



Peran Dinas Komunikasi, Informasi dan Statistik (Diskominfotik) dalam Mencegah Perilaku Judi Online di Provinsi Sumatera Barat

Yuzetri*, Rahmadhona Fitri Helmi

Universitas Negeri Padang

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis peran Dinas Komunikasi, Informasi dan Statistik (Diskominfotik) Provinsi Sumatera Barat dalam mencegah perilaku judi *online* serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam pelaksanaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena sesuai konteksnya. Data diperoleh melalui wawancara dan studi dokumentasi untuk mendapatkan informasi yang relevan dan komprehensif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Diskominfotik Sumatera Barat berperan penting dalam upaya pencegahan judi *online* melalui berbagai langkah strategis, seperti melaksanakan sosialisasi dan edukasi publik melalui media massa, melakukan pemantauan serta pengawasan terhadap situs *web* resmi pemerintah daerah, dan menjalin koordinasi dengan lembaga terkait untuk memperkuat tindakan pencegahan. Upaya tersebut dilakukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai bahaya judi *online* serta mengurangi penyebaran konten bermuatan perjudian di ranah digital. Namun, dalam pelaksanaannya, Diskominfotik menghadapi sejumlah kendala yang cukup signifikan. Keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya sumber daya manusia yang ahli di bidang teknologi informasi dan keamanan siber, serta minimnya akses terhadap sistem pemblokiran membuat pengawasan belum optimal. Selain itu, rendahnya literasi digital masyarakat turut memperburuk situasi, karena masyarakat mudah mengakses situs atau aplikasi judi *online* melalui *smartphone*, *file* APK ilegal, dan media sosial. Akibat berbagai kendala tersebut, peran Diskominfotik lebih berfokus pada aspek edukatif dan preventif, sementara kemampuan teknis dan tindakan represif masih perlu ditingkatkan.

Kata Kunci: Perjudian Online, Perilaku, Peran

DOI: <https://doi.org/10.53697/iso.v6i1.3167>

*Correspondence: Yuzetri

Email: yuzetri10@gmail.com

Received: 22-04-2026

Accepted: 22-05-2026

Published: 22-06-2026



Copyright: © 2026 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This study aims to determine and analyze the role of the West Sumatra Provincial Communication, Information, and Statistics Office (Diskominfotik) in preventing online gambling and identify obstacles encountered in its implementation. This study used a qualitative approach with descriptive methods focused on an in-depth understanding of the phenomenon in its context. Data were obtained through interviews and documentation studies to obtain relevant and comprehensive information. The results indicate that the West Sumatra Diskominfotik plays a significant role in online gambling prevention efforts through various strategic steps, such as implementing public outreach and education through mass media, monitoring and supervising official local government websites, and coordinating with relevant institutions to strengthen preventative measures. These efforts are intended to raise public awareness of the dangers of online gambling and reduce the spread of gambling-related content in the digital realm. However, in its implementation, Diskominfotik faces several significant obstacles. Limited technological infrastructure, a lack of human resources skilled in information technology and cybersecurity, and limited access to blocking systems make oversight less than optimal. Furthermore, low digital literacy among the public exacerbates the situation, as people easily access online gambling sites or applications via smartphones, illegal APK files, and social media. Due to these various obstacles, the role of the Communication and Information Technology Office is more focused on educational and preventive aspects, while technical capabilities and repressive actions still need to be improved.

Keywords: Online Gambling, Behavior, Role.

Pendahuluan

Jenis perjudian di Indonesia mengalami peningkatan dengan masuknya pengaruh perkembangan teknologi, pada saat ini permainan judi sudah bisa dilakukan melalui dunia maya dengan memanfaatkan jaringan internet, dengan itu semakin banyak munculnya jenis-jenis judi yang bisa diakses secara *online*. Yang mana para pemainnya tidak harus bertemu secara langsung (Sitanggang & Sabta, 2023) Perjudian menunjukkan tren peningkatan selama masa pandemi Covid-19. Kini, kasus-kasus perjudian terus bermunculan dan semakin banyak ditemukan baik secara konvensional maupun daring, semakin banyak ditemukan. Di Indonesia sendiri, sudah ada ribuan situs judi *online* yang terdeteksi, dan kemungkinan masih banyak lagi yang belum terungkap oleh pihak berwenang. (Supratama et al, 2022). Tabel 1 berikut ini memperlihatkan beberapa daftar jumlah unduhan *game* perjudian *online* yang tumbuh di masyarakat.

