



Penyuluhan Membangun Kesadaran Hukum Gen-Z tentang Ancaman Judi Online

Syukron Abdul Kadir¹⁾, Noor Rahmat²⁾, Bhenu Artha³⁾, Axcell Ezhelio Melvin Kaya⁴⁾, Wulan Julianti Putri⁵⁾

^{1,2,3,4,5} Universitas Widya Mataram, Yogyakarta Indonesia

Email: syukronkadir@gmail.com¹ noorrohmat@yahoo.co.id² bhenoz27@gmail.com³
kayaaxcell@gmail.com⁴ wulanjuliantiiputri@gmail.com⁵

Article History : Received: 05-08-2025 Accepted: 19-08-2025 Publication: 22-08-2025

Abstract: *This community service aims to provide the audience with an understanding of the phenomenon of online gambling, the legal basis, and the legal consequences of online gambling. This activity was carried out in Dukuh Hamlet RT.05, Seloharjo Village, Pundong District, Bantul Regency, in August, 3rd 2025 with a target audience of 25 people using the counseling method. Knowledge about the phenomenon of online gambling, the legal basis, and the legal consequences of online gambling began to be understood by the participants, seen from the great enthusiasm to understand about these matters. Participants have understood the material presented.*

Abstrak : *Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada audiens tentang fenomena judi online, dasar hukum, dan konsekuensi hukum akibat judi online. Kegiatan ini dilaksanakan di Dusun Dukuh RT.05, Desa Seloharjo, Kecamatan Pundong, Kabupaten Bantul, pada 3 Agustus 2025 dengan audiens sasaran sejumlah 25 orang dengan metode penyuluhan. Pengetahuan tentang fenomena judi online, dasar hukum, dan konsekuensi hukum akibat judi online mulai dimengerti oleh para peserta, dilihat dari besarnya antusiasme untuk memahami tentang hal-hal tersebut. Peserta telah memahami tentang materi yang disampaikan.*

Keywords : *Community Service; Online Gambling; Counseling*

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, industri perjudian online global telah menunjukkan perkembangan yang signifikan. Menurut laporan dari The Business Research Company (2024), nilai pasar ini diperkirakan akan meningkat dari \$88,65 miliar pada tahun 2023 menjadi \$96,89 miliar di tahun 2024. Tren pertumbuhan ini diprediksi akan terus berlanjut, dengan estimasi mencapai \$137,26 miliar pada tahun 2028. Lonjakan ini didorong oleh berbagai faktor, termasuk kemajuan ekonomi di negara-negara berkembang, peningkatan penggunaan smartphone dengan koneksi internet yang lebih baik, semakin populernya metode pembayaran digital, serta meningkatnya daya beli masyarakat (The Business Research Company, 2024).

Cite this article as :

Kadir, S. A. ., Rahmat, N. ., Artha, B., Kaya, A. E. M. ., & Putri, W. J. . (2025). Penyuluhan Membangun Kesadaran Hukum Gen-Z tentang Ancaman Judi Online . *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 243–249 . <https://doi.org/10.61231/jp2m.v3i3.384>
Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

Pemerintah Indonesia menetapkan pelarangan terhadap segala bentuk perjudian, baik konvensional maupun digital, sebagai upaya melindungi kepentingan publik. Kebijakan ini didasarkan pada pertimbangan nilai moral, ajaran agama, aspek keamanan, serta menjaga ketertiban umum yang sesuai dengan norma-norma sosial masyarakat Indonesia (Mahkamah Konstitusi, 2010).

Perjudian online di Indonesia telah dilarang dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Pasal 27 ayat 2 juncto Pasal 45 ayat 2, yang berbunyi “pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya judi online dapat diancam dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar rupiah” (Indonesia, 2024). Selain itu, Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) menyebutkan bahwa pemain judi dikenakan pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda paling banyak 10 juta rupiah (Indonesia, 2023).

