



## Upaya Penanggulangan Judi *Online* Di Kalangan Pelajar

Lidya Novega<sup>1\*</sup>, Rahman Amin<sup>2</sup>, Rahmat Saputra<sup>3</sup>, Gatot Efrianto<sup>4</sup>,  
Diah Narima Ambarrini<sup>5</sup>

<sup>1-5</sup> Fakultas Hukum, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia  
email: [lidyanovega22@gmail.com](mailto:lidyanovega22@gmail.com)<sup>1</sup>, [rahman.amin2013@gmail.com](mailto:rahman.amin2013@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[rahmat.saputra@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:rahmat.saputra@dsn.ubharajaya.ac.id)<sup>3</sup>, [gefrianto212@gmail.com](mailto:gefrianto212@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[diahnarima@yahoo.com](mailto:diahnarima@yahoo.com)<sup>5</sup>

\*Penulis korespondensi

### Info Artikel:

Diterima 19 Februari 2025

Direvisi 10 Maret 2025

Disetujui 4 Mei 2025

Dipublikasi 30 Juni 2025

**Abstract:** *Online gambling games are increasingly popular in Indonesia. This is one of the complaint cases that is difficult to eradicate in Indonesia. This online gambling is caused by very sophisticated technological advances, socio-economic pressures, and the role of social media as an advertising platform. Gambling is not only done by adult men, but also children, teenagers and women are also involved. People consider things normal or habitual when filling the gaps in their time. However, gambling remains an unlawful act that is detrimental to individuals and society as a whole, for this reason, efforts are still needed to address the dangers of online gambling. It was explained that the concept of adolescence is an era of change that passes from childhood to adulthood. Therefore, during puberty, teenagers must be educated about the impacts of online gambling. The targets of this community service activity in the form of counseling are teenagers who attend SMA Negeri 81 Jakarta, Cipinang Melayu Village, Makasar District, East Jakarta City. The implementation of community service activities generally consists of the preparation stage, implementation stage, evaluation stage, and reporting stage of the results of activity contributions. The results of this community service activity were, firstly, that the activity ran smoothly and was attended enthusiastically by students in the SMA Negeri 81 Jakarta school environment. Second, the activity has increased knowledge and understanding among teenagers regarding efforts to overcome online gambling among students.*

### Kata kunci:

Upaya Penanggulangan;

Judi Online;

Pelajar;

**Abstrak:** Permainan judi *online* semakin marak di Indonesia. Hal ini merupakan salah satu kasus aduan yang sulit diberantas di Indonesia. Perjudian *online* ini disebabkan oleh kemajuan teknologi yang sangat canggih, tekanan sosial ekonomi, dan peran media social sebagai

platform iklan. Perjudian tidak hanya dilakukan oleh pria dewasa, tetapi juga anak-anak, remaja dan perempuan pun juga terlibat. Masyarakat menganggap hal yang lumrah ataupun menjadi kebiasaan disaat mengisi kekosongan waktu mereka. Namun demikian, perjudian tetap merupakan tindakan melanggar hukum yang merugikan individu dan masyarakat secara keseluruhan, untuk itu masih diperlukan upaya akan bahayanya perjudian *online*. Dijelaskan bahwa konsep anak remaja merupakan era perubahan yang dilalui dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Maka dari itu di masa pubertas anak-anak remaja mesti diberi edukasi akan kesadaran dampaknya perjudian *online* tersebut. Sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan ini adalah kalangan remaja yang bersekolah di SMA Negeri 81 Jakarta, Kelurahan Cipinang Melayu, Kecamatan Makasar, Kota Jakarta Timur. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini secara garis besar terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi, dan tahap pelaporan hasil Iuran kegiatan. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, pertama bahwa kegiatan berjalan dengan lancar yang dihadiri oleh kalangan pelajar di Lingkungan sekolah SMA Negeri 81 Jakarta dengan antusias. Kedua bahwa kegiatan telah meningkatkan pengetahuan dan pemahaman kepada anak remaja tentang upaya penanggulangan judi *online* di kalangan pelajar.



© 2020 The Authors. Published by Faculty of Law, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Kejahatan tidak terlepas dari peradaban kehidupan manusia, terutama pada perkembangan teknologi seperti saat ini. Kejahatan dapat berupa berbagai macam, salah satunya adalah perjudian. Pada masa lalu, perjudian masih dilakukan dengan cara-cara yang sederhana atau tradisional, namun seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, telah berdampak terhadap perubahan aktivitas kehidupan manusia di segala bidang ditandai dengan penggunaan berbagai peralatan berteknologi canggih sehingga terdapat judi secara *online*. Hanya dengan berduduk santai di depan komputer yang terhubung dengan jaringan internet, semua orang bisa melakukan permainan haram tersebut.