Tabel 1. Daftar Jumlah Unduhan Pengguna *Game* Judi *Online* di *Playstore*

No	<i>Game</i> judi <i>Online</i>	Jumlah unduhan
1	<i>Higgs Games island</i> (rilis 12 November 2018)	100.000.000 + unduhan
2	<i>Slotomania</i> (rilis 26 Januari 2012)	50.000.000 + unduhan
3	<i>Cashman Casino</i> (rilis 21 Desember 2016)	10.000.000 + unduhan
4	<i>Blackjack 21 HD</i> (rilis 26 Oktober 2015)	10.000.000 + unduhan
5	<i>Luxy Domino</i> (rilis 21 Januari 2018)	10.000.000 + unduhan
6	<i>Club Vegas</i> (rilis 27 April 2017)	10.000.000 + unduhan
7	<i>Slot 777</i> (rilis 19 Desember 2022)	5.000.000 + unduhan
8	<i>Slots</i> (rilis 8 Juni 2015)	5.000.000 + unduhan
9	<i>Xtreme Slot</i> (rilis 10 Agustus 2014)	1.000.000 + unduhan

Sumber: Internet Playstore (Olahan Penulis), 2025.

Berdasarkan pernyataan (Menkopolhukam) Kementrian Koordinator Bidang Politik, Hukum dan Keamanan, bahwa terdapat sebanyak 80 ribu atau 2 persen pemain judi *online* yang berusia dibawah 10 tahun, 440 ribu atau 11 persen pada rentang usia 10 sampai 20 tahun, 520 ribu atau sekitar 13 persen pada usia 21 hingga 30 tahun, Selanjutnya pemain judi *online* rentang usia 30 sampai 50 tahun sekitar 1,6 juta atau 40 persen pada rentang usia 30 sampai 50 tahun sekitar, dan 1,35 juta, atau sekitar 34 persen dari total 2,32 juta pelaku perjudian *online*.

Karena Indonesia tidak melegalkan kegiatan perjudian, pemerintah terus berusaha untuk memberantas praktik judi *online*. Secara hukum, aktivitas tersebut dilarang dan diatur dalam Pasal 27 ayat (2) serta Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pada masa sekarang, segala bentuk perjudian dilarang pemerintah melalui pasal 303 ayat (1) KUHP dan Pasal 303 bis ayat (1) KUHP. Dampak dari judi *online* tidak hanya terbatas pada individu yang terlibat, tetapi juga merambat ke keluarga dan masyarakat sekitar. Secara ekonomi, karena anggota keluarga yang kecanduan judi *online* banyak keluarga mengalami kesulitan keuangan. Secara psikologis, individu yang kecanduan judi *online* sering kali mengalami masalah kesehatan mental seperti stres, kecemasan, dan depresi (Laras et al, 2024).

Pemerintah terus berupaya menghentikan dan menekan penyebaran judi *online* dengan membuat aturan yang semakin ketat terhadap situs dan konten terkait. Langkah ini meliputi pengawasan yang lebih ketat untuk mencegah akses ke situs ilegal serta membatasi iklan-iklan judi yang sering muncul di internet. Selain itu, pemerintah juga menangani penyebaran konten judi di berbagai platform dan aplikasi, serta memblokir transaksi yang terhubung dengan kegiatan judi, baik melalui rekening bank maupun dompet digital (Julian et al, 2025). Selain itu, pemerintah Indonesia juga telah menerapkan berbagai kebijakan lain untuk memerangi praktik judi online, antara lain dengan membentuk Satuan Tugas (Satgas) berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 21 Tahun 2024, serta melakukan deklarasi bersama Bank Indonesia, OJK, dan sebelas kelompok serta asosiasi sistem pembayaran nasional lainnya.

