

Penyuluhan Bahaya Judi Online: Langkah Untuk Mencegah Maraknya Judi Online di Kelurahan Jombor

Fuad Nur Faishal^{1*}, Violetha Missie Maharani², Dyah Anggun Cahyaningsih³, Jane Vanya Nauli Pasaribu⁴, Laila Rahmawati⁵, Arina Shally Wibowo⁶, Putut Suharso⁷

¹ Fakultas Hukum, Universitas Diponegoro, ² Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Diponegoro, ³ Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro, ⁴ Fakultas Hukum, Universitas Diponegoro, ⁵ Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Diponegoro, ⁶ Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro, ⁷ Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

*Corresponding author

E-mail: fuadnurfaishal@gmail.com*

Article History:

Received: Aug, 2025

Revised: Aug, 2025

Accepted: Aug, 2025

Abstract: Perjudian online menjadi masalah sosial yang serius di Indonesia, khususnya di Jawa Tengah, yang mencatat jumlah transaksi judi online tertinggi ketiga secara nasional. Meningkatnya praktik judi online di Indonesia dipicu oleh berbagai faktor yang diantaranya karena tekanan ekonomi, ekspektasi mendapat keuntungan lewat judi online, kesadaran hukum yang rendah, perkembangan teknologi, serta lingkungan sekitar yang mendukung ekosistem judi online. Judi online menimbulkan dampak negatif baik bagi masyarakat berupa adiksi, jerat hutang dan pinjaman online, gangguan psikologis, hingga meningkatnya angka kriminalitas. Meski telah ada regulasi hukum, yang mengatur terkait perjudian, namun nyatanya penegakan hukum terhadap judi online masih belum efektif. Kegiatan penyuluhan kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa Undip melalui KKN-T IDBU 08 di Kelurahan Jombor ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang bahaya judi online melalui edukasi hukum dan sosial. Upaya preventif seperti ini menjadi langkah yang sangat diperlukan untuk mencegah dan memutus rantai perjudian online yang semakin marak.

Keywords:

Pencegahan, Judi Online, Penyuluhan Hukum, Masalah Sosial, Kelurahan Jombor

Pendahuluan

Fenomena judi *online* akhir-akhir ini menjadi isu sosial yang kian meluas di lingkungan masyarakat, terutama dalam beberapa tahun terakhir. Hal tersebut membuat kekhawatiran yang signifikan terutama di wilayah Jawa Tengah. Berdasarkan data terbaru dari PPAK dan Satgas Judi *Online* (2024–2025), jumlah pemain judi *online* di Jawa Tengah mencapai lebih dari 200 ribu orang. Kondisi ini diperparah dengan total transaksi yang terjadi mencapai Rp 1,3 triliun. Angka ini

menempatkan Jawa Tengah sebagai provinsi dengan jumlah transaksi judi *online* terbesar ketiga secara nasional, setelah Jawa Barat dan DKI Jakarta. Pihak berwenang telah melakukan penggerebakan secara besar-besaran di Desa Bojongasir, Purbalingga yang berhasil membongkar jaringan judi *online* dengan server yang terhubung langsung ke Kamboja.

Kondisi ini mengindikasikan bahwa praktik judi *online* tidak lagi menjadi fenomena tersembunyi, melainkan sudah menjadi bagian dari realitas sosial yang melibatkan banyak pihak. Fenomena judi *online* telah menyasar berbagai kalangan termasuk generasi muda. Akses yang mudah, keinginan cepat kaya, tekanan ekonomi, dan daya tarik promosi menjadi faktor utama yang mendorong banyak individu terjerumus dalam aktivitas ini (Hidayat et al., 2024). Judi *online* juga sering kali memberikan ilusi kemenangan di awal permainan yang memperkuat ketergantungan psikologis dan memperbesar potensi kecanduan. Efek domino yang ditimbulkan mampu menjalar hingga pada praktik peminjaman *online* ilegal (*pinjol*), hutang menumpuk, stres berat, hingga konflik dalam keluarga.

Praktik judi *online* di Indonesia telah dilarang. Hal ini dapat dilihat pada regulasi yang mengatur larangan dan sanksi terhadap praktik perjudian – baik dalam KUHP, UU ITE, maupun KUHP Nasional (Nur Aisyah et al., 2024). Namun, dalam praktik di lapangan pengawasan digital dan penegakan hukum sangat lemah. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji fenomena ini secara komprehensif, tidak hanya dari sisi sosial dan ekonomi, tetapi juga dari aspek hukum dan tanggung jawab para pihak yang terlibat.

