

SOSIALISASI TERHADAP DAMPAK NEGATIF BAHAYA JUDI ONLINE

**Jusuf Leiwakabessy¹, Alfons Siarmasa², Hervina Titawano³, Fijrawati La Husein⁴, Masya Sialana⁵,
Fadhila Salsabila Nurlette^{6*}, Berlianta Silalahi⁷, Christifora Siletty⁸, Valentino pattipeluhu⁹, Kevin
Wakanno¹⁰, Verly Tahya¹¹, Enjelicka Malisngorar¹², Raden Nayu Sitti Aiyah¹³**

¹⁻¹³Program Studi Ilmu Hukum Universitas Pattimura

* Email korespondensi: fadilasalsabilanurlette@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini atau dikenal dengan KKN yang diselenggarakan oleh KKN Tematik kelompok 1 Angkatan 51 di Gedung Balai Desa Walling Spanciby. Judi adalah aktivitas yang melibatkan taruhan uang atau benda dengan harapan mendapatkan keuntungan yang lebih besar daripada jumlah awal. Perkembangan teknologi yang cepat dan progresif, permainan judi sering dimainkan secara daring melalui perangkat ponsel atau perangkat seperti personal computer dan tablet serta dapat diakses dimana dan kapan saja selama dalam jangkauan jaringan internet. Untuk meningkatkan pemahaman tentang dampak negatif judi online kepada kehidupan Masyarakat dan rumah tangga dipandang perlu untuk melakukan sosialisasi dan desiminasi informasi dimaksud kepada masyarakat dari sudut pandang hukum pidana di Indonesia, seperti yang diatur dalam KUHP dan UU ITE.

Kata kunci: Judi Online, Hukum

Abstract

This community service project, known as KKN, which was conducted by the Thematic KKN Group 1 of Batch 51 at Village Hall Building Walling Spanciby, aims to address the growing concern of online gambling in Indonesia. With the rapid advancement of technology, online gambling has become increasingly accessible, leading to a rise in its prevalence. However, this phenomenon has severe negative consequences, including legal and social implications. This project focuses on raising awareness about the negative impacts of online gambling from a criminal law perspective, as regulated by the Indonesian Criminal Code (KUHP) and the Electronic Information and Transactions Law (UU ITE). Through socialization and community empowerment, this project seeks to prevent and increase public awareness about the dangers of online gambling, ultimately promoting a safer and more responsible digital community.

Keywords: Online Gambling, Law

1. PENDAHULUAN

Desa Walling Spaincby merupakan desa atau negeri administratif yang berlokasi di kepulauan Banda kabupaten Maluku Tengah dengan jarak tempuh menuju pusat desa walang spaincby sekitar 12 menit (4,3 Km) dengan melewati akses transportasi laut dimana lokasi KKN berada tepatnya di Jalan Boy Soidi RT 03.

Dengan cara berpikir kritis dan membangun pengalaman kerja secara langsung bagi mahasiswa dalam bentuk nyata melalui KKN maka dapat memberdayakan masyarakat melalui ilmu yang ditempuh pada perguruan tinggi. KKN pada dasarnya adalah bentuk pengabdian kepada masyarakat dan juga merupakan materi akademik yang tercantum dalam kegiatan kurikulum wajib bagi mahasiswa pada berbagai fakultas dan program studi padang jenjang strata satu. Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini mengintegrasikan pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi dengan membekali Mahasiswa untuk dapat terjun langsung untuk belajar dan mengabdikan di masyarakat dan dalam rangka upaya pemberdayaan Masyarakat (Syardiansah, 2019).

Universitas Pattimura telah menerapkan program KKN Tematik, di mana setiap mahasiswa mengikuti KKN dengan tema yang telah ditentukan sesuai kebutuhan masyarakat. Para peserta ditempatkan di berbagai desa di Provinsi Maluku. KKN Tematik Universitas Pattimura menekankan kemampuan mahasiswa dalam menggerakkan masyarakat untuk

menjalankan program-program yang telah disusun. Mahasiswa berperan sebagai inovator dan fasilitator, bekerja sama dengan masyarakat untuk melaksanakan program-program tersebut.