Menurut Lawrence M. Friedman, hukum berperan sebagai sarana untuk mengawasi atau mengontrol kehidupan sosial, menyelesaikan berbagai persoalan di tengah masyarakat, serta menjadi alat rekayasa sosial (Hadiyanto, 2021). Selain itu, hukum juga berfungsi untuk menciptakan ketertiban dalam masyarakat, sehingga tujuan utama hukum dapat tercapai. (Khabib, 2023).

Sistem komputerisasi yang menyangkut segala aspek kehidupan seperti sistem transfer uang, arus informasi, dan ketersediaan berbagai infrastruktur yang hampir merata di seluruh dunia mendorong berkembangnya permainan judi *online*. Judi *online* dengan berbagai jenisnya memiliki sejarah yang kompleks dan berkembang seiring

dengan perkembangan teknologi internet. Hal tersebut perlu diketahui dan dipahami oleh masyarakat sebagai wawasan dan bahan edukasi, mewaspadaikan anggota keluarga dan orang di lingkungan sekitar jangan sampai terjebak dalam lingkaran setan yang bernama judi *online*. (Afandi, 2024).

Pada hakikatnya perjudian adalah bertentangan dengan ajaran agama, kesusilaan dan moral Pancasila serta membahayakan masyarakat, Bangsa dan Negara. dan ditinjau dari kepentingan nasional. Perjudian mempunyai dampak yang negatif merugikan moral dan mental masyarakat terutama generasi muda. Di satu pihak judi adalah merupakan masalah sosial yang sulit di tanggulangi dan timbulnya segala perubahan dan tidak sesuai lagi dengan perkembangan kondisi saat ini setiap saat.

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, istilah judi atau permainan judi atau perjudian adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Kemudian istilah berjudi ialah “Mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula. (Poerwadarminta, 1995).

Istilah perjudian menurut Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) bahwa yang disebut permainan judi, adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada peruntungan sesaat. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan yang lain. (Munawaroh, 2024).

Perkembangan judi *online* di Indonesia judi *online* memiliki sejarah yang dicerminkan oleh perkembangan teknologi, regulasi, dan perubahan budaya pada negara tersebut, di mana sejarah singkat mengenai judi *online* di Indonesia:

1. Awal kemunculan judi *online* (1990-an sampai awal 2000-an)
  - Judi *online* mulai muncul di Indonesia seiring dengan perkembangan internet di era 1990-an. Situs judi daring pertama kali diperkenalkan oleh *platform* internasional yang melayani pasar global, termasuk Indonesia.
  - Pada awal 2000-an, akses internet semakin meluas di Indonesia, meskipun masih terbatas pada kalangan tertentu. Hal ini menjadi peluang bagi situs judi internasional untuk menjangkau pengguna Indonesia melalui permainan seperti poker, taruhan olahraga, dan kasino daring.
2. Pertumbuhan dan populernya judi *online* (2005-2015)
  - Seiring peningkatan akses internet dan penggunaan *smartphone*, jumlah pemain judi *online* di Indonesia meningkat pesat.
  - Berbagai situs judi mulai menyediakan layanan khusus dalam bahasa Indonesia untuk menarik lebih banyak pengguna lokal.
  - Jenis permainan yang populer meliputi:
    - Taruhan olahraga (sepak bola adalah yang paling diminati).
    - Permainan kartu seperti poker dan domino.
    - Permainan slot dan kasino lainnya.
3. Teknologi dan tren baru (2015-sekarang)
  - Penggunaan *cryptocurrency* seperti *Bitcoin* dalam transaksi judi *online* semakin meningkat, karena sulit dilacak oleh otoritas.
  - Kemajuan teknologi seperti aplikasi mobile memperluas akses judi *online*, menjadikannya lebih mudah diakses oleh pengguna di berbagai daerah.

