

Studi Perbandingan Perlindungan Anak Sebagai Korban Kejahatan Perjudian Online di Indonesia dan Singapura

Edgar Emilio Aquinaldo, Dian Andria Sari

Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

emilz0256@gmail.com, andriasari.dian@unisba.ac.id

Abstract. The development of information technology has increased online gambling practices, impacting children as vulnerable parties. This normative research, using statutory, conceptual, and comparative legal approaches, examines the legal regulations for protecting children as victims of online gambling crimes in Indonesia and Singapore, along with their penal systems. The findings reveal that Indonesia still applies a repressive approach, tending to position children as perpetrators without specific protective regulations. In contrast, Singapore has a more comprehensive legal framework characterized by rehabilitative and preventive measures. This study confirms the need for national legal reform in Indonesia oriented toward the principle of the best interests of the child.

Keywords: *Child Protection, Online Gambling, Legal Comparison, Juvenile Justice System.*

Abstrak. Perkembangan teknologi informasi meningkatkan praktik perjudian online yang berdampak pada anak sebagai pihak rentan. Penelitian normatif dengan pendekatan perundang-undangan, konseptual, dan perbandingan hukum ini mengkaji pengaturan hukum perlindungan anak sebagai korban kejahatan perjudian online di Indonesia dan Singapura serta sistem pemidanaannya. Hasil menunjukkan bahwa Indonesia masih menerapkan pendekatan represif dan cenderung memposisikan anak sebagai pelaku tanpa pengaturan perlindungan khusus. Sebaliknya, Singapura memiliki kerangka hukum yang lebih komprehensif dengan pendekatan rehabilitatif dan preventif. Penelitian ini menegaskan perlunya pembaruan hukum nasional Indonesia yang berorientasi pada prinsip kepentingan terbaik bagi anak.

Kata Kunci: *Perlindungan Anak, Perjudian Online, Perbandingan Hukum, Sistem Peradilan Pidana Anak.*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital abad ke-21 telah membawa transformasi besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk munculnya bentuk-bentuk kejahatan baru di ruang siber. Salah satunya adalah perjudian online, yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat mobile dan komputer, sehingga menciptakan tantangan pengawasan yang kompleks bagi otoritas hukum (Korompis et al., 2024). Fenomena ini bukan lagi sekadar pelanggaran hukum bagi orang dewasa, melainkan telah berkembang menjadi ancaman serius bagi kelompok rentan, terutama anak-anak. Secara psikologis, anak-anak berada pada tahap perkembangan kognitif dan emosional yang belum matang, dengan rasa ingin tahu tinggi dan kontrol diri yang lemah, sehingga sangat rentan terhadap pengaruh konten digital yang agresif, termasuk iklan dan mekanisme gamification yang disisipkan dalam permainan online (King & Delfabbro, 2020). Data empiris di Indonesia memperkuat keprihatinan ini. Berdasarkan temuan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) per 2024, terdapat sekitar 4 juta pemain judi online di Indonesia, dengan sekitar 80.000 di antaranya adalah anak-anak berusia di bawah 10 tahun, dan 440.000 lainnya berasal dari kelompok usia 10-20 tahun (PPATK, 2024). Fakta ini mengindikasikan bahwa perjudian online telah menjadi krisis perlindungan anak yang memerlukan respons hukum yang komprehensif, integratif, dan berorientasi pada pemulihan.

Secara normatif, Indonesia sebenarnya telah memiliki sejumlah instrumen hukum yang melarang praktik perjudian, seperti Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Selain itu, perlindungan anak secara umum dijamin oleh Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, yang mengadopsi prinsip-prinsip Konvensi Hak Anak (CRC, 1989). Namun, kelemahan mendasar terletak pada sifat regulasi yang masih parsial, fragmentaris, dan tidak secara khusus mengatur mekanisme perlindungan hukum bagi anak yang berstatus sebagai korban eksploitasi perjudian online. Regulasi yang ada lebih berorientasi pada pelarangan dan penjatuhan sanksi pidana (repressive), sehingga dalam penegakan hukum, anak yang terlibat sering kali secara keliru diposisikan sebagai pelaku tindak pidana, alih-alih sebagai pihak yang memerlukan perlindungan dan rehabilitasi (Moeljatno, 1983). Pendekatan ini dinilai bertentangan dengan prinsip *the best interests of the child* yang menjadi jiwa dari hukum perlindungan anak.