Berdasarkan arahan dari Presiden Prabowo Subianto, Menteri Komunikasi dan Digital (Komdig) meneruskan instruksi tersebut kepada dinas-dinas di setiap provinsi. Menindaklanjuti hal itu, Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik (Diskominfotik) Provinsi Sumatera Barat menyatakan komitmennya dengan menandatangani fakta integritas sebagai bentuk penolakan terhadap praktik perjudian, baik secara *online* maupun konvensional.

Berdasarkan data yang bisa dilacak dan diungkap oleh Polda Sumatera Barat, kasus perjudian yang dilaporkan di Sumatera Barat pada tahun 2022 mencapai 278 dan mengalami penurunan 155 kasus di tahun 2024 (BPS Provinsi Sumatera Barat 2024). Berdasarkan gambar 1.1 Sumatera Barat termasuk ke dalam 5 Polda dengan jumlah penindakan judi terbanyak, Meskipun angka kasus di provinsi Sumbar lebih rendah, hal tersebut mencerminkan upaya penindakan yang terus dilakukan untuk mengatasi perjudian ilegal di wilayah Sumbar. Praktik perjudian di Sumatera Barat bertentangan dengan falsafah adat yaitu "*adat basandi syarak, syarak basandi kitabullah*" yang berarti adat Minangkabau berdasarkan atau bersendikan syariat islam dan syariat islam itu sendiri didasari pada Al-Qur'an.



Gambar 1. Polda dengan Jumlah Penindakan Judi Terbanyak.

Sumber: goodstats.id, 2025.

Dalam hal ini pencegahan perjudian *online* yang dilakukan oleh Diskominfotik Sumbar dengan berbagai upaya, salah satunya yaitu dengan melakukan sosialisasi kepada masyarakat. Namun, pada dasarnya sosialisasi yang dilakukan belum efektif karna masyarakat menganggap bahwa perjudian *online* adalah suatu hal yang lumrah dan wajar

tanpa menyadari perjudian merupakan tindakan pidana, dan menyepelekan dampak judi *online* terhadap individu maupun lingkungan sekitar.

Diskominfo Sumatera Barat telah melakukan pemantauan dan pengawasan terhadap situs *website* resmi pemerintah daerah yang terindikasi mendapat serangan berupa konten perjudian *online*. Namun pada dasarnya, keterbatasan infrastruktur serta minimnya tenaga ahli menyebabkan penanganan yang dilakukan belum optimal. Selain itu, Diskominfo belum sepenuhnya memiliki kewenangan maupun akses penuh dalam menangani situs perjudian *online* di tingkat provinsi. Kondisi ini menuntut adanya upaya yang lebih serius agar kepercayaan publik tetap terjaga dan masyarakat tidak menemukan konten maupun promosi judi *online* pada situs pemerintah. Meskipun demikian, upaya tersebut masih sulit mengimbangi kecepatan penyebaran konten perjudian *online* di masyarakat. Terlebih lagi, pesatnya perkembangan teknologi dan semakin mudahnya akses melalui perangkat *smartphone* menjadikan praktik judi *online* semakin sulit dikendalikan.

Upaya Diskominfo dalam penanganan judi *online* yaitu juga dengan melakukan koordinasi dengan pihak berwajib dan kejaksaan, karna adanya tumpang tindih wewenang dan kurang sinkronnya alur kerja antar lembaga dan masing-masing instansi memiliki tugas yang saling berkaitan, dan belum didukung oleh prosedur operasional standar (SOP) bersama maupun *platform* terpadu untuk berbagi data secara cepat.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, penulis tertarik untuk mengangkat judul "Peran Dinas Komunikasi, Informasi dan Statistik (Diskominfo) dalam Mencegah Perilaku Judi *Online* di Provinsi Sumatra Barat".

Metodologi

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami secara mendalam fenomena yang diteliti. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yakni memilih narasumber yang dianggap paling mengetahui dan memahami permasalahan yang dikaji. Fokus utama penelitian deskriptif ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis peran Dinas Komunikasi, Informasi dan Statistik (Diskominfo) dalam mencegah perilaku judi *online* di Provinsi Sumatra Barat. Dan untuk mendeskripsikan kendala yang dihadapi Peran Dinas Komunikasi, Informasi dan Statistik (Diskominfo) dalam mencegah perilaku judi *online* di Provinsi Sumatra Barat. Data diperoleh melalui wawancara semi terstruktur bersama pihak Dinas Komunikasi, Informasi dan Statistik (Diskominfo) dan penelusuran dokumen. Untuk memastikan kredibilitas data dilakukan triangulasi sumber dan metode untuk memastikan kebenaran dan konsistensinya. Adapun analisis data dilakukan dengan menggunakan (MDAP) *Manual Data Analysis Procedure*.

