perilaku berjudi.

Pola Pembelajaran Kolektif Judi *Online*

Paparan iklan & konten digital

Ajakan teman / komunitas *online*

Percobaan pertama (eksperimental)



Rasionalisasi: "ini bukan judi sungguhan"



Kecanduan: pembelajaran selesai, kendali hilang

Aplikasi pada Temuan Lapangan

1 Pembelajaran melalui interaksi sosial

Di semua 9 lokasi penelitian, pengaruh teman dan lingkungan sosial menjadi faktor pendorong utama. Tidak ada satu responden pun yang mulai berjudi tanpa dorongan eksternal dari kelompok sosialnya.

2 Rasionalisasi dan normalisasi

Tersangka AS menggambarkan proses panjang di mana ia meyakinkan diri bahwa "ini masih bisa dikontrol", sebuah definisi pro-kriminal klasik dalam teori *Sutherland* yang bekerja tanpa disadari.

3 Intensitas paparan digital

Platform judi *online* beroperasi 24 jam tanpa batas geografis yang menciptakan intensitas dan frekuensi paparan yang jauh melampaui apa yang bisa dicapai oleh "guru kriminal" konvensional mana pun.

IMPLIKASI KEBIJAKAN

Jika perilaku judi *online* dipelajari secara sosial, maka pencegahannya pun harus bekerja secara sosial: intervensi komunitas, edukasi *peer-to-peer*, dan dekonstruksi narasi "menang mudah" yang beredar di ruang digital.

Digital Melipatgandakan Segalanya: Termasuk Kehancuran

Sebelum era internet, pengaruh sosial terbatas oleh jarak dan waktu. Kini semua batas itu lenyap. Seorang *influencer* judi *online* dapat menjangkau 10 juta pengikut dalam satu postingan: kekuatan tinggi, jarak nol, jumlah tak terbatas. Latané menyebut ini kondisi ideal untuk dampak sosial yang maksimal, sedangkan kita menyebutnya dengan bencana.

Bagaimana Digital Melibatkan Tiga Faktor

Kekuatan (S) Dimaksimalkan

Selebriti dan *influencer* berpengikut jutaan orang mempromosikan situs judi sebagai "cara cepat kaya", suatu otoritas sosial yang sangat tinggi.

Kedekatan (I) dihilangkan

Notifikasi *push*, iklan *retargeting*, dan konten algoritma memastikan judi *online* selalu hadir di layar: tanpa jarak dan tanpa jeda.

Jumlah (N) diperluas tanpa batas

Ribuan akun bot, jutaan iklan, dan komunitas daring menciptakan ilusi bahwa "semua orang melakukannya" atau normalisasi massal.

Efek Multiplikatif

Ketiga faktor bekerja bersamaan, bukan bergantian. Menciptakan tekanan sosial yang sulit ditolak, bahkan individu dengan literasi tinggi.

KOMBINASI ASOSIASI DIFERENSIAL DAN DAMPAK SOSIAL

Teori *Sutherland* menjelaskan bagaimana perilaku judi dipelajari melalui interaksi sosial. Teori Latané menjelaskan mengapa proses pembelajaran itu bekerja begitu efektif di era digital. Kombinasi keduanya memberi gambaran lengkap: ekosistem digital menyediakan kondisi ideal bagi pembelajaran kriminal dengan kekuatan pengaruh tinggi, kedekatan sempurna, dan jumlah sumber yang tidak terbatas.

"Judi online tidak hanya persoalan moral individu, ia adalah fenomena sosial-struktural yang membutuhkan respons lintas sektor yang serius, terkoordinasi, dan berkelanjutan."

- PPAK 2025

IMPLIKASI STRATEGIS

Karena pengaruh sosial digital bekerja secara multiplikatif, upaya pencegahan pun harus bersifat multiplikatif: memotong kekuatan sumber (regulasi *influencer*), memotong kedekatan (pemblokiran notifikasi & iklan), dan memotong jumlah (penegakan hukum terhadap *platform*) secara bersamaan, yang juga perlu diperkuat melalui pencegahan pembukaan rekening *nominee* yang digunakan untuk aktivitas *top up* dan *withdrawal* oleh pelaku judi *online*.