Tema Kuliah Kerja Nyata (KKN) Gelombang I Angkatan L1 Tahun Ajaran Gasal 2024/2025 Universitas Pattimura adalah "Membangun Desa melalui KKN" dengan Subtema "Pemberdayaan Masyarakat dan Upaya Penanganan Kemiskinan Ekstrem Berbasis Potensi Lokal di Maluku." Melalui KKN Tematik kelompok 1 Angkatan 51, mahasiswa Fakultas Hukum mendapat kesempatan untuk mensosialisasikan dampak negatif bahaya judi online kepada masyarakat pada hari Rabu, 30 Oktober 2024 di Gedung Kantor Balai Desa Walling Spanciby.

Program kerja ini dilaksanakan sesuai dengan ketentuan hukum positif Indonesia yang berlaku. Ada adagium hukum yang mengatakan "Ubi Societas, Ibi Jus," yang berarti di mana ada masyarakat, di situ ada hukum. Hukum selalu berkembang seiring dengan masyarakat dan berperan penting dalam mengatur perilaku mereka.

Perkembangan judi dimulai dari judi tradisional, kemudian judi darat (offline), dan semakin meluas karena kemudahan serta kemajuan teknologi informasi dengan adanya internet yang memungkinkan judi online. Karena berbagai jenis permainan tersedia dan dapat diakses selama 24 jam, pengguna tidak memerlukan waktu khusus untuk berjudi online.

Judi online dikenakan sanksi pidana penjara dan denda berdasarkan "Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan amandemen dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016."

Dalam hukum, ada adagium "Het Recht Hinkt Achter De Feiten Aan," yang berarti hukum tertatih-tatih mengikuti masyarakat, oleh karena itu hukum harus dinamis dan mengikuti perkembangan masyarakat. UU ITE memberikan payung hukum untuk mengatur berbagai kejahatan terkait transaksi elektronik, termasuk judi online. Di Indonesia, judi juga diatur dalam pasal 303 KUHP, yang mengatur perjudian yang dilakukan di tempat tertentu dan tidak secara daring. (dalam jaringan).

Penelitian mengungkapkan bahwa judi online di Indonesia membawa dampak yang sangat merugikan bagi masyarakat. Dari data yang diperoleh, ditemukan bahwa banyak individu yang terlibat dalam judi online mengalami penurunan kondisi ekonomi. Hal ini terjadi karena sebagian besar pendapatan mereka digunakan untuk berjudi, yang mengakibatkan hutang yang menumpuk dan bahkan kebangkrutan pribadi.

Judi online adalah masalah sosial yang tengah marak dan sulit diberantas oleh pemerintah, baik dari sisi situs judi maupun pemainnya (Mukhammad et al., 2024). Masyarakat yang sudah kecanduan judi sulit untuk berhenti, menyebabkan pemain kehilangan waktu dan harta berharga. Tim KKN Tematik Kelompok 1 Angkatan 51 mengundang RT 01-05 Desa Walling Spanciby serta SMA Negeri 30 Banda Neira Maluku Tengah untuk menghadiri kegiatan tersebut.

Pentingnya memahami hukum judi online diatur dalam "pasal 27 ayat 2 UU ITE pada Bab VII tentang perbuatan yang dilarang dan pasal 45 ayat 3 yang mengatur sanksinya". Ini berarti "setiap orang dilarang mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diakses konten perjudian online". Kegiatan ini bertujuan memberikan wawasan kepada warga agar tidak bermain judi online.

2. METODE

Kegiatan ini dilaksanakan pada Rabu, 30 Oktober 2024 lokasi kegiatan di lingkungan desa waling spaincby, kepulauan Banda, kabupaten Maluku tengah, Provinsi Maluku. Sasaran utama dari kegiatan yaitu: masyarakat disekitar lingkungan desa waling spaincby. Alat dan bahan yang digunakan dalam pelaksanaan sosialisasi kuliah kerja nyata (KKN) meliputi: laptop, alat tulis-menulis. Tahapan pendekatan dan proses perencanaan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah :

a. Sosial – Reflektif

Pada tahap ini, observasi lapangan dilakukan dengan mengamati kondisi masyarakat di lingkungan sekitar lokasi yang akan dilakukan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN).