Jurnal ini akan membahas secara mendalam faktor-faktor penyebab maraknya judi *online*, dampaknya bagi individu dan masyarakat, bentuk pertanggungjawaban hukum yang dapat diterapkan, serta strategi pencegahan melalui edukasi/penyuluhan hukum kepada masyarakat guna menekan dan menangani masalah ini, dengan fokus pada kasus-kasus nyata yang terjadi di Jawa Tengah sebagai refleksi kondisi nasional.

Metode

Penyuluhan mengenai bahaya judi *online* ini ditujukan bagi warga Kelurahan Jombor dan dilaksanakan di Dk. Gabahan, Kelurahan Jombor, Kecamatan Bendosari, Kabupaten Sukoharjo. Tahapan awal yang dilakukan adalah dengan mengamati perilaku masyarakat, khususnya kelompok bapak-bapak yang marak bermain permainan judi *online* dan mewawancarai masyarakat seperti para pemuda yang

mengikuti karang taruna, bapak-bapak, Ketua RT, dan Ketua RW mengenai pandangan mereka tentang markanya fenomena judi online. Tahapan selanjutnya adalah penyusunan materi mengenai faktor penyebab, dampak, regulasi hukum, serta solusi mencegah judi online.

Pelaksanaan kegiatan penyuluhan bahaya judi *online* bertepatan dengan pertemuan rutin warga RT 03 RW XII Gabahan. Kegiatan ini diikuti oleh sekitar 36 orang. Model pendekatan yang digunakan pada pengabdian ini adalah dengan melalui metode penyuluhan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan mengedukasi masyarakat terkait dampak/efek negatif dari judi *online*. Kegiatan penyuluhan ini memberikan wawasan mengenai apa itu judi *online*, regulasi yang mengatur, faktor-faktor mengapa banyak orang terjerat judi *online*, dampak buruk dari judi *online* beserta dampak lanjutnya, serta solusi untuk menghindari judi *online*.

Hasil

A. Faktor dan Dampak Judi Online

Kemajuan di bidang teknologi, informasi, dan komunikasi mendorong terjadinya modernisasi serta globalisasi di seluruh penjuru dunia. Globalisasi membawa dampak positif berupa digitalisasi, yang sangat menunjang dan membantu kehidupan masyarakat. Masyarakat saat ini dapat mengakses konten/kegiatan apa pun dalam satu genggam. Perjudian menjadi satu dari sekian banyak fenomena sosial yang sudah ada di Indonesia sejak masa lampau. Perjudian pada awalnya dilakukan dengan konvensional, namun saat ini juga merambah pada ranah digital disebabkan karena digitalisasi yang semakin luas. Perjudian yang dapat diakses melalui platform digital, atau yang biasa disebut judi *online*, lebih luas dan lebih besar bahayanya dibandingkan perjudian konvensional. Judi *online* sangat mudah diakses oleh berbagai lapisan masyarakat mulai dari anak, remaja, orang dewasa, lansia, pelajar, mahasiswa, buruh, pegawai ASN, pegawai sektor swasta, pengusaha, bahkan penegak hukum. Kemudahan akses tersebut karena situs-situs perjudian sangat mudah ditemui di internet. Berikut ini merupakan beberapa faktor yang memengaruhi suburnya fenomena judi online di Indonesia, yang diantaranya adalah:

1. Faktor Ekonomi

Faktor ekonomi merupakan faktor utama maraknya judi *online* di Indonesia (Bakhtiar & Adilah, 2024). Menurut keterangan dari PPATK, pemain judi *online* di Indonesia didominasi oleh masyarakat berpenghasilan rendah. Faktor ekonomi menjadi dorongan utama mengapa banyak orang tergiur judi *online*. Masyarakat yang

berpenghasilan di bawah rata-rata dihadapkan dengan kebutuhan rumah tangga yang banyak sehingga mengharapkan penghasilan lain yang cepat dan instan. Dengan promosi judi *online* yang menawarkan kemudahan serta modal kecil untuk menghasilkan uang yang cukup besar, hal ini sangat mempengaruhi masyarakat untuk tertarik bermain judi *online*. Masyarakat berpenghasilan rendah menjadi target utama karena akan lebih mudah tergiur judi *online* akibat motif ekonomi.