Hasil dan Pembahasan

Peran Dinas Komunikasi, Informasi dan Statistik (Diskominfo) dalam Mencegah Perilaku Judi Online di Provinsi Sumatera Barat

Peran seseorang dalam suatu jabatan dapat dilihat dari perilaku dan tindakannya selama menjalankan tugas. Peran tersebut mencerminkan bentuk perilaku spesifik yang harus ditampilkan dalam pekerjaan serta erat kaitannya dengan interaksi sosial dengan pihak-pihak yang terdampak (Tindangen et al, 2017). Menurut Biddle dan Thomas dalam (Sarwono, 2014) terdapat beberapa indikator perilaku yang berkaitan dengan peran, yaitu:

a. *Expectation* (harapan)

Harapan yaitu mencakup sekumpulan hak, kewajiban, tanggung jawab, kepercayaan, dan perilaku yang diharapkan dari individu yang menempati posisi sosial tertentu (Rahayu, 2024) Harapan terhadap peran Diskominfo dalam pencegahan judi *online* berlandaskan tuntutan pemerintah pusat dan masyarakat agar mampu menjalankan fungsi strategisnya sebagai garda terdepan informasi dan komunikasi publik, tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga melindungi masyarakat dari dampak negatif teknologi, termasuk maraknya judi *online*.

b. *Norm* (norma)

Menurut Biddle dalam Sarwono (2015), norma merupakan seperangkat aturan, harapan, dan standar yang disepakati dalam suatu kelompok atau masyarakat, yang berfungsi sebagai pedoman bagi individu dalam berperilaku sesuai dengan peran yang dijalankannya. Diskominfo Sumatera Barat menjalankan perannya sesuai kedudukan dan berpedoman pada regulasi, seperti Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Nomor 19 Tahun 2016 Pasal 27 ayat (2) serta UU KUHP Nomor 1 Tahun 2023 Pasal 426 dan 427 yang melarang perjudian. Peran tersebut merupakan tanggung jawab kelembagaan dalam kerangka kebijakan transformasi digital dan perlindungan masyarakat dari dampak negatif teknologi. Upaya yang dilakukan meliputi pemblokiran situs judi online, pengawasan konten digital, serta sosialisasi dan literasi digital, sehingga peran Diskominfo tetap konsisten dengan harapan masyarakat dan tujuan pencegahan judi *online* di Sumatera Barat.

c. *Performance* (wujud perilaku)

Menurut Biddle, dalam (Sarwono, 2014, p. 229) wujud perilaku merupakan bentuk tindakan nyata yang ditunjukkan individu ketika menjalankan peran sosialnya. *Performance* mencerminkan bagaimana seseorang mengekspresikan perannya sesuai dengan harapan, norma, serta ekspektasi sosial yang berlaku. Didalam muwujudkan peran Diskominfo dalam pencegahan judi *online* melakukan berbagai upaya dalam pewujudannya diantaranya yaitu:

1) **Sosialisasi Melalui Media**

Menurut (Meilinda et al, 2020) Media sosial berperan penting dalam menyebarkan informasi media sosialisasi berperan penting dalam proses sosialisasi. Diskominfo memanfaatkan pamflet dan poster berisi informasi bahaya judi *online*, larangan hukum, serta ajakan menjauhinya. Media ini disebarluaskan melalui berbagai *platform*, seperti *Instagram*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Twitter*, *YouTube* dan lainnya.

2) Pengawasan dan Pemantauan Situs *Website* Pemerintah Daerah.

Monitoring berdasarkan PP No. 39 Tahun 2006 diartikan sebagai kegiatan mengamati kondisi atau perilaku tertentu. Dalam perwujudan perannya Diskominfo menjaga keamanan sistem informasi daerah melalui pengawasan situs resmi agar bebas dari konten ilegal, termasuk judi *online*. Pemantauan berkala memastikan fungsi informasi dan transparansi publik tetap berjalan, sejalan dengan teori Harahap (2001). Selain itu, audit rutin server, jaringan, dan aplikasi dilakukan untuk mendeteksi kerentanan sejak dini.