b. Perancangan

Pada tahap ini, lanjutan yang telah diidentifikasi kemudian disampaikan kepada pihak kepala desa dan masyarakat. Meminta izin kepada pihak kepala desa untuk melakukan kegiatan kuliah kerja nyata (KKN) di lingkungan desa waling spaincby, berdiskusi tentang kapan waktu yang tepat untuk kegiatan sosialisasi dapat dilakukan.

c. Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap ini, dilakukan kegiatan sosialisasi berdasarkan hasil identifikasi masalah dan solusi yang diberikan kepada masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan sosialisasi di desa Walling Spaincby yang telah dilakukan oleh mahasiswa KKN Tematik Kelompok 1 Universitas Pattimura dapat disimpulkan bahwa masyarakat desa mendukung akan kegiatan sosialisasi terhadap dampak negatif bahaya judi online.



Gambar 1. Peserta Sosialisasi Terhadap Dampak Bahaya Judi Online

Pengertian perjudian adalah kegiatan di mana individu atau kelompok bertaruh dengan uang atau harta pada suatu permainan, undian, atau acara yang hasilnya bergantung pada keberuntungan. seperti poker, kasino virtual, dan taruhan olahraga. Prakoso dan Prihatmi (2015) menyampaikan bahwa semakin berkembangnya informasi teknologi dan komunikasi saat ini berdampak terhadap gaya permainan judi sampai dengan cara pembayarannya (Fakhriansyah & Alwi, 2022). Cukup dengan menggunakan handphone dan jaringan internet, pelaku judi online tidak lagi perlu bertatap muka secara langsung atau datang langsung ke lokasi perjudian.

Perjudian diatur dalam pasal 303 KUHP tentang tindak pidana perjudian dan pasal 303 bis KUHP yang mengatur tentang sanksi pidana untuk pelaku atau orang yang bermain judi. Lebih khusus diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) serta Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Pada Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (2) UU ITE.

Perjudian tidak hanya melibatkan kalangan orang dewasa tetapi juga kalangan remaja, terutama generasi muda. Judi adalah salah satu penyakit sosial yang menjadi kebiasaan buruk untuk mendapatkan sesuatu yang bernilai besar tanpa usaha dan kerja keras. Penyebab kecanduan judi online yaitu sebagai berikut :

a. Faktor Ekonomi

Banyak orang berpikir bahwa berjudi online dapat memberi mereka peluang untuk mendapatkan uang dalam jumlah besar dengan modal kecil. Mereka beranggapan bahwa hasil dari judi online dapat memenuhi keinginan konsumtif mereka dan membuat mereka kaya dalam waktu singkat (Darmawan, 2023).

b. Faktor Akses dan Kesempatan

Berkat adanya smartphone dan internet, perjudian online menjadi lebih mudah dijangkau dibandingkan dengan perjudian tradisional. Seseorang dapat bermain secara bebas di waktu kapan saja dan lokasi mana saja tanpa harus terlibat langsung di tempat perjudian secara fisik.

c. Faktor Lingkungan dan Sosial

Individu yang berada dalam lingkungan sosial di mana perjudian dianggap normal atau diterima cenderung lebih mudah terpengaruh untuk ikut serta.

d. Faktor Psikologis

Bagi pelaku, judi online merupakan hiburan yang tidak merugikan orang lain. Namun, setelah mencobanya, beberapa orang menjadi kecanduan dan merasa harus terus bermain meskipun mengalami kerugian.

e. Faktor Literasi Keuangan

Banyak orang tidak mempunyai pemahaman yang cukup tentang investasi yang aman dan berisiko, sehingga lebih mudah terjebak dalam skema perjudian yang menjanjikan imbal hasil tinggi tanpa memahami risikonya (Sari et al., 2024). Contohnya banyak masyarakat yang tertipu dengan judi online yang berkedok investasi.