Sebagai pembanding, Singapura menawarkan contoh kerangka hukum yang lebih maju dan komprehensif. Negara ini memiliki regulasi spesifik seperti *Remote Gambling Act 2014* dan *Gambling Control Act 2022*, yang tidak hanya melarang tetapi juga secara ketat mengatur perjudian online dengan mekanisme seperti lisensi, verifikasi usia wajib, pelarangan iklan yang menargetkan anak, dan sanksi bagi proxy gambling. Dukungan kerangka hukum ini diperkuat oleh *Children and Young Persons Act (CYPA) 1993* yang menempatkan anak sebagai subjek yang harus dilindungi dan direhabilitasi. Pendekatan Singapura bersifat multidimensi, menggabungkan aspek preventif (edukasi, kontrol akses), regulatif (perizinan ketat), dan rehabilitatif (program pemulihan melalui *National Council on Problem Gambling/NCPG*) (NCPG, 2024). Perbandingan antara dua negara dengan sistem hukum yang berbeda (Indonesia: civil law; Singapura: common law) ini menjadi sangat relevan untuk mengevaluasi efektivitas kebijakan dan merumuskan rekomendasi pembaruan hukum nasional Indonesia. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dirumuskan untuk menjawab dua pertanyaan utama yang paling fundamental.

Perlindungan hukum bagi anak dari kejahatan perjudian online di Indonesia secara formal bersumber dari Undang-Undang Perlindungan Anak dan UU ITE, yang memberikan kerangka umum untuk perlindungan anak dari eksploitasi, meski belum mengatur secara rinci dan spesifik mengenai perjudian daring. Di sisi lain, Singapura memiliki kerangka hukum yang lebih eksplisit dan tertarget melalui *Remote Gambling Act*, yang secara tegas melarang segala bentuk perjudian online yang tidak diizinkan dan mengandung ketentuan khusus untuk melindungi anak di bawah umur.

Dalam hal pemidanaan terhadap anak yang berkonflik dengan hukum terkait perjudian online, Indonesia mengutamakan pendekatan diversi berdasarkan UU SPPA, yang bertujuan menyelesaikan perkara di luar proses peradilan dengan prinsip keadilan restoratif. Sementara itu, Singapura juga berfokus pada rehabilitasi melalui sistem peradilan anak yang terpisah, tetapi dalam kerangka penegakan hukum yang ketat dan terstruktur, sehingga sanksi yang diberikan tetap bertujuan memperbaiki perilaku anak.

B. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif yang berfokus pada mengkaji dan menganalisis asas, norma, dan kaidah hukum positif terkait perlindungan anak dari kejahatan perjudian online. Metode pendekatan yang digunakan adalah tiga pendekatan secara integratif (Soerjono Soekanto & Sri Mamudja, 2001). Pertama, pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dengan menelaah peraturan perundang-undangan yang relevan di Indonesia, seperti Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, Undang-Undang ITE, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak (SPPA). Di sisi Singapura, dianalisis *Remote Gambling Act 2014*, *Gambling Control Act 2022*, dan *Children and Young Persons Act (CYPA) 1993*. Kedua, pendekatan konseptual (*conceptual approach*) digunakan untuk membedah dan memahami konsep-konsep kunci seperti “perlindungan hukum anak”, “kejahatan perjudian online”, “sistem peradilan pidana anak”, dan “prinsip kepentingan terbaik anak” (*the best interests of the child*). Ketiga, pendekatan perbandingan hukum (*comparative approach*) diterapkan untuk membandingkan secara kritis persamaan dan perbedaan antara sistem hukum Indonesia dan Singapura dalam menangani isu yang sama, dengan tujuan mengidentifikasi kelemahan dan keunggulan masing-masing serta potensi pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*) yang sistematis terhadap tiga jenis bahan hukum. Bahan hukum primer meliputi teks peraturan perundang-undangan dari kedua negara. Bahan hukum sekunder terdiri dari buku teks, artikel jurnal ilmiah, publikasi penelitian, dan karya akademik lainnya yang membahas perlindungan anak, kejahatan siber, viktimologi, dan perbandingan hukum. Bahan hukum tersier seperti kamus hukum dan ensiklopedia digunakan untuk memperjelas istilah. Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui interpretasi terhadap bahan-bahan hukum tersebut. Tahapan analisis meliputi deskripsi hukum positif masing-masing negara, identifikasi titik persamaan dan perbedaan, serta evaluasi kritis terhadap efektivitas dan kesenjangan dalam sistem perlindungan. Hasil analisis komparatif ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk menyusun simpulan dan rekomendasi bagi pembaruan hukum di Indonesia.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tinjauan Umum Perbandingan Hukum