3) Koordinasi dengan Lembaga Lain

Koordinasi adalah penyatuan tujuan dan kegiatan untuk mencapai hasil efisien (Manoppo et al, 2017). Diskominfo Sumbar berkoordinasi dengan Kemenkominfo memindahkan *website* OPD ke Pusat Data Nasional, serta bekerja sama dengan kepolisian dan kejaksaan. Fokus Diskominfo pada pencegahan dan edukasi, sementara penindakan dilakukan aparat hukum. Diskominfo juga mengoordinasikan kabupaten/kota dalam sosialisasi, edukasi, dan pengawasan situs agar penanganan judi *online* lebih cepat dan terpadu.

d. *Evaluation* (penilaian) dan *sanction* (sanksi)

Dalam indikator peran penilaian dan sanksi merupakan dua hal yang sulit dipisahkan karena keduanya terkait dengan harapan masyarakat terhadap norma. Penilaian bisa positif atau negatif sesuai kepatuhan, sementara sanksi adalah upaya mempertahankan nilai positif atau memperbaiki penilaian negatif. Berdasarkan pendapat Biddle dan Thomas, keduanya bersumber dari eksternal dan juga internal (Sarwono, 2014, p. 231). Peran Diskominfotik dalam pencegahan judi *online* terlihat dari dua sisi. Secara eksternal, dalam perwujudannya peran Diskominfotik Secara berkesenambungan melakukan evaluasi baik tahunan maupun setiap triwulan, melakukan evaluasi terhadap kinerja yang hasilnya kemudian dilaporkan kepada pemerintah pusat. Sementara itu, dari sisi masyarakat, penilaian terhadap kinerja tersebut cenderung positif, terutama berkat adanya kegiatan sosialisasi yang dilakukan. Secara internal, Diskominfotik mengevaluasi kendala seperti situs baru dan serangan konten judi, lalu meningkatkan keamanan digital. Kesadaran ini menjadi bentuk sanksi diri untuk memperbaiki kelemahan, menjaga kredibilitas, dan melindungi masyarakat.

Kendala dalam peran Dinas Komunikasi, Informasi dan Statistik (Diskominfotik) dalam Mencegah Perilaku Judi *Online* di Provinsi Sumatra Barat

Dalam upaya mencegah penyebaran judi *online*, Diskominfotik Sumbar menghadapi berbagai kendala baik internal maupun eksternal yang memengaruhi efektivitas program dan strategi komunikasi publik. Karena itu, penting mengenali faktor-faktor yang memengaruhi pelaksanaannya.

a. Keterbatasan Infrastruktur Teknologi

Teknologi menjadi sumber kekuatan penting bagi industrialisasi, produktivitas, dan peningkatan standar hidup (Clark & Abernathy, 1985), serta faktor kritis bagi organisasi bisnis (Maidique & Patch, 1988) dan profitabilitas jangka panjang (Stacey & Aston, 1990).

keterbatasan infrastruktur teknologi menjadi kendala utama Diskominfo dalam mencegah judi *online*. Masalah mencakup jaringan internet, *server*, penyimpanan data, hingga keamanan siber yang belum memadai. *Server* berkapasitas rendah menyulitkan pemantauan trafik internet besar, sementara *software monitoring* sederhana belum mampu mendeteksi situs judi *online* dengan enkripsi canggih. Hambatan ini semakin berat karena minimnya anggaran khusus untuk penguatan infrastruktur digital, membuat Diskominfo bergantung pada fasilitas pusat yang tidak selalu sesuai kebutuhan daerah.