Beberapa dampak yang timbulkan dari judi online sebagai berikut:

a. Dampak Sosial,

- 1) Meningkatnya konflik dalam keluarga karena masalah keuangan serta perilaku adiktif yang ditimbulkan oleh judi online. Contoh : keretakan hubungan keluarga dimana seorang ayah yang rela menjual rumahnya dan meninggalkan anak-anak dan isterinya untuk menutupi hutang-hutang akibat permainan judi online.
- 2) Hubungan interpersonal yang rusak, baik dalam lingkup keluarga maupun di antara teman dan rekan kerja, juga menjadi masalah serius. Individu yang kecanduan judi online cenderung menarik diri dari lingkungan sosial mereka, yang menyebabkan isolasi sosial dan hilangnya dukungan dari orang-orang terdekat. Contoh : Seorang Ayah Menjual Bayinya seharga 15 juta di kota Tangerang Banten.(Raga Imam, 2024)

b. Dampak Finansial/ Ekonomi

- 1) Banyak keluarga mengalami kemunduran ekonomi karena uang yang seharusnya digunakan untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga habis tak tersisa untuk berjudi. Hutang yang semakin bertambah seringkali menjadi penyebab kebangkrutan pribadi. Contoh kasus: Polwan Briptu Fadhila di Mojokerto pada Juni 2024, membakar suaminya karena sering menghabiskan gaji untuk judi online hingga menjual mobilnya.(Reza Kurnia Darmawan, 2024)
- 2) Produktivitas kerja menurun karena waktu dan energi yang dihabiskan untuk berjudi dapat mengganggu kinerja dan kestabilan keuangan seseorang. Orang yang kalah dalam perjudian akan terus berjudi karena menganggap kekalahan mereka sebagai "hampir menang". Contoh: Pegawai Bank Pembangunan Daerah Maluku (BPDM) mengambil uang kas sebesar 1,5 miliar untuk berjudi online.(Rahmat Rahman Patty, 2024)

c. Dampak psikologis

Judi online menyebabkan stres, kecemasan, dan depresi. Kecanduan judi sering menyebabkan gangguan tidur dan berbagai masalah kesehatan mental lainnya (Angga Nurdiansyah & Ageng Saepudin Kanda, 2024). Secara keseluruhan, dampak psikologis ini menurunkan kualitas hidup dan kesejahteraan individu yang terlibat dalam judi online, menegaskan perlunya tindakan pencegahan dan rehabilitasi yang lebih efektif. Contoh: Seorang anggota TNI di Sumatera Utara mengakhiri hidupnya pada Sabtu, 27 Mei 2024, akibat terlilit utang judi online. (Irfan Kamil, 2024)

d. Dampak Hukum

Beberapa orang, dalam memenuhi hasrat berjudinya dapat melakukan apa saja agar terus dapat melakukan perjudian. Mereka dapat melakukan Tindakan illegal seperti pencurian atau penipuan untuk mendanai kebiasaan judi mereka.

Dari faktor dan dampak yang ditimbulkan dari judi online, setelah penyampaian materi sosialisasi menghasilkan sebuah diskusi tanya jawab antar masyarakat dan mahasiswa untuk menyampaikan masalah terkait judi online di desa.



Gambar 2. Penyampaian Materi Sosialisasi



Gambar 3. Sesi Tanya Jawab (diskusi)

Kami memberikan beberapa solusi dari permasalahan yang dialami oleh masyarakat Walling Spanciby mengenai cara menghindari diri dari keterlibatan dalam judi online, sebagai berikut:

a. Pahami Resiko Judi Online

Masyarakat perlu memahami risiko dan dampak negatif dari judi online, seperti masalah keuangan, masalah emosional, dan gangguan terhadap hubungan sosial.

b. Tingkatkan Kesadaran Diri

Pahami motivasi di balik keinginan untuk berjudi. Baik untuk hiburan, pelarian dari masalah, atau sekadar berharap mendapat uang dengan cepat. Dengan memahami alasan tersebut, individu dapat mencari alternatif lain daripada melakukan judi online.

c. Jauhi Iklan dan Promosi Judi Online

Kurangi paparan iklan dan promosi judi online dengan memblokirnya di perangkat pribadi. Hindari mengikuti akun media sosial yang sering mempromosikan judi, karena paparan terus-menerus dapat meningkatkan keinginan berjudi (Jhon et al., 2024).

d. Cari Dukungan Sosial

Jika merasa terjebak dalam kecanduan judi online, penting untuk mencari dukungan dari teman atau keluarga. Diskusikan masalah ini dengan orang-orang terdekat untuk mendapatkan perspektif dan dukungan emosional.

e. Temukan Aktivitas Alternatif

Alihkan perhatian dari judi dengan menemukan hobi baru atau aktivitas positif lainnya, seperti olahraga atau kegiatan sosial. Ini tidak hanya membantu mengalihkan pikiran dari perjudian tetapi juga meningkatkan kesehatan fisik dan mental.