Perbandingan hukum merupakan cabang ilmu hukum yang mempelajari persamaan dan perbedaan antara sistem hukum di berbagai negara atau yurisdiksi, dengan tujuan untuk memahami dinamika hukum dalam konteks budaya, sosial, dan politik yang berbeda (Atmasasmita, 1989). Dalam konteks kontemporer, perbandingan hukum tidak hanya bersifat deskriptif tetapi juga analitis, di mana peneliti mengidentifikasi pola-pola hukum yang dapat diaplikasikan untuk reformasi hukum nasional (Zweigert & Kötz, 1998). Khususnya dalam bidang hukum pidana, perbandingan hukum membantu dalam menganalisis bagaimana negara-negara menangani kejahatan transnasional seperti perjudian online, yang melibatkan elemen digital dan lintas batas (Wahid & Labib, 2005). Studi perbandingan hukum menawarkan manfaat yang signifikan, antara lain sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman tentang kelemahan dan kekuatan sistem hukum sendiri melalui pembelajaran dari yurisdiksi lain (Soedarto dalam Atmasasmita, 1989). Dalam konteks perlindungan anak sebagai korban kejahatan siber, studi perbandingan dapat mengungkap ketidakefektifan regulasi domestik dan merekomendasikan adaptasi dari model yang lebih maju (Gainsbury, 2019). Tujuan studi perbandingan hukum dalam penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kesenjangan dalam perlindungan anak terhadap kejahatan perjudian online antara Indonesia dan Singapura, serta merumuskan rekomendasi reformasi hukum yang berbasis pada bukti empiris (Atmasasmita, 2017). Tujuan ini sejalan dengan agenda global seperti Konvensi Hak Anak PBB, yang menekankan perlindungan anak dari eksploitasi digital (United Nations, 1989). Metode perbandingan hukum yang digunakan mengadopsi pendekatan fungsional, fokus ditempatkan pada fungsi hukum dalam menyelesaikan masalah sosial yang sama, yaitu kejahatan perjudian online terhadap anak (Zweigert & Kötz, 1998). Metode ini melibatkan tahapan deskripsi (menggambarkan hukum positif di kedua negara), identifikasi (menemukan persamaan dan perbedaan), dan evaluasi (menilai efektivitas berdasarkan data empiris) (Soerjono Soekanto, 2001). Pendekatan normatif juga diterapkan melalui

analisis dokumen hukum seperti undang-undang dan yurisprudensi, sementara pendekatan empiris melibatkan review literatur tentang dampak kejahatan tersebut (Soerjono Soekanto, 2001). Selain pendekatan fungsional, dikenal pula dua cara lingkup perbandingan secara makro dan mikro. Perbandingan secara makro adalah cara membandingkan sistem-sistem hukum pada tataran umum atau luas, misalnya memperbandingkan sistem hukum civil law vs common law secara keseluruhan. Sebaliknya, perbandingan secara mikro membandingkan aturan hukum yang lebih spesifik mengenai suatu masalah tertentu. Sebagai contoh, studi tentang perbedaan pengaturan online gambling dalam hukum pidana Indonesia dan Singapura termasuk perbandingan mikro, karena fokus pada satu isu khusus (Atmasasmita, 1989). Tidak ada batas tegas antara makro dan mikro, namun klasifikasi ini membantu peneliti menentukan cakupan kajian: apakah hendak melihat gambaran besar karakter dua sistem hukum, atau mendalami satu aspek hukum secara mendetail (Zweigert & Kötz, 1998).

Kedudukan Hukum Anak dalam Sistem Peradilan Pidana

Sistem peradilan pidana di Indonesia mengikuti tradisi *civil law* yang diwarisi dari kolonial Belanda, dengan Kode Hukum Pidana (KUHP) sebagai dasar utama (Moeljatno, 1983). Sistem ini bersifat inkuisitorial, di mana hakim memainkan peran aktif dalam penyelidikan, dan penekanan diberikan pada rehabilitasi bagi anak melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak (SPPA) (Undang-Undang SPPA, 2012). Dalam konteks kejahatan perjudian online, sistem ini menghadapi tantangan karena kurangnya ketentuan spesifik tentang *cybercrime*, meskipun Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) memberikan dasar untuk penuntutan (Undang-Undang ITE, 2008). Sebaliknya, sistem peradilan pidana di Singapura berbasis *common law*, dengan *Criminal Procedure Code* (Cap. 68) sebagai kerangka utama, yang menekankan proses adversarial di mana jaksa dan pembela saling berhadapan (Gambling Control Act, 2022). Singapura memiliki mekanisme khusus untuk anak melalui Children and Young Persons Act (Cap. 38), yang memprioritaskan *welfare anak dan restorative justice*, termasuk dalam kasus *cybercrime* (Children and Young Persons Act, 1993). Perbedaan mendasar terletak pada efisiensi penegakan di Singapura, didukung oleh *Gambling Regulatory Authority* yang secara proaktif memblokir situs perjudian online (Gambling Control Act, 2022). Anak sebagai korban tindak pidana dalam kedua sistem diberikan perlindungan khusus. Di Indonesia, anak korban dilindungi melalui UU SPPA yang mewajibkan pendekatan *restorative* dan bantuan psikososial, meskipun implementasinya sering terhambat oleh kurangnya sumber daya (Atmasasmita, 2017). Di Singapura, *Vulnerable Persons Act* memberikan prioritas pada korban anak dengan prosedur khusus untuk testimoni, termasuk dalam kasus eksploitasi online (Gambling Control Act, 2022). Dalam konteks perjudian online, anak sering menjadi korban tidak langsung melalui disintegrasi keluarga, seperti yang diidentifikasi dalam studi tentang dampak *psychosocial* (Fattah, 1991).