Peningkatan jumlah pemain judi online di Indonesia memiliki kaitan erat dengan meluasnya konten perjudian yang beredar di dunia maya. Populix (2024) menunjukkan bahwa sebanyak 82 persen pengguna internet menyadari keberadaan iklan judi *online*, dengan frekuensi paparan setidaknya satu hingga dua kali dalam kurun waktu seminggu. Restu et al. (2020) mengemukakan bahwa iklan memiliki kemampuan untuk menarik perhatian konsumen serta membangun kepercayaan terhadap isi pesan yang disampaikan, sehingga memengaruhi keputusan mereka dalam membeli atau menggunakan suatu produk. Oleh karena itu, keberadaan iklan judi online yang tersebar luas di berbagai media dapat dianggap sebagai salah satu faktor yang mendorong meningkatnya minat dan partisipasi masyarakat dalam aktivitas perjudian *online* di Indonesia.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan kepada warga Dusun Dukuh RT.05, Desa Seloharjo, Kecamatan Pundong, Kabupaten Bantul dengan menggunakan metode penyuluhan. Materi penyuluhan diberikan kepada audiens di kediaman salah seorang warga Dusun Dukuh RT.05, Desa Seloharjo, Kecamatan Pundong, Kabupaten Bantul, dengan audiens sasaran sejumlah 25 orang. Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada hari Minggu, 3 Agustus 2025, dimulai pukul 19.30 WIB. Penyuluhan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman serta kesadaran para peserta tentang fenomena judi *online*, dasar hukum, dan konsekuensi hukum akibat judi *online*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dimulai dengan persiapan-persiapan sebagai berikut: (1) Melakukan telaah literatur tentang fenomena judi *online*, dasar hukum, dan konsekuensi hukum akibat judi *online*; (2) Mempersiapkan bahan dan alat untuk penyuluhan tentang judi *online*; (3)

Cite this article as :

Kadir, S. A. ., Rahmat, N. ., Artha, B., Kaya, A. E. M. ., & Putri, W. J. . (2025). Penyuluhan Membangun Kesadaran Hukum Gen-Z tentang Ancaman Judi Online . *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 243–249 . <https://doi.org/10.61231/jp2m.v3i3.384>
Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

Menentukan waktu pelaksanaan pengabdian dan durasinya; (4) Menentukan dan mempersiapkan bahan materi yang akan disampaikan.



Gambar 1. Pengabdi menyampaikan materi

Pengabdi memberikan beberapa pertanyaan terkait tentang judi *online*, setelah memberikan pemahaman tentang fenomena judi *online*, dasar hukum, dan konsekuensi hukum akibat judi *online*. Hasil dari penyampaian pertanyaan yang disampaikan kepada peserta menunjukkan bahwa peserta yang mengetahui tentang fenomena judi *online* sebanyak 24%, dan yang tidak mengetahui tentang fenomena judi *online* sebanyak 76%, yang mengetahui tentang konsekuensi hukum akibat judi *online* sebanyak 16%, dan yang tidak mengetahui tentang konsekuensi hukum akibat judi *online* sebanyak 84%.

Paparan terhadap iklan judi *online* dapat memengaruhi minat individu untuk terlibat dalam aktivitas perjudian digital. Fenomena ini sejalan dengan teori respons kognitif, yang menjelaskan bahwa individu mengevaluasi pemikiran yang muncul saat mereka membaca, melihat, atau mendengar pesan komunikasi guna memahami bagaimana pesan persuasif dapat memengaruhi keputusan pembelian (Belch & Belch, 2021). Pemikiran tersebut mencerminkan proses kognitif penerima pesan dan berperan dalam membentuk sikap akhir, baik berupa penerimaan maupun penolakan terhadap isi pesan. Dalam konteks ini, iklan judi online dipandang sebagai bentuk informasi yang diterima oleh audiens, yang

Cite this article as :

Kadir, S. A. ., Rahmat, N. ., Artha, B., Kaya, A. E. M. ., & Putri, W. J. . (2025). Penyuluhan Membangun Kesadaran Hukum Gen-Z tentang Ancaman Judi Online . *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 243–249 . <https://doi.org/10.61231/jp2m.v3i3.384>
Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

kemudian berpotensi memengaruhi sikap mereka, termasuk minat untuk bermain judi *online*. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Dong et al. (2022) dan Hapsari & Pradekso (2021), yang menunjukkan bahwa paparan iklan memiliki kontribusi terhadap terbentuknya minat individu.