- Banyak *platform* judi daring kini memanfaatkan media sosial dan aplikasi perpesanan untuk menarik pemain baru, sering kali menyasar kaum muda.
4. Upaya penegakan hukum
    - Pemerintah Indonesia terus melakukan upaya untuk memblokir dan menghentikan operasi situs judi *online*. Operasi besar-besaran oleh pihak kepolisian dan Kominfo dilakukan secara berkala.
    - Meski demikian, banyak pemain dan operator judi *online* menggunakan *VPN* untuk menghindari deteksi.
  5. Dampak sosial dan ekonomi
    - Judi *online* memiliki dampak signifikan pada masyarakat Indonesia. Banyak kasus terkait masalah keuangan, kriminalitas, dan kehancuran rumah tangga yang disebabkan oleh kecanduan judi.
    - Namun, bagi beberapa pihak, judi *online* dianggap sebagai sumber pendapatan, meskipun ilegal.

Meskipun judi *online* terus menerus mengalami perubahan yang membuat pemainnya di Indonesia semakin penasaran akan hal itu, tantangan dalam memberantasnya tetap besar karena sifatnya yang global dan cepat beradaptasi dengan perubahan teknologi. Pemerintah harus berupaya mencari cara untuk mengatasi masalah ini dan meningkatkan edukasi publik mengenai bahaya judi *online*. (Anggraini, 2024).

Saat ini banyak bentuk permainan yang sulit dan memiliki kegigihan serta kreatifitas dijadikan alat judi. Misalnya pertandingan-pertandingan olahraga lapangan, badminton, tinju, gulat dan sepak bola. Ada lagi pacuan yaitu pacuan kuda, anjing balap, biri-biri, sambung ayam, dan karapan sapi. Permainan dan pacuan-pacuan tersebut semula bersifat kreatif dalam bentuk asumsi yang menyenangkan sebagai sarana hiburan dan melepas penat. Kelak ditambahkan elemen pertaruhan guna memberikan keuntungan kepada para pemain untuk menang dalam pertandingan.

Selain dimaksudkan itu juga untuk mendapatkan keuntungan komersial bagi orang-orang atau kelompok-kelompok tertentu. Terdapat beberapa jenis-jenis judi *online* yang cukup populer. Berikut beberapa jenisnya:

1. Casino *online*: ini termasuk permainan seperti poker, *blackjack*, *roulette*, dan mesin slot. Pemain dapat bermain melawan rumah (*dealer*) atau pemain lain.
2. Taruhan olahraga (*sports Betting*): pemain memasang taruhan pada hasil pertandingan olahraga, seperti sepak bola, basket, tenis, dan lain-lain. Taruhan dapat dilakukan sebelum pertandingan dimulai atau selama pertandingan berlangsung (*live betting*).
3. Poker *online*: permainan kartu yang dimainkan melawan pemain lain.
4. Bingo dan keno *online*: permainan ini melibatkan undian angka, di mana pemain membeli tiket dan menandai angka yang dipilih atau yang diundi secara acak.
5. Taruhan *esports*: Taruhan pada pertandingan video game profesional seperti Dota 2, *League of Legends*, dan CS.
6. Lotere *online*: Pembelian tiket lotere dan bermain lotere secara *online*. Beberapa situs menawarkan lotere internasional, memungkinkan pemain dari seluruh dunia untuk berpartisipasi.

7. Permainan arcade dan *skil*: Beberapa situs menawarkan permainan yang menguji keterampilan pemain, dan pemain dapat memenangkan hadiah berdasarkan kemampuan mereka.
8. *Fantasy sports*: pemain membuat tim olahraga fiktif dari pemain sungguhan dan mendapatkan poin berdasarkan kinerja pemain tersebut dalam pertandingan nyata. Pemenang ditentukan oleh jumlah poin yang terkumpul.

Penting untuk dicatat bahwa hukum tentang judi *online* berbeda-beda di setiap negara. Beberapa negara mengizinkan dan mengatur judi *online*, sementara yang lain melarang sepenuhnya, seperti di Indonesia. Di Indonesia, beberapa jenis judi *online* yang banyak dilakukan meliputi taruhan olahraga, poker *online*, slot *online*, permainan kasino lainnya (*blackjack*, *roulette*, *baccarat*, dan lainnya) serta togel *online* yaitu permainan lotere di mana pemain memilih angka-angka dengan harapan mencocokkan angka yang ditarik. Perlu diingat bahwa judi *online* di Indonesia ilegal menurut undang-undang, dan banyak situs judi *online* diakses melalui VPN atau cara lain untuk menghindari pemblokiran pemerintah. Karena itu, penting untuk memahami risiko hukum dan keamanan yang terlibat.

Sehubungan dengan hal tersebut, berdasarkan data yang dirilis oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), menunjukkan bahwa jumlah transaksi yang terjadi di Indonesia pada tahun 2023 s.d 2024 menunjukkan angka yang tinggi, dimana pada tahun 2023 tercatat sebanyak Rp 327 triliun transaksi judi *online*, secara total akumulasi perputaran dana transaksi judi *online* mencapai Rp 517 triliun sejak Tahun 2017. (PPATK, 2024).