b. Sumber Daya Manusia

(SDM) sumber daya manusia merupakan sebuah komponen yang berpengaruh penting dalam sumber daya organisasi, yang berjalan berdampingan dengan sumber daya baik non-manusia seperti contohnya modal, mesin, teknologi, maupun material (Amelia et al, 2022). kendala Diskominfo Sumbar dalam pencegahan judi *online* juga didasari oleh minimnya SDM yang kompeten di bidang IT dan keamanan siber. Mayoritas pegawai berlatar belakang administrasi dan komunikasi, sementara kebutuhan utama adalah tenaga ahli teknologi informasi. Keterbatasan ini membuat analisis data trafik dan deteksi judi *online* kurang optimal, sehingga pencegahan lebih banyak bertumpu pada sosialisasi dibanding aspek teknis. Selain itu, pelatihan pegawai belum merata dan masih bersifat umum, tidak spesifik pada keamanan siber. Sejalan pula dengan disampaikan (Sariasih et al., 2023, p. 23) yang menekankan kualitas SDM terletak pada kreativitas, pemikiran, dan inovasi, serta menurut Pasolong dalam penelitian (Puryana P et al., 2021, p. 431) yang mendefinisikannya sebagai tenaga kerja harus dengan kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan moral tinggi.

c. Rendahnya Literasi digital

Paul Gilster (1997) Mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan informasi yang berasal dari berbagai sumber dengan bantuan perangkat komputer (Ginting et al, 2021). rendahnya literasi digital menjadi kendala pencegahan judi *online*. Masyarakat sering tertipu iklan atau aplikasi judi berkedok *game* dan investasi, serta kurang tahu cara melaporkannya. Hambatan ini makin berat karena mayoritas pengguna internet adalah anak muda yang rentan, ditambah budaya yang menganggap judi *online* bukan pelanggaran hukum. Akibatnya, bahaya baru disadari setelah timbul kerugian. Kondisi ini menegaskan pentingnya pendidikan literasi digital dan sosial sejak dini. Hal ini sejalan dengan, literasi dipahami sebagai kemampuan membaca, menulis, dan mengelola informasi (Simamora & Rosdiana, 2024, p. 10438). literasi digital mencakup keterampilan berpikir kritis, memahami, serta menyaring informasi *online* (Amaly & Armiah, 2021)

d. Game Judi Online yang Mudah Diakses

Menurut (Adli, 1385, p. 4), judi online adalah perjudian yang menggunakan internet sebagai media pertaruhan. Salah satu kendala besar dalam pencegahannya ialah kemudahan akses, di mana hanya dengan *smartphone* dan internet, siapa pun bisa memainkan *game* judi tanpa batas ruang dan waktu (Sulistyo & Ardjayeng, 2020, p. 3) . Game judi *online* tersedia tidak hanya di *platform* resmi, tetapi juga lewat *file* APK ilegal yang beredar melalui situs, forum, atau media sosial. Kondisi ini membuat pengawasan sulit karena meski situs diblokir,

segera muncul situs baru. Selain itu, tampilan aplikasi judi yang menyerupai *game* hiburan memperdaya masyarakat, khususnya generasi muda.

Kendala diperparah oleh rendahnya literasi digital, minimnya kesadaran akan risiko *file* APK ilegal, serta ancaman keamanan data. Promosi yang marak di *whatsApp*, *facebook*, dan *telegram* juga membuat distribusi judi *online* sulit dikendalikan. Di sisi lain, belum ada regulasi teknis di tingkat daerah, sehingga Diskominfo lebih fokus pada sosialisasi dan edukasi preventif dibanding penindakan represif.

Simpulan

Berdasarkan indikator peran yang dikaitkan dengan perilaku menurut pendapat Biddle dan Thomas, pada variabel *expectation* (harapan) dapat diketahui bahwa terdapat harapan dari pemerintah pusat maupun masyarakat agar Diskominfo mampu menjalankan fungsi strategisnya sebagai garda terdepan dalam bidang informasi dan komunikasi publik. Pada variabel *norm* (norma), Diskominfo telah menjalankan perannya dengan mematuhi seluruh peraturan dan kebijakan berdasarkan perundang-undangan yang berlaku. Sementara itu, pada variabel *performance* (wujud perilaku), peran Diskominfo berupaya dalam pencegahan judi *online* tercermin melalui berbagai kegiatan, seperti sosialisasi melalui media, pengawasan dan pemantauan situs web pemerintah daerah, serta koordinasi dengan lembaga terkait lainnya. Dilihat dari variabel *evaluation* (penilaian) dan *sanction* (sanksi), terungkap bahwa Diskominfo telah melaksanakan perannya, Diskominfo secara berkala melakukan dan melaksanakan evaluasi terhadap kinerja direksi baik secara triwulan maupun tahunan kemudian melakukan pelaporan kepada pemerintah pusat, dan dari sisi masyarakat menilai positif melalui sosialisasi, meski ada kritik karena tidak menjangkau semua kalangan.