2. Faktor Ekspektasi Terhadap Permainan Judi

Banyak orang masuk dalam lingkaran judi *online* karena mereka berekspektasi mendapatkan keuntungan dari kemenangan permainan judi *online* tersebut (Aulia & Yusuf, 2024). Platform judi *online* selalu menawarkan keuntungan yang banyak dan berlipat-lipat sehingga dapat meningkatkan ekspektasi para pemainnya untuk mendapatkan kemenangan. Iming-iming keuntungan yang menggiurkan tersebut menyebabkan euforia dan menarik lebih banyak orang untuk bermain dan menjadi member judi *online* pada situs judi tersebut. Situs judi *online* akan terus memberikan kemenangan pada kesempatan awal permainan agar pengunjung situs tersebut terus menerus bermain judi. Hal ini membuat pengunjung situs yang memainkan judi *online* semakin yakin akan peluang kemenangan dan keberuntungannya. Ekspektasi dan keyakinan yang tinggi terhadap keuntungan yang akan diperoleh dari situs judi tersebut maka mempengaruhi pola pikir dari pengunjung situs judi bahwa jika dia tidak menang di permainan saat ini, maka permainan selanjutnya dia akan mendapat keberuntungan.

3. Faktor Kesadaran Hukum

Kesadaran hukum yang rendah disebabkan karena banyak masyarakat yang belum mengetahui ketentuan hukum yang mengatur mengenai perjudian dan sanksi pidananya. Faktor kesadaran hukum yang rendah juga dapat dilihat dari masyarakat yang sebenarnya sudah mengetahui ketentuan hukum mengenai perjudian dan sanksi pidananya, namun mereka tetap mengabaikan aturan tersebut karena ketidaktegasan aparat penegak hukum serta pihak terkait lainnya dalam memberantas judi *online*.

4. Faktor perkembangan teknologi

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memiliki sisi positif dan negatif bagi masyarakat. Perkembangan teknologi pada satu sisi akan memudahkan kehidupan manusia, namun disisi lain menimbulkan dampak negatif seperti mudahnya akses judi *online* melalui internet. Perkembangan teknologi dalam bidang keuangan seperti uang elektronik, dompet digital, *mobile banking*, dan sejenisnya juga

dimanfaatkan oleh situs judi *online* untuk memberikan kemudahan bermain judi dan menyamakan bukti transaksi perjudian.

5. Faktor lingkungan sekitar

Lingkungan pertemanan yang mayoritas bermain judi *online* akan mempengaruhi teman lainnya sehingga orang lain terdorong untuk sama-sama bermain judi *online* (Makarín & Astuti, 2023). Lebih lanjut, pertemanan dalam media sosial di mana seseorang sering mempromosikan judi *online* akan mempengaruhi orang lain di media sosial untuk turut serta mengunjungi dan bermain pada situs judi *online*.

Fenomena perjudian *online* memiliki efek/pengaruh yang signifikan bagi masyarakat. Dampak yang ditimbulkan dari maraknya judi *online* ini adalah dampak yang sepenuhnya merugikan, baik bagi orang yang memainkan judi itu sendiri, bagi keluarga, maupun bagi masyarakat secara umum. Dampak yang ditimbulkan dari maraknya judi *online* ini bersifat domino/berantai, berkelanjutan dan saling berhubungan. Beberapa dampak yang ditimbulkan akibat maraknya judi *online* saat ini di antaranya adalah:

1. Adiksi Terhadap Judi Online

Adiksi atau kecanduan judi *online* disebabkan karena situs/*website* dari judi *online* tersebut merancang dengan sedemikian rupa agar pengguna merasa nyaman saat melakukan permainan judi. Situs-situs judi *online* dirancang dengan tampilan antarmuka semenarik mungkin agar dapat menyerupai permainan/*game online* lainnya (Ditya Kesuma, 2023). Cara-cara tersebut digunakan untuk menarik pengguna situs judi *online* yang merasa bosan dengan aktivitas keseharian mereka. Hal ini juga didukung dengan mudahnya mengakses situs-situs perjudian online melalui internet. *Website* judi *online* selalu memberikan jaminan keuntungan yang besar dan berlipat-lipat agar pemain/pengunjung situs judi *online* tersebut terus menerus berjudi. *Website* judi *online* juga selalu memberikan kemenangan/keuntungan pada periode awal permainan. Selain itu, situs judi *online* menawarkan minimnya pengeluaran yang diperlukan pemain judi untuk meraup keuntungan, tanpa harus mengorbankan banyak uang untuk dikeluarkan. Modus dan iming-iming situs judi *online* tersebut menyebabkan adiksi/kecanduan bagi pemainnya. Mereka akan terus penasaran dan berekspektasi memenangkan permainan hingga mendapatkan keuntungan yang besar dan berlipat-lipat. Pemain/pengunjung situs judi *online* semakin lama akan semakin sering mengunjungi situs judi *online* hingga berada pada tahap adiksi.

2. Jeratan Hutang dan Pinjaman *Online* Ilegal

Jerat hutang dan pinjaman *online* muncul karena pemain judi *online*/pengunjung judi *online* mengalami adiksi/kecanduan bermain judi. Mereka ingin terus menerus bermain judi *online* sedangkan mereka juga perlu uang untuk memainkan judi *online*. Jalan pintas yang paling cepat untuk mendapatkan uang adalah dengan hutang melalui pinjaman *online* yang tidak terdaftar atau ilegal. Tingkat literasi keuangan/pemahaman mengenai pengelolaan keuangan yang rendah dari para pemain judi *online* kemudian dimanfaatkan oleh oknum pinjaman *online* ilegal yang sering memberikan penawaran dana cepat dengan kemudahan dana tersebut dapat langsung dicairkan dalam waktu yang singkat hanya dengan syarat-syarat yang sangat mudah. Dibalik mudahnya mendapatkan uang melalui pinjaman *online*, pinjaman *online* ilegal memiliki faktor risiko berupa bunga yang tinggi serta biaya-biaya lain yang timbul di kemudian hari, yang terkadang tidak dipaparkan oleh situs pinjaman *online* ilegal secara jelas pada saat nasabah melakukan peminjaman. Jika pinjaman tersebut dan bunganya tidak dilunasi pada waktu yang ditentukan, maka sering kali situs pinjaman *online* melakukan penagihan yang mengintimidasi pihak peminjam melalui pihak ketiga yakni penagih hutang. Metode penagihan lain yang sering digunakan oleh platform pinjaman *online* adalah dengan melakukan teror kepada peminjam, melakukan *spam* panggilan, orderan fiktif hingga menghubungi dan mengancam keluarga dan rekan kerja peminjam. Platform pinjaman *online* juga tidak segan untuk menyebarkan data pribadi peminjam apabila tunggakan pinjaman tidak segera dibayarkan. Kondisi tersebut sangat sering dialami oleh pemain judi *online*. Mereka terjebak dalam ketergantungan berjudi dan lilitan hutang yang semakin banyak. Apabila kondisi tersebut terus berlanjut akan menyebabkan gangguan psikologis

3. Tekanan terhadap psikologis

Tekanan terhadap psikologis terjadi akibat adiksi judi *online* yang terus menerus. Orang yang telah berada pada tahap adiksi judi *online* akan mengalami berbagai tekanan psikologis. Tekanan psikologis tersebut akan menyebabkan berbagai kondisi seperti stres dan kecemasan, depresi, serta gangguan pola tidur (Wirareja & Sa'adah, 2024). Kondisi tersebut dapat diperparah karena adanya tekanan finansial dan kondisi ekonomi yang semakin melemah, sedangkan mereka harus memenuhi keinginan akibat adiksi dari judi *online*. Tekanan psikologis yang semakin bertambah serta dengan kondisi finansial yang lemah akibat judi *online* cenderung akan menyebabkan kekerasan dalam rumah tangga (KDRT) (Kusumo et al., 2023). Kemungkinan terburuk dari tekanan psikologis akibat judi *online* adalah bunuh diri.