Adapun usia pemain judi *online* di Indonesia tahun 2024 dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Usia Pemain Judi *Online* di Indonesia Tahun 2024

NO	URAIAN	USIA				
		< 10 Tahun	10 Tahun s.d 20 Tahun	21 Tahun s.d 30 Tahun	30 Tahun s.d 50 Tahun	> 50 Tahun
1	Pengguna Judi <i>Online</i>	80.000 orang (2%)	440.000 orang (11%)	520.000 orang (13%)	1.640.000 orang (40%)	1.350.000 orang (34%)

Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) memperkirakan kalau jumlah pemain judi *online* di Indonesia bisa tembus 11 juta orang hingga akhir tahun 2024. Deputi Analisis dan Pemeriksaan PPATK, Danang Tri Hartono mengungkapkan, jumlah pemain judi *online* di Indonesia pada tahun 2023 sudah mencapai 3,4 juta pemain. Kini per kuartal tiga (Q3) 2024, jumlah pemain judi *online* sudah mencapai 8,8 juta. Dan data terus bertambah bisa diatas 11 juta pemain hingga akhir tahun. Danang mengungkapkan pertumbuhan deposit atau top up uang yang dilakukan masyarakat untuk main judi *online*. Per 2023, PPATK mengidentifikasi jumlah depo mencapai Rp 34 triliun. Dari total deposit itu, para bandar kemungkinan hanya memerlukan 10 persen untuk operasional situs judi *online*, juga membayar kemenangan ke pemain. Dengan demikian, bandar judi ini bisa mendapatkan keuntungan hingga Rp 30 triliun. Dari keuntungan yang luar biasa ini banyak yang tertarik (Pastya, 2024).

Judial *online* juga menimbulkan risiko besar bagi remaja, yang lebih rentan terhadap kecanduan, termasuk mahasiswa di lingkungan kampus. Berdasarkan penelitian dari Gambling Commission di Inggris, sekitar 14% remaja berusia 11-16 tahun pernah mencoba berjudi secara daring. Kecanduan judi pada usia muda dapat mengakibatkan masalah keuangan yang berkepanjangan dan menghambat pertumbuhan ekonomi generasi berikutnya. Jika tidak segera ditangani, masalah ini dapat mengancam masa depan pelajar dan mahasiswa, serta menjadi tantangan besar dalam mewujudkan visi Indonesia emas 2045. (Mas'ud, 2024).

Salah satu langkah untuk meningkatkan kesadaran hukum masyarakat adalah melalui pendidikan, baik secara formal maupun non-formal. Pendidikan non-formal dapat dilakukan melalui kegiatan penyuluhan hukum, yaitu aktivitas yang bertujuan memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai peraturan-peraturan hukum. Dengan penyuluhan ini, masyarakat diharapkan dapat memahami hak dan kewajibannya, sehingga dapat membentuk sikap dan perilaku yang selaras dengan aturan hukum. (Amin dkk, 2024).

Mengenai perhatian terhadap judi *online* dikalangan remaja perlu perlindungan khusus kepada anak yang dijamin oleh hukum dan tiap-tiap negara dan mesti ada hak-hak anak untuk dapat terpenuhi dari segi pendidikan, fasilitas, fisik, moral, spiritual dan sosial yang baik dan sehat agar tercipta kondisi bebas dan bermartabat. Maka penting dipedomani bahwa anak harus menjadi pertimbangan penting, sehingga upaya dan penanggulangan untuk para remaja tidak ada berkeinginan melakukan perbuatan yang melanggar hukum. (Amin, 2021).

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada para pelajar dalam bentuk penyuluhan hukum tentang upaya penanggulangan judi *online* di kalangan pelajar dilaksanakan di SMAN 81 Jakarta Timur. Kegiatan penyuluhan hukum ini dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 21 November 2024, yang dimulai sejak pukul 08.00 WIB s.d. 12.00 WIB.

Kegiatan pengabdian kepada pelajar dalam bentuk penyuluhan hukum tentang upaya penanggulangan judi *online* di kalangan pelajar ini ditujukan kepada pelajar yang bersekolah di SMAN 81 Jakarta Timur dengan jumlah peserta penyuluhan sebanyak 108 (seratus delapan) siswa/siswi yang berasal dari siswa/siswi SMAN 81 Jakarta Timur.