Diskominfo Sumbar menghadapi berbagai kendala dalam mencegah perilaku judi *online*. Keterbatasan infrastruktur teknologi dan SDM ahli di bidang IT serta keamanan siber membuat pengawasan dan pemblokiran kurang optimal. Rendahnya literasi digital masyarakat, khususnya generasi muda, juga memicu kerentanan terhadap konten ilegal dan promosi judi *online*, ditambah minimnya kesadaran untuk melaporkan. Kemudahan akses melalui *smartphone*, *file* APK ilegal, dan penyebaran lewat media sosial semakin memperluas praktik judi *online*. Akibatnya, peran Diskominfo lebih banyak fokus pada edukasi dan sosialisasi preventif, sementara aspek teknis dan represif masih lemah. Diperlukan peningkatan infrastruktur, SDM, literasi digital, serta sinergi dengan pemerintah pusat dan lembaga terkait agar pencegahan lebih efektif.

Diskominfo Sumbar perlu meningkatkan infrastruktur teknologi dan kapasitas SDM. Penguatan keamanan digital dapat dilakukan melalui audit sistem rutin, pembaruan perangkat, serta pemanfaatan teknologi seperti *AI* dan *big data* untuk mendeteksi judi *online* lebih cepat. Pelatihan khusus di bidang keamanan siber juga penting agar pegawai lebih siap menghadapi modus judi yang semakin kompleks. Selain itu, pencegahan harus diperkuat lewat edukasi dan kolaborasi lintas sektor. Sosialisasi melalui media massa, media sosial, dan forum tatap muka perlu dioptimalkan guna meningkatkan literasi digital masyarakat. Koordinasi dengan aparat hukum, Kemenkominfo, serta Diskominfo daerah juga harus ditingkatkan agar langkah preventif dan represif berjalan seimbang. Pencegahan judi *online*

dengan demikian tidak hanya bergantung pada teknologi, tetapi juga kesadaran publik dan sinergi antar lembaga.

Daftar Pustaka

- Abernathy, W. J. & Clark, K. B. (1985). Innovation mapping the winds of creative destruction, *Research Policy*, vol. 15. pp. 3.
- Adli, M. (1385). Perilaku Judi Online (Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau). 17(2), 302.
- Amaly, N., & Armiah, A. (2021). Peran Kompetensi Literasi Digital Terhadap Konten Hoaks dalam Media Sosial. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 20(2), 43. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v20i2.6019>
- Amelia, A., Manurung, K. A., & Purnomo, D. B. (2022). Peranan Manajemen Sumberdaya Manusia Dalam Organisasi. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 21(2), 128–138. <https://doi.org/10.47467/mk.v21i2.935>
- Ginting, R. V. B., Arindani, D., Lubis, C. M. W., & Shella, A. P. (2021). Literasi Digital Sebagai Wujud Pemberdayaan Masyarakat di Era Globalisasi. *Jurnal Pasopati*, 3(2), 118–122. <http://ejournal2.undip.ac.id/index.php/pasopati>
- Julian, A. R., Syah, P., & Suwarno. (2025). Upaya dan tantangan diskomdigi dalam pemblokiran situs judi online di provinsi lampung. *SOCIOLOGIE: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sosiologi*, 4(1), 111–123. <https://jurnalsociologie.fisip.unila.ac.id>
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., H, J. D., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). Analisis Dampak Judi Online di Indonesia Fakultas Psikologi ; Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. *Journal of Social Humanities and Education*, 3(2), 320–331.
- Manoppo, I. R. A., Mantiri, M., & Sambiran, S. (2017). Fungsi Koordinasi Pemerintah Desa Dalam Pelaksanaan Pembangunan. *Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, 2(2), 1–10.
- Meilinda, N., Malinda, F., & Aisyah, S. M. (2020). Literasi Digital Pada Remaja Digital (Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial Bagi Pelajar Sekolah Menengah Atas). *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(1), 62–69. <https://doi.org/10.36982/jam.v4i1.1047>
- Moleong, L. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung :PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Nasution, A. F (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung. CV Harfa Creative.
- Puryana, P et al. (2021). Kualitas Sumber Daya Manusia Sebagai Faktor Pendorong Kinerja Karyawan Pada Kantor Desa Cibiuk Kabupaten Cianjur. 6681(4), 430–438.
- Rahayu, D. S. (2024). Peran Komisi Pemilihan Umum (Kpu) Kota Surakarta Dalam Meningkatkan Jumlah Pemilih Muda Pada Pemilihan Presiden Dan Wakil Surakarta City in Increasing the Number of Young Voters in the 2024 Presidential and Vicepresidential Elections. X(X), 1–13.
- Reynaldi, M., Al Khairi, S., Hendarman, N. G., & Nugroho, F. I. (2020). Sistem Informasi Berbasis Bot Telegram Sebagai Media Sosialisasi Keselamatan Berkendara. *Journal of Software Engineering, Information and Communication Technology (SEICT)*, 1(1), 27-32.
- Riyadi, A., Siddha, A., & Sufianto, D. (2024). Upaya Pemerintah Kelurahan Dalam Penanganan Dampak Judi Online Di Kelurahan Kasang Jaya Kecamatan Jambi Timur Kota. *Jurnal Prinsip: Jurnal Mahasiswa Magister Ilmu Pemerintahan*, 1(1).