4. Peningkatan kriminalitas

Peningkatan kriminalitas merupakan efek domino dari adiksi judi *online* yang berlanjut pada jerat hutang dan tekanan psikologis. Pemain judi *online* yang sudah berada pada tahap adiksi akan melakukan cara apa pun agar mereka dapat memperoleh uang, yang selanjutnya mereka gunakan untuk mendepositokan pada situs perjudian *online*. Adiksi untuk melakukan judi *online* yang terus menerus muncul pada kondisi finansial yang sedang melemah akan menyebabkan orang tersebut berbuat apa pun untuk mendapatkan uang, termasuk dengan cara kriminal. Orang yang sudah masuk dalam lingkaran perjudian cenderung akan melakukan tindak kriminal seperti penipuan, penggelapan, dan pencurian agar segera mendapatkan uang dengan waktu yang singkat dalam jumlah yang banyak. Judi *online* menjadi salah satu faktor banyaknya peningkatan kriminalitas saat ini

B. Pertanggungjawaban Hukum Tindak Pidana Judi Online

Regulasi hukum yang mengatur seputar perjudian sebagai salah satu tindak pidana di Indonesia sudah ada sejak lama. Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Perjudian yang dahulunya hanya dilakukan secara konvensional tersebut diatur dalam pasal 303 KUHP. Pasal 303 menyatakan bahwa “Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

1. Dengan sengaja menawarkan/memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
2. Dengan sengaja menawarkan/memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;
3. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.”

Ketentuan tersebut kemudian ditegaskan lebih lanjut melalui Pasal 303 *bis* bahwa “Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

1. barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan pasal 303;
2. barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk

mengadakan perjudian itu.”

Menurut pendapat ahli hukum R. Soesilo, Pasal 303 KUHP menitikberatkan pertanggungjawaban hukum bagi orang/pihak yang mengadakan perjudian, sedangkan ketentuan dalam Pasal 303 *bis* KUHP menitikberatkan pertanggungjawaban hukum bagi orang/pihak yang ikut serta dalam permainan perjudian.

Seiring dengan meluasnya pengaruh globalisasi yang menyebabkan pesatnya perkembangan teknologi, permainan judi pun ikut berkembang. Permainan judi tidak hanya dilakukan secara konvensional, namun juga muncul model permainan judi yang berbasis internet. Untuk merespons dampak buruk yang timbul dari adanya digitalisasi tersebut, pemerintah dan DPR merespons dengan memperbarui/mengubah regulasi hukum untuk mengakomodir tindak pidana perjudian *online*. Perubahan kedua dilakukan terhadap UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Perubahan kedua atas UU ITE tersebut telah mengatur ketentuan mengenai konten bermuatan perjudian. Pasal 27 mengatur larangan bahwa “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Ketentuan pidana juga diatur dalam undang-undang ini pada Pasal 45 ayat (3) bahwa “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (Sepuluh milyar rupiah)”. Ketentuan dalam UU ITE lebih menitikberatkan pertanggungjawaban hukum bagi orang yang mendistribusikan atau mentransmisikan konten judi melalui media elektronik. Termasuk di dalamnya adalah pihak yang mempromosikan, mengiklankan, bahkan menyediakan situs judi melalui media elektronik.

Muatan perjudian kembali dimuat dalam ketentuan UU Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-undang Hukum Pidana, atau yang biasa disebut KUHP Nasional. Aturan dalam KUHP ini mulai berlaku efektif pada tahun 2026. Pasal 426 KUHP Nasional mengatur bahwa “Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI (Rp 2.000.000.000), Setiap Orang yang tanpa izin

a. menawarkan/memberi kesempatan untuk main judi dan menjadikan

- sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam perusahaan perjudian;
- b. menawarkan/memberi kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian, terlepas dari ada tidaknya suatu syarat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk menggunakan kesempatan tersebut; atau
 - c. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian.”

Ketentuan Pasal 427 KUHP Nasional menyatakan bahwa “Setiap orang yang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan tanpa izin, dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 tahun atau pidana denda paling banyak kategori III (Rp 50.000.000)”. Sebagaimana diketahui, pemerintah hingga saat ini belum mengizinkan/belum melegalkan suatu tindakan perjudian dalam bentuk apa pun. Pertanggungjawaban hukum yang diatur dalam ketentuan KUHP Nasional tersebut mengarah kepada pihak yang menawarkan atau mempromosikan baik kepada perorangan maupun kepada khalayak luas, menjadikan judi sebagai pekerjaan, terlibat dalam perjudian, serta terlibat dalam perusahaan/situs perjudian.