Kedudukan Hukum Anak Dalam Sistem Peradilan Pidana

Anak sebagai pelaku tindak pidana diperlakukan dengan prinsip *best interest of the child*. Di Indonesia, UU SPPA menganjurkan *diversions* daripada penahanan, dengan batas usia tanggung jawab pidana minimal 12 tahun (Undang-Undang SPPA, 2012). Di Singapura, Children and Young Persons Act menetapkan usia minimal 10 tahun, dengan fokus pada rehabilitasi melalui *community-based orders* (Children and Young Persons Act, 1993). Dalam kasus perjudian online, anak pelaku sering kali adalah korban manipulasi, sehingga pendekatan komparatif menunjukkan kebutuhan integrasi antara penegakan dan pencegahan (Arif Gosita, 1985). Status dan kedudukan anak sebagai korban kejahatan mencerminkan komitmen internasional terhadap hak anak (United Nations, 1989). Di Indonesia, anak korban memiliki hak atas kompensasi dan restorasi melalui UU Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014, tetapi penegakan terhadap kejahatan digital masih lemah (Undang-Undang Perlindungan Anak, 2014). Di Singapura, status ini didukung oleh regulasi ketat seperti Gambling Control Act 2022, yang melarang akses anak ke perjudian remote dan memberlakukan sanksi berat pada operator (Gambling Control Act, 2022). Perbandingan ini mengungkap bahwa Singapura lebih efektif dalam mencegah eksploitasi anak melalui teknologi *age verification*, sementara Indonesia bergantung pada reaksi pasca-kejadian (Moeljatno, 1983).

Perjudian Online sebagai Bentuk Kejahatan Baru

Kejahatan perjudian online didefinisikan sebagai aktivitas taruhan melalui platform digital yang melibatkan unsur ketidakpastian dan hadiah, seringkali melanggar norma hukum dan moral (Wahid & Labib, 2005). Dalam perspektif kriminologi, ini merupakan bentuk kejahatan baru (emerging crime) yang dimanfaatkan oleh kemajuan teknologi, di mana aksesibilitas tinggi meningkatkan risiko adiksi, terutama pada anak (Fattah, 1991). Perkembangan kejahatan perjudian online di Indonesia dan Singapura menunjukkan tren peningkatan sejak pandemi COVID-19, dengan Indonesia mencatat ribuan kasus yang melibatkan anak sebagai korban atau pelaku (PPATK, 2024). Di Singapura, meskipun regulasi ketat, perjudian ilegal online tetap menjadi ancaman, dengan penangkapan meningkat akibat kerjasama internasional (NCPG, 2024). Perkembangan ini dipengaruhi oleh faktor seperti kemudahan akses melalui aplikasi mobile dan kripto, yang menyulitkan penegakan (King & Delfabbro, 2020). Anak sebagai korban dan pelaku dalam kejahatan perjudian online seringkali terjebak dalam siklus eksploitasi (Arif Gosita, 1985). Sebagai korban, anak mengalami dampak psikologis seperti depresi dan disintegrasi sosial (Korompis et al., 2024). Sebagai pelaku, keterlibatan anak seringkali berawal dari eksploitasi, manipulasi pemasaran digital, atau ketidaktahuan akan konsekuensi hukum (King & Delfabbro, 2020).

Pengertian dan karakteristik perjudian online meliputi elemen virtual, anonim, dan transnasional, yang membedakannya dari perjudian konvensional (Wahid & Labib, 2005). Karakteristik utama termasuk penggunaan algoritma untuk menargetkan pengguna muda melalui gamification, yang menyamarkan perjudian sebagai permainan biasa (King & Delfabbro, 2020). Dasar hukum kejahatan perjudian online di Indonesia didasarkan pada Pasal 303 KUHP dan UU ITE, dengan penambahan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 yang mewajibkan verifikasi usia pada platform digital (Peraturan Pemerintah No.17 Tahun 2025). Di Singapura, Remote Gambling Act 2014 dan Gambling Control Act 2022 memberikan dasar komprehensif, termasuk pemblokiran situs dan sanksi ekstrateritorial (Remote Gambling Act, 2014; Gambling Control Act, 2022). Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan sekitar 15-20% dari total pengguna situs judi online adalah anak dan remaja, banyak di antaranya menggunakan identitas palsu untuk menghindari pembatasan usia (KPAI, 2021). Perjudian online juga sering kali dilakukan secara anonim melalui berbagai teknologi, seperti VPN (Virtual Private Network), cryptocurrency, atau identitas palsu yang digunakan untuk menghindari deteksi oleh otoritas negara tempat pemain tinggal (Wahid & Labib, 2005). Sistem pembayaran yang menggunakan mata uang digital atau cryptocurrency semakin memperburuk situasi karena memungkinkan pelaku untuk melakukan transaksi secara tersembunyi dan lebih sulit dilacak oleh aparat penegak hukum (Suhariyanto, 2012).