Pertimbangan dari Tim Pelaksana untuk memilih SMAN 81 Jakarta Timur sebagai lokasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan tentang upaya penanggulangan judi *online* di kalangan pelajar, karena maraknya kasus judi *online* di kalangan pelajar, khususnya anak pelajar SMA yang sudah beranjak dewasa.

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan hukum tentang upaya penanggulangan judi *online* di kalangan pelajar ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penyuluhan hukum secara langsung kepada pelajar yang bersekolah di SMAN 81 Jakarta Timur. Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini secara garis besar terdiri dari 4 (Empat) tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi dan tahap pelaporan.

Evaluasi kegiatan pengabdian kepada pelajar dalam penyuluhan hukum tentang upaya penanggulangan judi *online* di kalangan pelajar ini dilaksanakan oleh Tim Pelaksana melalui rapat pembahasan hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilaksanakan dari awal hingga akhir kegiatan untuk mengetahui apakah pelaksanaan

kegiatan telah sesuai dengan rencana dan target yang telah ditetapkan oleh Tim Pelaksana, dan untuk mengetahui apakah selama pelaksanaan kegiatan terdapat kendala-kendala atau hambatan-hambatan yang dihadapi oleh Tim Pelaksana, sebagai bahan masukan kepada Tim Pelaksana pada kegiatan pengabdian yang akan datang.

Selain itu, melalui evaluasi kegiatan, Tim Pelaksana dapat mengetahui apakah pelaksanaan kegiatan telah memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada peserta kegiatan terkait dengan materi tentang upaya penanggulangan judi *online* di kalangan pelajar, dimana hal tersebut dapat diketahui dengan membandingkan hasil pelaksanaan *Pree-test* dan *Post-test* yang telah diberikan oleh Tim Pelaksana kepada peserta kegiatan.

Indikator keberhasilan kegiatan pengabdian kepada pelajar dalam penyuluhan hukum ini dapat diketahui dari pelaksanaan kegiatan yang berjalan lancar dari awal hingga akhir dengan jumlah peserta sesuai yang telah ditetapkan oleh Tim Pelaksana, respon dari peserta kegiatan selama kegiatan berlangsung yang secara aktif untuk berdiskusi dengan Pemateri dalam kegiatan, serta tingkat pengetahuan dan pemahaman peserta kegiatan yang menunjukkan peningkatan setelah menerima materi yang disampaikan oleh Tim Pelaksana tentang substansi upaya penanggulangan judi *online* di kalangan pelajar.

## ANALISIS SITUASI

SMA Negeri 81 Jakarta, berlokasi di Jl. Kartika Eka Paksi, KPAD Jatiwaringin, Cipinang Melayu, Kecamatan Makasar, Jakarta Timur, merupakan salah satu sekolah unggulan di wilayahnya. Sekolah ini memiliki moto "Berprestasi, Berintegritas, dan Berakhlak Mulia" dan telah mencapai berbagai prestasi akademik maupun non-akademik. SMAN 81 Jakarta memiliki akreditasi A dari Badan Akreditasi Nasional (BAN-S/M) dengan nilai akreditasi 97/100 pada tahun 2019. Sekolah ini juga dikenal sebagai salah satu SMA terbaik di Kota Jakarta Timur, bahkan menempati peringkat pertama sebagai SMA terbaik di daerah tersebut.

Terkait dengan komitmen SMAN 81 Jakarta Timur terhadap Pendidikan Karakter, Lingkungan Edukasi yang Mendukung, Peran sebagai Mitra Strategi dalam Edukasi Sosial. Maka diadakannya kegiatan penyuluhan terkait penanggulangan judi *online*. Hal ini menunjukkan kepedulian pihak sekolah terhadap isu sosial yang relevan dengan perkembangan teknologi dan dampaknya pada siswa mengenai judi *online*.

Untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai bahaya judi *online*, maka penyuluhan ini mengadakan , diskusi interaktif, dan pemberian *pre-test* serta *post-test* bagi siswa/siswi SMAN 81 Jakarta Timur.

Adapun kondisi awal pengetahuan dan pemahaman pelajar di SMAN 81 Jakarta Timur mengenai upaya penanggulangan judi *online* di kalangan pelajar, yaitu sebagai berikut:

1. Belum mengetahui dan memahami dengan baik faktor-faktor penyebab terjadinya judi *online*.
2. Belum mengetahui dan memahami dengan baik jenis-jenis situs judi *online* di internet.
3. Belum mengetahui dan memahami dengan baik upaya-upaya dalam pencegahan judi *online*.
4. Belum mengetahui dan memahami dengan baik dasar hukum mengenai judi *online*.
5. Belum mengetahui dan memahami dengan dampak negatif judi *online* bagi pelajar.