Regulasi/peraturan hukum di Indonesia sebenarnya sudah cukup kompleks dalam mengatur mengenai tindak pidana perjudian. Dari beberapa aturan yang berlaku/akan berlaku di kemudian hari tersebut, dapat diketahui bahwa pertanggungjawaban hukum pada aspek perjudian tidak hanya ditujukan kepada pemain/konsumen judinya saja. Pertanggungjawaban hukum dalam aspek perjudian juga menyasar bagi pihak-pihak yang menyelenggarakan perjudian, yang umum di masyarakat disebut bandar judi, serta pihak-pihak yang mempromosikan, mengiklankan, serta mentransmisikan suatu perjudian/platform judi *online*.

C. Upaya Pencegahan Maraknya Judi Online

Upaya yang dapat dijalankan untuk pencegahan maraknya fenomena judi *online* adalah dengan upaya preventif. Upaya preventif berarti upaya yang dijalankan untuk mencegah suatu tindak kejahatan dengan cara mengendalikan, mengawasi, dan tindakan membina lingkungan yang kondusif untuk mereduksi dan menekan kejahatan agar kejahatan tersebut tidak berkembang di masyarakat (Sudarmanto et al., 2023). Upaya preventif untuk mencegah kejahatan lebih efektif bekerja di lingkungan masyarakat daripada tindakan represif oleh aparat.

Sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat, Kelompok 3 KKN-T IDBU Tim 08 Universitas Diponegoro mengadakan penyuluhan mengenai bahaya judi *online*. Sosialisasi mengenai bahaya judi *online* tersebut merupakan upaya pencegahan maraknya judi *online*, karena judi *online* menyasar semua kalangan umur. Kegiatan

sosialisasi yang dilakukan oleh Kelompok 3 KKN-T IDBU Tim 08 dilaksanakan pada tanggal 5 Juli 2025 dalam forum pertemuan rutin warga RT 03 RW XII Gabahan, Kelurahan Jombor. Penyuluhan mengenai bahaya judi *online* yang dilaksanakan oleh mahasiswa Kelompok 3 KKN-T IDBU Tim 08 Universitas Diponegoro memaparkan mengenai fenomena maraknya judi *online* saat ini, terutama di Provinsi Jawa Tengah. Penyuluhan mengenai bahaya judi *online* disambut dengan antusias oleh warga RT 03 RW XII Gabahan. Umpan balik positif juga diungkapkan oleh Ketua RT 03 dan Ketua RW XII yang setuju dengan pemaparan materi penyuluhan bahaya judi *online*. Harapan yang diungkapkan oleh Ketua RW XII bahwa penyuluhan judi *online* memang penting dan sangat diperlukan pada saat ini sebagai pengingat agar warga Kelurahan Jombor tidak terjerumus ke dalam lingkaran Judi *Online*.



Gambar 1. Pelaksanaan Penyuluhan Bahaya Judi *Online*

Diskusi

Penyuluhan bahaya judi *online* tersebut mengupas tuntas mengenai berbagai regulasi yang mengatur tindak pidana perjudian, faktor-faktor mengapa banyak orang terjerat judi *online*, dampak buruk dari judi *online* beserta dampak lanjutnya, serta solusi untuk menghindari judi *online*. Sebelum memberikan penyuluhan, Mahasiswa kelompok 3 KKN-T IDBU Tim 08 Universitas Diponegoro terlebih dahulu menganalisis fenomena sosial yang sedang marak dalam masyarakat, yang salah satunya adalah fenomena judi *online*. Dari fenomena tersebut kemudian dianalisis faktor apa saja yang menjadi penyebab meningkatnya angka perjudian *online* di Indonesia serta dampak yang ditimbulkan ditinjau dari segi psikologis, kriminalitas, ekonomi, dan finansial.

Penyuluhan mengenai bahaya judi *online* juga memaparkan mengenai berbagai regulasi hukum, baik yang mengatur mengenai judi secara umum maupun judi yang dilakukan secara *online*. Hal tersebut dilakukan agar masyarakat memahami bahwa pemerintah telah mengatur regulasi/peraturan perundang-undangan terkait dengan perjudian, baik judi darat maupun judi *online*, dan hal tersebut dikategorikan dalam tindak pidana. Penyuluhan ini juga memaparkan mengenai solusi agar masyarakat tidak terjerumus dalam judi *online*. Solusi tersebut berupa edukasi pengelolaan keuangan yang dimiliki oleh masyarakat agar dimanfaatkan untuk berinvestasi secara legal, modal untuk membuka usaha kecil, serta untuk ditabung (Sahri et al., 2024).