Tinjauan Umum Perlindungan Hukum Anak sebagai Korban Kejahatan Perjudian Online

Perlindungan hukum didefinisikan sebagai upaya negara untuk menjamin hak-hak dasar individu, termasuk anak, dari ancaman dan pelanggaran melalui instrumen hukum dan mekanisme penegakan (Muchsin, 2014). Dalam konteks anak korban perjudian online, perlindungan ini mencakup pencegahan, intervensi, dan rehabilitasi, dengan prinsip non-diskriminasi dan partisipasi anak (United Nations, 1989). Unsur-unsur perlindungan hukum meliputi aspek preventif (seperti edukasi digital), kuratif (penanganan kasus), dan represif (penegakan hukum) (Philipus M. Hadjon dalam Muchsin, 2014). Unsur penting lainnya adalah kolaborasi antar lembaga, termasuk antara pemerintah, swasta, dan masyarakat sipil, untuk mengatasi sifat lintas batas kejahatan ini (Atmasasmita, 2017). Dasar hukum perlindungan anak di Indonesia terutama bersumber dari Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, yang mewajibkan perlindungan dari eksploitasi, termasuk di ruang digital (Undang-Undang Perlindungan Anak, 2014). Selain itu, Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 memperkuat kewajiban penyedia sistem elektronik untuk melindungi anak melalui asesmen risiko dan persetujuan orang tua, meskipun implementasinya masih menghadapi tantangan sumber daya (Peraturan Pemerintah No.17 Tahun 2025). Dasar ini didukung oleh komitmen konstitusional dalam UUD 1945 Pasal 28B ayat (2), yang menjamin hak anak atas kelangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang (UUD 1945). Perlindungan hukum anak merupakan langkah-langkah yang diambil oleh negara dan lembaga terkait untuk memastikan anak-anak terlindungi dari segala bentuk eksploitasi dan penyalahgunaan. Dalam konteks perjudian online, perlindungan hukum bagi anak melibatkan upaya untuk mencegah anak-anak mengakses situs judi daring yang dapat menyebabkan kecanduan judi, kerugian finansial, dan dampak psikologis lainnya

(Muchsin, 2014). Melalui undang-undang ini, perlindungan hukum tidak hanya mencakup upaya pencegahan, seperti pemblokiran situs perjudian online, tetapi juga memberikan pendampingan hukum dan rehabilitasi bagi anak-anak yang terlibat dalam perjudian online (UU Perlindungan Anak, 2014).

Praktik Perlindungan Hukum Anak di Indonesia

Perlindungan hukum anak terhadap perjudian online di Indonesia masih belum optimal. Regulasi yang ada, seperti Pasal 303 KUHP dan UU ITE, lebih berfokus pada pelarangan dan penindakan terhadap penyedia judi, bukan pada perlindungan spesifik anak sebagai korban (Suhariyanto, 2012). UU Perlindungan Anak No. 35 Tahun 2014 memberikan perlindungan umum tetapi tidak secara eksplisit mengatur perjudian online sebagai bentuk eksploitasi digital. Akibatnya, anak yang terlibat sering diposisikan sebagai pelaku tindak pidana. Tantangan lain adalah kurangnya pengawasan orang tua, rendahnya literasi digital, dan mudahnya akses serta pengelakan pemblokiran situs (APJII, 2024). Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024 mencatat bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai lebih dari 220 juta orang, di mana anak dan remaja merupakan pengguna dominan, sehingga paparan terhadap konten berbahaya semakin tinggi tanpa filter yang memadai (APJII, 2024). Selain itu, lemahnya literasi digital di kalangan orang tua menyebabkan banyak anak menggunakan gawai tanpa pengawasan (Rahmawati, 2021). Meskipun ada upaya dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) untuk melakukan pemblokiran situs perjudian dan melaksanakan kampanye literasi digital di sekolah-sekolah, efektivitas kebijakan ini masih terbatas karena situs-situs perjudian yang terus berkembang dan menghindari pemblokiran dengan menggunakan domain yang terus berpindah (Suhariyanto, 2012). Selain faktor psikologis, terdapat pula faktor eksternal yang membuat anak semakin rentan. Industri perjudian menggunakan strategi pemasaran digital yang canggih, misalnya melalui mekanisme gamifikasi pada gim daring, yang menyamarkan praktik judi dalam bentuk *loot box*, undian berbayar, atau hadiah *virtual* (King & Delfabbro, 2020). Iklan perjudian digital yang terintegrasi dalam aplikasi hiburan dapat secara langsung meningkatkan ketertarikan anak terhadap aktivitas perjudian (Gainsbury, 2019). Kondisi ini diperburuk dengan meningkatnya penetrasi internet di Indonesia (APJII, 2024).