Gambar 2. Audiens Pengabdian Kepada Masyarakat

Frekuensi komunikasi yang tinggi dengan teman sebaya dapat mendorong peningkatan minat individu untuk bermain judi *online*. Fenomena ini selaras dengan teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Bandura (1977), yang menekankan bahwa perilaku manusia dapat berubah sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial. Ketika seseorang terlibat dalam komunikasi intensif dengan kelompok sebaya yang membahas praktik perjudian *online*, mereka cenderung memperoleh lebih banyak informasi dan wawasan mengenai aktivitas tersebut. Proses ini dapat mendorong individu untuk mengamati, mengidentifikasi, dan bahkan meniru perilaku perjudian yang mereka temui dalam interaksi sosial tersebut. Temuan serupa juga diungkapkan dalam studi oleh Agrippina & Nugrahawati (2023), Larasati et al. (2024), serta Maharani et al. (2023), yang menunjukkan bahwa pengaruh teman sebaya merupakan faktor dominan dalam membentuk minat seseorang terhadap judi *online*.

Dalam dinamika kehidupan sosial, tidak semua tindakan yang muncul berasal dari kesepakatan umum yang bernilai positif. Kelompok masyarakat juga kerap terlibat dalam perilaku yang mengandung unsur negatif, seperti tindak kejahatan atau bentuk penyimpangan sosial lainnya. Struktur masyarakat di

Cite this article as :

Kadir, S. A. ., Rahmat, N. ., Artha, B., Kaya, A. E. M. ., & Putri, W. J. . (2025). Penyuluhan Membangun Kesadaran Hukum Gen-Z tentang Ancaman Judi Online . *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 243–249 . <https://doi.org/10.61231/jp2m.v3i3.384>
Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

lingkungan sekitar umumnya terdiri dari berbagai elemen yang saling terhubung secara sistematis, termasuk tokoh formal, tokoh masyarakat, tokoh adat, tokoh agama, dan figur sosial lainnya. Mereka memiliki peran strategis dalam mengawasi dan mengendalikan aktivitas yang berpotensi menimbulkan dampak negatif (Susanti, 2021).

Upaya pengendalian sosial dalam masyarakat umumnya diwujudkan melalui berbagai bentuk tindakan, termasuk proses internalisasi nilai dan norma sosial yang melibatkan berbagai elemen, terutama institusi keluarga. Tujuan utama dari kontrol sosial ini adalah menciptakan keteraturan dalam kehidupan bermasyarakat. Syam et al. (2019) menyampaikan tiga pendekatan dalam kontrol sosial yaitu preventif, represif, dan kuratif. Pendekatan preventif berfokus pada pencegahan, yakni dilakukan sebelum munculnya perilaku menyimpang. Dalam konteks pencegahan terhadap keterlibatan individu dalam praktik judi *online*, tindakan preventif dapat berupa penguatan nilai-nilai keagamaan, pendidikan, serta berbagai aktivitas lain yang berlandaskan pada norma dan nilai sosial yang berlaku (Susanti, 2021).

Pengendalian sosial yang bersifat represif diterapkan ketika suatu peristiwa atau masalah telah terjadi, dan biasanya diikuti dengan pemberian sanksi seperti hukuman penjara atau bentuk hukuman lain sesuai dengan jenis pelanggarannya. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menumbuhkan rasa takut agar individu tidak melakukan tindakan yang menyimpang dari nilai dan norma sosial, sekaligus memberikan apresiasi kepada masyarakat yang menunjukkan kepatuhan (Putra, 2018). Dalam konteks penanggulangan perilaku judi *online* di masyarakat, kontrol sosial dapat dilakukan melalui peran aktif tokoh masyarakat, ulama, dan figur yang dihormati di lingkungan setempat. Kehadiran mereka berfungsi sebagai penguat nilai-nilai keagamaan dan religiusitas dalam diri individu, sehingga mampu mendorong masyarakat menjauhi aktivitas yang merugikan dan dilarang seperti praktik judi *online* (Susanti, 2021).

Pengendalian sosial terhadap perilaku judi *online* dapat dilakukan melalui institusi keluarga, yang memiliki kapasitas untuk menanamkan nilai kasih sayang dan pendidikan moral. Namun, efektivitas kontrol sosial dari keluarga perlu diperkuat, mengingat peran sentral keluarga dalam membentuk karakter dan perilaku individu. Setiadi & Kolip (2011) menyatakan bahwa keluarga umumnya terdiri dari empat elemen utama: kasih sayang, tanggung jawab, kesadaran, dan kesetiaan. Keempat unsur ini dapat dimanfaatkan sebagai mekanisme pengendalian untuk membantu individu menjauh dari kecanduan judi online. Tujuan dari kontrol sosial dalam lingkungan keluarga adalah menumbuhkan rasa takut terhadap konsekuensi perilaku menyimpang, sekaligus menanamkan nilai-nilai dan norma sosial agar senantiasa dipatuhi (Putra, 2018).