6. Belum mengetahui dan memahami dengan baik perbedaan judi *online* dengan judi tradisional.

Berdasarkan kondisi pengetahuan dan pemahaman pelajar di SMAN 81 Jakarta Timur di atas, maka menjadi penting untuk melaksanakan kegiatan penyuluhan hukum tentang upaya penanggulangan judi *online* di kalangan pelajar, untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada pelajar tentang upaya penanggulangan judi *online*, sehingga dapat mencegah terjadinya judi *online* terhadap pelajar.

## SOLUSI DAN LUARAN

Secara normatif, judi *online* merupakan hal yang ilegal untuk dilakukan. Karena telah melanggar beberapa pasal sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan perubahannya, bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Ketentuan tentang perjudian juga diatur dalam Pasal 303 ayat (1) dan Pasal 303 bis KUHP, sebagai berikut:

Pasal 303 ayat (1) KUHP:

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

Pasal 303 *bis* ayat (1) KUHP:

Diancam dengan pidana penjara paling lama 4 tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

1. Barang siapa yang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303;
2. Barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau dipinggir jalan umum atau di tempat yang dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.

Selanjutnya ditur dalam Pasal 426 dan Pasal 427 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, yang berisi tentang pidana permainan judi;

1. Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI (Rp2 miliar).

2. Jika tindak pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dalam menjalankan profesi, dapat dijatuhi pidana tambahan berupa pencabutan hak sebagaimana dimaksud dalam Pasal 86 huruf f.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, bahwa target luaran yang diharapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan hukum tentang upaya penanggulangan judi *online* dikalangan remaja ini adalah sebagai berikut:

1. Terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan hukum upaya penanggulangan judi *online* dikalangan remaja, dengan sasaran pelajar yang bersekolah di SMAN 81 Jakarta Timur;
2. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan hukum upaya penanggulangan judi *online* dikalangan remaja, yang dilaksanakan di SMAN 81 Jakarta Timur, dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada masyarakat tentang upaya penanggulangan judi *online* dikalangan remaja dapat diatasi, sehingga para remaja dapat lebih memilih mengarahkan aktivitasnya ke hal-hal yang lebih positif.

Luaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan hukum tentang upaya penanggulangan judi *online* dikalangan remaja ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman para pelajar tentang upaya penanggulangan judi *online* dikalangan remaja; Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan hukum tentang upaya penanggulangan judi *online* dikalangan remaja ini menghasilkan laporan pelaksanaan kegiatan yang dapat menjadi bahan referensi bagi dosen dan mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Jakarta Raya;
2. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan hukum tentang upaya penanggulangan judi *online* dikalangan remaja ini dipublikasikan pada media *online* lokal, regional, dan nasional sehingga dapat diketahui oleh masyarakat luas;
3. Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan hukum tentang upaya pencegahan kejahatan melalui satuan keamanan lingkungan ini dipublikasikan pada jurnal nasional ber-ISSN sehingga dapat meningkatkan publikasi dosen dan dapat diakses oleh kalangan akademisi, praktisi, dan masyarakat.

Secara umum, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan hukum tentang upaya penanggulangan judi *online* dikalangan remaja yang dilaksanakan di lokasi Jl. Kartika Eka Paksi, Cipinang Melayu, Kec. Makasar, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta 13620, berjalan dengan tertib dan lancar dari tahap awal pelaksanaan kegiatan sampai dengan akhir tanpa ada hambatan atau kendala, dimana kegiatan pengabdian dalam bentuk penyuluhan hukum ini terlaksana sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan oleh Tim Pelaksana, dengan mengoptimalkan sumber daya yang dimiliki, serta dengan pembagian tugas dari masing-masing anggota Tim Pelaksana.