Praktik Perlindungan Hukum Anak di Singapura

Sebaliknya, Singapura memiliki sistem hukum yang ketat dan efektif. Remote Gambling Act 2014 mengatur perjudian daring dengan sistem lisensi ketat dan larangan bagi penyedia ilegal. Pendekatannya preventif, melibatkan pendidikan masyarakat, kampanye literasi digital, dan kontrol akses internet bagi anak-anak (NCPG, 2024). Children and Young Persons Act (CYPA) memberikan perlindungan khusus bagi anak korban dengan fokus pendampingan psikologis dan rehabilitasi (Children and Young Persons Act, 1993). Pemerintah juga memanfaatkan teknologi pemantauan digital dan geo-blocking untuk memblokir konten berbahaya. Survei National Council on Problem Gambling (NCPG) tahun 2023 menunjukkan tingkat partisipasi perjudian di kalangan penduduk dewasa adalah 40%, turun dari 52% pada 2017, namun partisipasi ilegal online naik dari 0.3% (2020) menjadi 1% (2023), menunjukkan tren global akibat kemudahan akses digital (NCPG, 2024). Meskipun data spesifik untuk anak di bawah 18 tahun terbatas karena larangan ketat, NCPG mencatat adanya peningkatan jumlah orang muda yang mencari bantuan untuk masalah perjudian, dengan mitra NCPG melaporkan lebih banyak kasus di kalangan pemuda akibat paparan konten digital seperti gamifikasi dalam game online (NCPG, 2024). Tingkat perjudian bermasalah tetap stabil di 1,1%, tetapi risiko lebih tinggi di kalangan pemuda yang terpapar sejak dini (NCPG, 2024). Selain regulasi khusus mengenai perjudian, Singapura juga memiliki Children and Young Persons Act 1993 (CYPA) yang memberikan dasar hukum perlindungan anak dari berbagai bentuk eksploitasi, termasuk perjudian daring (Children and Young Persons Act, 1993). Dalam implementasinya, anak yang terlibat dalam judi online dipandang sebagai pihak yang membutuhkan perlindungan dan rehabilitasi, bukan sebagai pelaku tindak pidana. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *child welfare* yang menekankan kepentingan terbaik bagi anak (United Nations, 1989).

Studi Kasus di Singapura

Di Singapura, kasus tahun 2021 melibatkan remaja 15 tahun yang berjudi via aplikasi game. Pemerintah merespons dengan peraturan ketat yang mengharuskan penyedia game memblokir akses

anak ke elemen perjudian dan menyediakan program rehabilitasi terintegrasi (NCPG, 2024). Kasus tahun 2020 melibatkan anak perempuan 13 tahun yang menghabiskan SGD 10.000 untuk judi online, mendorong pemerintah memperketat regulasi dan meningkatkan edukasi literasi digital (NCPG, 2024). Kejadian ini memperlihatkan tantangan yang masih ada meskipun Singapura memiliki regulasi yang lebih maju terkait perjudian (NCPG, 2024). Penyedia game yang menyisipkan elemen perjudian ke dalam game mereka sering kali tidak terdeteksi oleh sistem pemblokiran yang ada. Oleh karena itu, pemerintah Singapura, melalui NCPG, meningkatkan pengawasan terhadap game-game yang mengandung unsur perjudian, serta memperkenalkan pendidikan literasi digital di sekolah-sekolah dan rumah tangga untuk meningkatkan kesadaran tentang bahaya perjudian online (NCPG, 2024). Singapura juga memanfaatkan teknologi dalam mengawasi aktivitas perjudian online yang melibatkan anak-anak. Dalam hal ini, pemerintah mengembangkan sistem pemantauan digital dan berkolaborasi dengan penyedia layanan internet untuk memastikan bahwa konten perjudian online dapat diblokir secara efektif, serta memudahkan orang tua untuk mengawasi penggunaan perangkat digital oleh anak-anak mereka melalui aplikasi pengawasan keluarga (NCPG, 2024). Program ini juga bertujuan untuk memperkenalkan *software* kontrol orang tua yang memungkinkan orang tua untuk mengontrol konten yang dapat diakses anak-anak mereka, mencegah mereka mengakses situs-situs perjudian daring (NCPG, 2024).