Cite this article as :

Kadir, S. A. ., Rahmat, N. ., Artha, B., Kaya, A. E. M. ., & Putri, W. J. . (2025). Penyuluhan Membangun Kesadaran Hukum Gen-Z tentang Ancaman Judi Online . *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 243–249 . <https://doi.org/10.61231/jp2m.v3i3.384>
Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

KESIMPULAN

Pengetahuan tentang fenomena judi *online*, dasar hukum, dan konsekuensi hukum akibat judi *online* mulai dimengerti oleh para peserta, dilihat dari besarnya antusiasme untuk memahami tentang hal-hal tersebut. Peserta telah memahami tentang materi yang disampaikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Widya Mataram, serta masyarakat Dusun Dukuh RT.05, Desa Seloharjo, Kecamatan Pundong, Kabupaten Bantul sehingga kegiatan pengabdian masyarakat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agrippina, F. K., & Nugrahawati, E. N. (2023). Pengaruh Peran Teman Sebaya terhadap Gambling Intention pada Mahasiswa Pemain Judi Slot Online di Kota Bandung. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 3(1).
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191–215.
- Dong, X., Liao, J., Chang, Y., & Zhou, R. (2022). Consumer Responses to Online Advertising and Online Reviews: The Mediating Role of Cognitive Responses and Affective Responses. *Journal of Electronic Commerce Research*, 207-222.
- Hapsari, A. R., & Pradekso, T. (2021). Pengaruh Terpaan Promosi Reksadana dan Terpaan Komunikasi Keluarga mengenai Keuangan terhadap Minat Berinvestasi Reksadana. *Interaksi Online*, 9(2), 19-32.
- Indonesia. (2023). *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Lembaran RI Tahun 2023, No. 1. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Indonesia. (2024). *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Lembaran RI Tahun 2024, No. 1. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Larasati, N., Malay, M. N., Fitriani, A.. (2024). Gelombang taruhan online: peran sensation seeking dan peran teman sebaya dalam memicu kecanduan judi. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Keislaman*, Vol 13, No 1.
- Maharani, N. D., Ulfa, N. S., & Sunarto. (2023). Pengaruh Intensitas Komunikasi Peer Group Dan Terpaan Pesan Promosi Judi Online Di Media Sosial Terhadap Perilaku Adiktif Bermain Judi Online. *Interaksi Online*, 11(2), 1-11.
- Mahkamah Konstitusi. (2010). *Pengujian Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian*. Jakarta.

Cite this article as :

Kadir, S. A. ., Rahmat, N. ., Artha, B., Kaya, A. E. M. ., & Putri, W. J. . (2025). Penyuluhan Membangun Kesadaran Hukum Gen-Z tentang Ancaman Judi Online . *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 243–249 . <https://doi.org/10.61231/jp2m.v3i3.384>
Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

- Populix. (2024). *Understanding the Impact of Online Gambling Ads Exposure*. Indonesia: Jakarta.
- Putra, I. B. S. (2018). Social control: sifat dan sanksi sebagai sarana kontrol sosial. *Vyavaharaduta*, 13(1), 27– 32.
- Restu, W. C., Ramdan, A. M., Sunarya, E., & Santika, R. (2020). Analisis Iklan Ruang Guru dan Brand Ambassador Dalam Meningkatkan Kepercayaan Konsumen Pengguna Ruang Guru. *Syntax Idea*, 2(9), 690–695.
- Setiadi, E. M., & Kolip, U. (2011). *Pengantar Sosiologi*. Kencana.
- Susanti, R. (2021). Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan (Online Gambling and Social Control of Rural Communities). *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 10(1), 86–95.
- Syam, S., Zakaria, Haris, A., & Muhammad, R. (2019). Kontrol sosial masyarakat terhadap perilaku menyimpang remaja (kasus pacaran di Taman Syariah Kota Parepare). *Hasanuddin Journal of Sociology (HJS)*, 2(1), 61–72.