Adapun hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan hukum upaya penanggulangan judi *online* dikalangan remaja ini adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan hukum ini disambut baik oleh pihak Sekolah SMA Negeri 81 Jakarta Timur, dengan harapan agar kegiatan penyuluhan hukum seperti ini dapat dilaksanakan lagi pada masa yang akan datang;
2. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan hukum ini diikuti dengan sangat antusias oleh guru-guru, pelajar siswa/siswi, yang berlokasi di Jl. Kartika Eka Paksi, Cipinang Melayu, Kec. Makasar, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta 13620, dari awal hingga akhir kegiatan penyuluhan;
3. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan hukum ini telah memberikan pengetahuan dan pemahaman hukum warga untuk kalangan pelajar yang menjadi peserta penyuluhan tentang upaya penanggulangan judi *online* dikalangan pelajar, yang dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*, sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta

No	Pertanyaan	Hasil Test			
		<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		Jumlah	(%)	Jumlah	(%)
1	Pemahaman Pengertian Judi <i>Online</i> .	75	75	100	100
2	Perbedaan Judi <i>Online</i> dengan Judi Tradisional.	65	65	100	100
3	Pengaruh Judi <i>Online</i> terhadap kesehatan mental dan hubungan sosial bagi pelajar.	45	45	100	100
4	Mengetahui dampak Judi <i>Online</i> terhadap kinerja akademik pelajar.	50	50	100	100
5	Upaya Penanggulangan terhadap para pecandu Judi <i>Online</i> .	30	30	100	100

Sumber: Diolah dari *Hasil Pree-test* dan *Post-test*.

4. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan hukum tentang upaya penanggulangan judi *online* di kalangan remaja telah menjadi wadah bagi mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk melatih diri menyampaikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dalam perkuliahan di kampus.
5. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan hukum tentang upaya penanggulangan judi *online* di kalangan remaja menjadi sarana promosi keberadaan Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Jakarta Raya kepada masyarakat luas melalui publikasi pada media *online*, baik lokal, regional dan nasional.

Gambar 1. Foto Bersama Peserta  
Penyuluhan



## KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan hukum tentang upaya penanggulangan judi *online* di kalangan pelajar yang dilaksanakan di SMA Negeri 81 Jakarta Timur. Dapat disimpulkan sebagai berikut, Pertama, sanksi hukum bagi pelaku judi *online* telah diatur dengan tegas melalui KUHP lama, KUHP baru (UU 1/2023), dan UU ITE. Hukuman mencakup pidana penjara hingga 10 tahun dan denda hingga Rp10 miliar, tergantung pada peran dan tingkat keterlibatan pelaku. Peraturan ini menunjukkan upaya pemerintah dalam memperketat hukum untuk mencegah dampak negatif perjudian *online* terhadap masyarakat. Kedua, perjudian *online* telah menjadi masalah serius di Indonesia, dengan jumlah pemain yang terus meningkat hingga proyeksi mencapai 11 juta orang pada akhir 2024. Upaya pemerintah melalui PPATK dan Kominfo, seperti memblokir lebih dari 2,1 juta situs judi *online*, merupakan langkah penting dalam mengatasi dampak negatif dari perjudian ini.

Namun, data tersebut juga menunjukkan tantangan besar dalam menanggulangi pertumbuhan aktivitas judi *online* yang melibatkan jumlah pengguna yang signifikan dan jumlah uang yang sangat besar. Ketiga, kecanduan judi *online* adalah kondisi serius yang ditandai oleh ketergantungan emosional dan perilaku kompulsif yang merusak kehidupan pribadi, sosial, dan profesional. Secara medis, kecanduan ini

melibatkan gangguan sistem otak yang mengendalikan keputusan dan emosi. Dampaknya meluas pada kesehatan fisik (seperti gejala kecemasan dan depresi berat) dan psikis (pola pikir keliru dan kehilangan kendali). Pencegahan melalui edukasi dan intervensi medis diperlukan untuk mengatasi masalah ini. Keempat, judi *online* membawa dampak ekonomi yang signifikan, baik pada individu maupun negara. Individu menghadapi kerugian finansial besar, penurunan produktivitas, dan beban keluarga, sementara negara kehilangan potensi pajak, menghadapi risiko pencucian uang, dan harus menanggung biaya sosial serta penegakan hukum.