Analisis Pengaturan Hukum di Indonesia dan Singapura

Pengaturan hukum Indonesia masih terfokus pada pendekatan represif dan larangan total terhadap perjudian online, tanpa spesifikasi perlindungan bagi anak sebagai korban (Suhariyanto, 2012). Regulasi yang ada seperti UU Perlindungan Anak belum mengatur eksploitasi digital secara khusus, sementara UU ITE hanya melarang distribusi konten judi tanpa mekanisme perlindungan korban (Undang-Undang Perlindungan Anak, 2014; Undang-Undang ITE, 2008). Implementasi Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2025 tentang verifikasi usia juga masih terbatas akibat kurangnya sumber daya dan kesadaran orang tua (Peraturan Pemerintah No.17 Tahun 2025; Rahmawati, 2021). Hukum siber Indonesia lebih menekankan aspek penindakan (*crime control*) daripada perlindungan korban, sehingga menimbulkan kesenjangan antara hukum dan realitas sosial (Suhariyanto, 2012; Moeljatno, 1983). Sebaliknya, Singapura telah membangun kerangka hukum yang komprehensif dan adaptif melalui Remote Gambling Act 2014 dan Gambling Control Act 2022 (Remote Gambling Act, 2014; Gambling Control Act, 2022). Regulasi ini menetapkan sistem lisensi ketat, kewajiban verifikasi usia, pelarangan iklan yang menargetkan anak, dan pemanfaatan teknologi *geo-blocking* untuk membatasi akses ilegal. Pendekatan Singapura bersifat regulatif-preventif dan mengintegrasikan aspek hukum, teknologi, serta edukasi masyarakat, sehingga lebih efektif dalam menciptakan ekosistem perlindungan anak yang holistik (Atmasasmita, 2017; NCPG, 2024).

Analisis dan Perbandingan Sistem Pemidanaan terhadap Anak

Sistem pemidanaan anak di Indonesia, yang diatur dalam UU SPPA, secara normatif mengutamakan diversi dan keadilan restoratif (*restorative justice*). Namun, dalam konteks perjudian online, implementasinya mengalami kendala signifikan karena kurangnya fasilitas rehabilitasi yang khusus menangani kecanduan judi (Undang-Undang SPPA, 2012). Lembaga rehabilitasi yang ada masih lebih berfokus pada kasus penyalahgunaan narkoba, sehingga anak korban perjudian online tidak mendapatkan penanganan psikologis yang memadai (Moeljatno, 1983; Arif Gosita, 1985). Di sisi lain, Singapura menerapkan sistem pemidanaan yang berorientasi pada pemulihan (rehabilitatif) melalui Children and Young Persons Act (Children and Young Persons Act, 1993). Anak-anak yang terlibat diberikan *community-based orders*, terapi psikologis, dan pendidikan keterampilan hidup untuk mendukung reintegrasi sosial. Pendekatan ini didukung penegakan hukum yang proaktif, termasuk pengawasan ketat dan teknologi *geo-blocking* untuk mencegah akses ke situs ilegal (Gambling Control Act, 2022; NCPG, 2024). Perbandingan ini mengungkap kontras mendasar: Indonesia masih berkuat pada pendekatan represif dengan layanan yang terfragmentasi, sedangkan Singapura telah mengembangkan sistem terpadu yang menempatkan perlindungan dan kesejahteraan anak (*victim protection dan child welfare*) sebagai inti dari penegakan hukum (Atmasasmita, 2017; Moeljatno, 1983). Oleh karena itu, pembaruan hukum nasional Indonesia yang berorientasi pada kepentingan terbaik anak (*the best interests of the child*) menjadi sebuah keharusan untuk menjawab tantangan kejahatan perjudian online di era digital.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis terhadap identifikasi masalah pertama, dapat disimpulkan bahwa pengaturan hukum perlindungan anak sebagai korban kejahatan perjudian online di Indonesia dan Singapura menunjukkan perbedaan mendasar. Indonesia masih mengandalkan pendekatan represif dan larangan total dengan regulasi yang tersebar dan tidak spesifik, seperti UU ITE dan UU Perlindungan Anak, yang belum mengatur mekanisme khusus bagi anak sebagai korban eksploitasi digital. Sebaliknya, Singapura telah membentuk kerangka hukum yang komprehensif dan terintegrasi melalui Remote Gambling Act 2014 dan Gambling Control Act 2022. Regulasi ini secara spesifik memuat ketentuan preventif seperti sistem verifikasi usia wajib, pelarangan iklan yang menargetkan anak, dan teknologi geo-blocking, sehingga lebih efektif dalam mencegah dan melindungi anak sebagai korban.