Hasil yang dicapai dari kegiatan penyuluhan bahaya judi online ini adalah masyarakat Gabahan, Kel. Jombor memahami bahaya/efek negatif yang ditimbulkan dari judi online. Masyarakat menjadi paham bahwa kegiatan perjudian, termasuk judi online tindak pidana menurut peraturan perundang-undangan. Solusi berupa edukasi keuangan diharapkan agar masyarakat yang telah memiliki penghasilan tidak memanfaatkan penghasilannya untuk judi online, melainkan untuk kegiatan, usaha, ataupun investasi yang lebih bermanfaat.

Kesimpulan

Judi *online* merupakan ancaman sosial yang nyata di Indonesia, terutama di Jawa Tengah. Maraknya praktik ini dipicu oleh tekanan ekonomi, harapan keuntungan instan, rendahnya kesadaran hukum, perkembangan teknologi digital, dan pengaruh lingkungan sosial. Dampaknya meliputi kecanduan, masalah keuangan, gangguan psikologis, kekerasan dalam rumah tangga, hingga meningkatnya kriminalitas. Meski regulasi hukum telah tersedia, namun implementasinya berupa penegakan hukum masih lemah. Penyuluhan langsung kepada masyarakat menjadi langkah preventif yang efektif untuk mencegah maraknya judi *online*, terutama di Kelurahan Jombor, Kecamatan Bendosari, Kabupaten Sukoharjo. Kegiatan penyuluhan oleh Kelompok 3 KKN-T IDBU Tim 08 turut berperan dalam meningkatkan kesadaran hukum bagi masyarakat dan membangun ketahanan sosial terhadap bahaya judi *online*.

Pengakuan/Acknowledgements

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Diponegoro, Ketua RT 03 dan RW XII

Gabahan Kel. Jombor, seluruh anggota kelompok 3 KKN-T IDBU Tim 08 Universitas Diponegoro, serta warga masyarakat RT 03 RW XII Gabahan Kel. Jombor yang telah berpartisipasi dalam penyuluhan mengenai bahaya judi *online* ini.

Daftar Referensi

- Aulia, A., & Yusuf, H. (2024). Pengaruh Judi Online Terhadap Lingkungan Kerja. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1, 955–961. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online : Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1016–1026. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547>
- Ditya Kesuma, R. (2023). Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Exact: Journal of Excellent Academic Community*, 1(1), 34–52.
- Hidayat, W., Setyabudi, D., & Ulfa, N. S. (2024). PENGARUH TERPAAN IKLAN JUDI ONLINE DAN INTENSITAS KOMUNIKASI DENGAN TEMAN SEBAYA TERHADAP MINAT BERMAIN JUDI ONLINE. 12(4), 1–10.
- Kusumo, D. N., Ramadhan, M. R., & Febrianti, S. (2023). Maraknya Judi Online Di Kalangan Masyarakat Kota. *Jurnal Perspektif*, 2(2), 225–232.
- Makarin, A. A., & Astuti, L. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180–189. <https://doi.org/10.18196/ijclc.v3i3.17674>
- Nur Aisyah, R., Jailani, A., Fathul Arifin, M. H., Efendi, R., & Ajry, M. A. (2024). Sosialisasi Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Ibu-Ibu Pkk Desa Tegalrejo Tentang Dampak Buruk Judi Online. *Jurnal Abdi Nusa*, 4(3), 217–226. <https://doi.org/10.52005/abdinusa.v4i3.304>
- Sahri, M., Safira, K., Harjuani Ifada, V., Hafiza, M., & Ibnu Bafadhal, A. (2024). Peningkatan Kesadaran Remaja terhadap Risiko Judi dan Pinjaman Online melalui Sosialisasi Manajemen Keuangan di Padukuhan Tekik, Desa Ngloro, Kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Pengabdian Dan Pengembangan Masyarakat Indonesia*, 3(2), 91–96. <https://doi.org/10.56303/jppmi.v3i2.269>
- Wirareja, Y., & Sa'adah, N. (2024). Dampak Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam*, 7(1), 103–118.