APA YANG KAMI TEMUKAN · 9 WILAYAH · 2025

Lima Fakta yang Tidak Boleh Kita Abaikan Satu Hari Pun Lagi



**Ilustrasi dihasilkan menggunakan AI sebagai representasi visual*

01 Rp1.163,9 Triliun — satu kuadriliun

Perputaran dana judi *online* 2017–Sem I 2025 setara hampir separuh APBN Indonesia. Seluruhnya mengalir ke luar negeri melalui server ilegal yang tidak menyumbang satu rupiah pun ke negara.
956.846.991 transaksi tercatat

02 12,3 juta pemain aktif pada 2025 — 4–5 dari 100 penduduk

Sempat stabil di angka 3,1 juta pemain pada semester 1 2025, lonjakan terjadi sampai akhir tahun. Mayoritas laki-laki usia produktif, sudah menikah, berpenghasilan rendah (Kepala keluarga yang semestinya menjadi pelindung & penyangga utama, namun dapat membahayakan keluarganya).

Prevalensi puncak: ± 4,5% tahun 2025

03 70,7% pemain berpenghasilan di bawah Rp5 juta

Judi *online* adalah pajak kemiskinan yang dipilih secara sukarela, atau lebih tepatnya dipaksakan oleh ekosistem digital yang dirancang untuk menguras kantong kelompok paling rentan.

6,9 juta orang dari kelompok <Rp5 juta/bulan

04 Anak-anak pun tidak luput

36.400 anak usia di bawah 11 tahun dan 66.700 anak usia 11–16 tahun teridentifikasi sebagai pemain aktif. Generasi yang belum cukup umur sudah terkena jeratan industri ilegal ini.

103.100+ anak <16 tahun · Sem I 2025

05 Kebijakan tepat sasaran terbukti efektif

Penghentian rekening *dormant* 16 Mei 2025 menurunkan deposit 55% dan frekuensi transaksi 78% dalam satu bulan. Bukti bahwa intervensi yang berani dan terukur bisa bekerja.

Rp5,08T → Rp2,29T · 33,23 jt → 7,32 jt transaksi

Kolaborasi: **Tidak Ada** Satu Lembaga yang Bisa Bekerja Sendiri



1 PPATK dan Perbankan

Perluas kebijakan penghentian rekening *dormant* ke dompet digital dan aset kripto. Perkuat sistem pemantauan transaksi mencurigakan secara *real-time* bersama BI, OJK, Pihak Pelapor, dan *stakeholder* lainnya.

2 Komdigi & Penegak Hukum

Pemblokiran berbasis IP, DNS, dan fingerprinting aplikasi, bukan sekadar domain. Tingkatkan efek jera terhadap bandar dan penyelenggara, bukan hanya pemain.

3 Kemenkes & Rumah Sakit

Perluas layanan rehabilitasi adiksi judi *online* ke seluruh provinsi, integrasikan *South Oaks Gambling Screen* (SOGS) di puskesmas, serta memasukkan terapi *Cognitive Behavioral Therapy* (CBT) dalam cakupan BPJS Kesehatan.

4 Pemerintah Daerah dan Pemerintah Desa

Sistem pelaporan APBDes digital *real-time*. Deklarasi integritas wajib seluruh aparat pemerintah daerah dan pemerintah desa. Edukasi bahaya judi *online* sebagai agenda rutin pembinaan desa.

5 Keluarga dan Komunitas

Literasi digital berbasis ketahanan keluarga. Komunikasi terbuka tentang keuangan dalam rumah tangga. Aktifkan komunitas support bagi keluarga korban adiksi.



*Ilustrasi dihasilkan menggunakan AI sebagai representasi visual

PENUTUP: SERUAN TINDAKAN

Ini Bukan Laporan Terakhir, Ini Peringatan

“

Selama Rp1.163 triliun terus berputar dalam ekosistem ilegal, selama 12,3 juta warga terus kehilangan penghasilannya di meja judi digital, dan selama anak-anak di bawah umur masih bisa mengakses platform perjudian dengan mudah, kita semua belum berbuat cukup. Laporan ini adalah titik awal dari tanggung jawab yang tidak bisa lagi ditunda.

- PPAK, 2025

1.163 T

Perputaran dana judi online
2017-2025

9 Wilayah

Diteliti langsung

-55%

Penurunan setelah intervensi

PENERBIT

Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi
Keuangan (PPATK) Republik Indonesia

METODE PENELITIAN

Mixed method • explanatory sequential design • 9
lokasi Indonesia • 2025

TEORI ACUAN

Differential Association (Sutherland) • Social
Impact (Latané, 1981)

KATA KUNCI

Judi online; PPAK; Dampak sosial; Pencucian
uang; Adiksi digital

Laporan ini merupakan hasil penelitian resmi PPAK. Pengutipan data dan temuan wajib mencantumkan sumber: Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), Laporan Analisis Strategis Transaksi Keuangan Mencurigakan untuk Mencegah Dampak Sosial Judi Online di Indonesia, 2025.