Berdasarkan identifikasi masalah kedua, sistem pemidanaan terhadap anak dalam konteks perjudian online juga memperlihatkan kontras yang signifikan antara kedua negara. Indonesia, meski memiliki UU SPPA yang mengedepankan diversi dan keadilan restoratif, dalam praktiknya masih cenderung represif dan menghadapi kendala serius akibat kurangnya fasilitas rehabilitasi khusus untuk kecanduan judi online. Sementara itu, Singapura menerapkan sistem pemidanaan yang secara konsisten berorientasi pada rehabilitasi dan pembinaan melalui Children and Young Persons Act, dengan fokus pada community-based orders, terapi psikologis, dan pendidikan keterampilan hidup. Dengan demikian, sistem pemidanaan Singapura lebih selaras dengan prinsip perlindungan dan kepentingan terbaik anak (the best interests of the child) dibandingkan dengan Indonesia yang masih berfokus pada kontrol kejahatan (crime control).

Ucapan Terimakasih

Penulis memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penyelesaian skripsi ini yang berjudul “Studi Perbandingan Perlindungan Anak Sebagai Korban Kejahatan Perjudian Online di Indonesia dan Singapura” Ucapan terima kasih yang tulus disampaikan kepada Ibu Dr. Dian Andriasari, S.H., M.H. selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, dukungan, dan waktu yang berharga. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung, terutama Kedua Orang Tua, Pacar, serta Teman-teman seperjuangan Gugus 7 atas motivasi dan semangat yang diberikan selama proses penelitian.

Daftar Pustaka

- APJII. (2024). Survei Penetrasi Internet di Indonesia. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Arif Gosita. (1985). Masalah Korban Kejahatan. Jakarta: Akademika Pressindo.
- Atmasasmita, R. (1989). Perbandingan Hukum Pidana. Bandung: Alumni.
- Atmasasmita, R. (2017). Hukum Perlindungan Anak dan Perempuan di Indonesia. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fattah, E. A. (1991). Victimology: Past, Present, and Future. Criminological Research and Development Center.
- Gainsbury, S. M. (2019). Online Gambling: A Comprehensive Review. Springer.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2020). Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment, and Prevention. Academic Press.
- Korompis, dkk. (2024). Dampak Psikososial Perjudian Online pada Anak. Jurnal Psikologi Klinis.

- KPAI. (2021). Laporan Pengawasan Perlindungan Anak dalam Ruang Digital. Komisi Perlindungan Anak Indonesia.
- KPAI. (2023). Kasus Eksploitasi Anak Melalui Perjudian Online. Komisi Perlindungan Anak Indonesia.
- Moeljatno. (1983). Asas-Asas Hukum Pidana. Jakarta: Bina Aksara.
- Muchsin, M. (2014). Perlindungan Hukum terhadap Anak. Yogyakarta: FH UII Press.
- Mufidah, T., & Ahmadi, D. (2025). Hubungan Antara Iklim Komunikasi Organisasi dengan Motivasi Kerja Karyawan. *Person: Journal of Perspectives in Communication*, 2(1), 15–24. <https://journals.sangkuriangpublisher.com/person/article/view/28>
- NCPG. (2024). Annual Report on Problem Gambling in Singapore. National Council on Problem Gambling.
- PPATK. (2024). Laporan Transaksi Keuangan Mencurigakan terkait Perjudian Online. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan.
- Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Perlindungan Anak dalam Transaksi Elektronik.
- Rahmawati, D. (2021). Literasi Digital dan Pengawasan Orang Tua terhadap Anak. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Soerjono Soekanto & Sri Mamudji. (2001). Penelitian Hukum Normatif. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suhariyanto, A. (2012). Cyber Crime: Tinjauan dari Aspek Hukum Pidana. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sumintardirja, A. F. H., & Muliya, L. S. (2023). Tanggungjawab Pelaku Usaha terhadap Konsumen Pengguna Kosmetik Berbahaya Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999. *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 3(2), 115–120. <https://doi.org/10.29313/jrih.v3i2.2761>
- Tharif, R. M., & Wiyanti, D. (2024). Tanggung Jawab Produsen Obat yang Mengakibatkan Gagal Ginjal Akut pada Anak. *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.29313/jrih.v4i1.3749>
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak.
- United Nations. (1989). Convention on the Rights of the Child. New York: UN.
- Wahid, A., & Labib, M. (2005). Kejahatan Siber (Cyber Crime). Bandung: Refika Aditama.
- Zweigert, K., & Kötz, H. (1998). An Introduction to Comparative Law. Oxford: Clarendon Press.
- Remote Gambling Act 2014 (Singapore).

Gambling Control Act 2022 (Singapore).

Children and Young Persons Act 1993 (Singapore).