Oleh karena itu, regulasi ketat, pengawasan, dan edukasi publik sangat penting untuk memitigasi dampak ekonomi yang merugikan dari judi *online*. Kelima, penanggulangan judi *online* di kalangan pelajar memerlukan pendekatan preventif dan edukatif melalui pembimbingan moral, pengawasan keluarga dan sekolah, serta pemberian edukasi tentang bahaya judi *online*. Pelajar juga harus dilatih untuk menghindari godaan perjudian dengan mengisi waktu luang dengan aktivitas yang bermanfaat. Kombinasi upaya penal dan non-penal dapat mencegah penyebaran perjudian di lingkungan pelajar, sehingga generasi muda dapat terlindungi dari dampak buruknya. Secara keseluruhan, penyuluhan hukum ini memberikan dampak positif, namun untuk mencapai hasil yang maksimal, diperlukan upaya berkelanjutan yang melibatkan berbagai pihak dalam memberikan pemahaman yang lebih luas dan mendalam kepada remaja mengenai bahaya judi *online* dan konsekuensi hukum yang menyertainya.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan, Pertama, kepada sekolah diharapkan untuk memastikan pengawasan terhadap penggunaan internet di lingkungan sekolah dengan membatasi akses ke situs-situs berbahaya, termasuk perjudian *online*. Dan mengintegrasikan materi edukasi tentang bahaya judi *online* ke dalam kurikulum pendidikan kewarganegaraan atau bimbingan konseling. Kedua, kepada orang tua untuk terlibat aktif dalam memonitor aktivitas anak-anak mereka di dunia maya, terutama ketika menggunakan *gadget* dan menanamkan nilai-nilai agama, moral, dan etika sejak dini, sehingga anak-anak memahami konsekuensi dari perilaku negatif seperti berjudi. Ketiga, kepada kampus dan mahasiswa untuk terus mendukung program pengabdian masyarakat dengan tema serupa, yang melibatkan mahasiswa dalam memberikan edukasi hukum kepada masyarakat. Keempat, media massa untuk tidak menayangkan iklan yang mendukung perjudian *online*, bahkan dalam bentuk terselubung dan media dapat menjadi mitra dalam menyebarkan informasi edukatif yang mendukung pembentukan generasi muda bebas dari judi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dari Tim Pelaksana pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan hukum ini ditujukan kepada Bapak Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan dorongan kepada penulis untuk melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi kepada masyarakat, kepada Dekan Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah mendukung dalam aspek administrasi, dan kepada Plt. Kepala Sekolah, staf, guru-guru dan 108 siswa-siswi SMAN 81 Jakarta Timur yang telah menerima kedatangan Tim Pelaksana dan mengikuti kegiatan ini dengan tertib dan lancar.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Eka Anggraini, *Cara Mengatasi Kecanduan Judi Online*. Madiun: Serayu Publishing, 2024.
- Muhammad Khabib, *Pengantar Ilmu Hukum Urgensi dan Penerapannya di Indonesia*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2023.
- Rahman Amin, *Hukum Perlindungan Anak Dan Perempuan di Indonesia*, Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1995.

### Peraturan Perundang - Undangan

- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).  
Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.  
Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan perubahannya.

### Artikel Ilmiah dan Skripsi.

- Chandra Permana Hadi, *Skripsi Kebijakan Kriminalisasi Ideologi Dalam RUU KUHP Tahun 2009*, Universitas Lampung, 2012.
- Rahman Amin, dkk., *Membangun Budaya Hukum Masyarakat Dalam Menggunakan Media Sosial*, Volume 3, Nomor 2, 2024.

### Internet

- Dicky Pasty, *PPATK Ungkap Jumlah Pemain Judi Online Indonesia Bisa Tembus 11 Juta Orang Di Akhir 2024*, Suara.com, <https://www.suara.com/tekno/2024/12/02/145945/ppatk-ungkap-jumlah-pemain-judi-online-indonesia-bisa-tembus-11-juta-orang-di-akhir-2024>. Diakses pada tanggal 15 Januari 2025, Pukul 09.30 WIB.
- Elvi Anita Afandi, *Mengenal Sejarah Singkat Judi Online dan Jenis-jenisnya, Awas Jangan Terjebak!*, <https://www.kompasiana.com/elvi82352/667d869b34777c2216625fb2/mengenal-sejarah-singkat-judi-online-dan-jenis-jenisnya-awas-jangan-terjebak>. Diakses pada tanggal 15 Januari 2025, Pukul 09.00 WIB.
- H. Riduan Mas'ud, *Bahaya Judi Online Dari Perspektif Ekonomi*, Kemenag.go.id, <https://kemenag.go.id/kolom/bahaya-judi-online-dari-perspektif-ekonomi-kC5AZ> Diakses pada tanggal 15 Januari 2025, Pukul 10.00 WIB.
- Nafiatul Munawaroh, *Hukum Judi Online Kian Berat, Ini Aturan Terbaru!* hukumonline.com, <https://www.hukumonline.com/klinik/a/jerat-hukum-judi-online-cl7026/>. Diakses pada tanggal 15 Januari 2025, Pukul 09.15 WIB.
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, *Gawat! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online*, <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>. Diakses pada tanggal 15 Januari 2025, Pukul 09.45 WIB.