- Sariasih, P. P., Kardini, N. L., & Dewi, N. P. Y. T. (2023). Keterbatasan sdm negara berkembang dan persaingan secara langsung perusahaan digital negara maju dalam ekonomi digital pada presidensi g20 pada 2022. *Forum Manajemen*, 21(1), 22–35. <https://doi.org/10.61938/fm.v21i1.508>
- Sarwono, P. D .S. W. (2014). Teori-teori Psikologi Sosial. <https://id.scribd.com/document/460137208/Dr-Sarlito-Wirawan-Teori-Teori-Psikologi-Sosial>
- Simamora, S., & Rosdiana, R. (2024). Pengaruh Program Keluarga Harapan (PKH) Terhadap Kesejahteraan Masyarakat di Tangguk Bongkar VI Tegal Sari Mandala II Kecamatan Medan Denai Kota Medan. *MANTAP: Journal of Management Accounting, Tax and Production*, 2(2), 605–612. <https://doi.org/10.57235/mantap.v2i2.3264>
- Sitanggang, A. S. & Ridho, S. F. Y. H. (2023). Perkembangan Judi Online dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner. *Triwikama: Jurnal Ilmu Sosial*, 01(05), 1–7. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/triwikrama/article/view/248/239>
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: PT Raja Grafindopersada, 2012), hlm. 213
- Soesilo, R. (1986). *Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]*, Karya Nusantara Bandung, Sukabumi hal 222.
- Stacey, G. & Ashton, W. 1989. A Structure approach to corporate technology strategy, *International Journal of Technology Management*, 5. pp. 389-407.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Sukarno, B., & Larsono, J. (2021). Peran Karakteristik Budaya Dalam Kehidupan Bermasyarakat. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(12), 35-39.
- Sulistyo, H., & Ardjayeng, L. (2020). Tinjauan Yuridis Tentang Perjudian Online Ditinjau Dari Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Dinamika Hukum Dan Masyarakat*, 1(2), 1–19. <http://ojs.unik-kediri.ac.id/index.php/DMH/index>
- Supratama, R., Elsera, M., & Solina, E. (2022). Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 297–311. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1933>
- Tindangen, M., Engka, D. S. ., & Wauran, P. C. (2017). Peran Perempuan Dalam Meningkatkan Ekonomi Keluarga (Studi Kasus: Perempuan Pekerja Sawah di Desa Lemoh Barat Kecamatan Tombiri Timur Kabupaten Minahasa). *Agile Model-Based Development Using UML-RSDS*, 20(03), 43–68. <https://doi.org/10.1201/9781315368153-8>
- Young, K. S., & Abreu, C. N. (2011). *Internet Addiction A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. In John Wiley & Sons, Inc (Vol. 4, Issue 1). Wiley & Sonc, Inc