Berdasarkan penjelasan di atas, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah memblokir kurang lebih 1.918.250 juta konten judi online. Pemblokiran ini dilakukan dari 17 Juli 2023 hingga 22 Mei 2024. Presiden Joko Widodo, melalui Keputusan Presiden (Keppres) Nomor 21 Tahun 2024, telah membentuk Satgas Pemberantasan Judi Online untuk memperkuat upaya pemberantasan perjudian daring.

Berdasarkan PPATK (Pusat pelaporan dan analisis transaksi keuangan) mencatat pada tahun 2024 perputaran uang judol di Indonesia mencapai 600 triliun maka selaras dengan tema KKN Universitas Pattimura yaitu membangun desa melalui KKN.

Kami mahasiswa memberikan Sosialisasi terkait bahaya dampak negatif judi online agar menghimbau masyarakat untuk tidak bermain judi online dan menggunakan uangnya untuk hal-hal yang bermanfaat untuk modal usaha dan investasi yang benar.



Gambar 4. Dokumentasi Mahasiswa KKN Bersama Masyarakat

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari sosialisasi terhadap bahaya dampak negatif judi online dapat disimpulkan bahwa:

- a. Sosialisasi merupakan hal penting yang harus dilakukan pada masyarakat untuk membantu dalam memberantas perilaku judi online yang membahayakan semua lapisan masyarakat, mulai dari anak-anak, dewasa dan terkadang lansia juga terlibat. Sehingga masyarakat dapat

mengetahui faktor dan dampak yang ditimbulkan dari judi online dan sanksi hukum yang dikenakan kepada pelaku judi online.

- b. Sebagai bagian dari upaya mencegah perjudian online, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah memblokir kurang lebih 1.918.250 juta konten judi online. Pemblokiran ini dilakukan dari 17 Juli 2023 hingga 22 Mei 2024 (Dwi Andayani, 2024). Presiden Joko Widodo, melalui Keputusan Presiden (Keppres) Nomor 21 Tahun 2024, telah membentuk Satgas Pemberantasan Judi Online untuk memperkuat upaya pemberantasan perjudian daring.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Kepala Desa serta jajarannya Desa Walling Spanciby kecamatan kepulauan Banda, Masyarakat Desa Walling Spanciby yang telah membantu kami dalam menyelenggarakan penyuluhan hukum berupa sosialisasi dampak bahaya judi online serta turut berpartisipasi sehingga kegiatan sosialisasi dampak bahaya judi online ini dapat dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Angga Nurdiansyah, & Ageng Saepudin Kanda. (2024). Bahaya Judi Online : Dampak Sosial, Ekonomi, Dan Kesehatan. *Student Scientific Creativity Journal*, 2(1), 305–310. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v2i1.2807>
- Darmawan, D. (2023). Tinjauan Kriminologis Terhadap Tindak Pidana Judi Online Taruhan Sepak Bola. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 41–50.
- Dwi Andayani. (2024). Kominfo Blokir 1,9 juta Konten Judi Online Sejak Juli 2023-22 Mei 2024. *Detiknews*, 1. <https://news.detik.com/berita/d-7355672/kominfo-blokir-1-9-juta-konten-judi-online-sejak-juli-2023-22-mei-2024>
- Fakhriansyah, D. J., & Alwi, M. (2022). Edukasi Bahaya Judi Online Kepada Remaja. *Jurnal.Umj.Ac.Id*, 1–4. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Irfan Kamil, I. (2024). Anggota TNI Bunuh Diri karena Terlilit Utang, Menkominfo: Indonesia Darurat Judi “Online.” *Kompas.Com*, 1. <https://nasional.kompas.com/read/2024/05/24/12330141/anggota-tni-bunuh-diri-karena-terlilit-utang-menkominfo-indonesia-darurat>
- Jhon, F., Sipayung, E., & Handoyo, C. A. (2024). *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara DAMPAK DALAM MEMPROMOSIKAN IKLAN JUDI ONLINE (STUDI KASUS IKLAN JUDI ONLINE INDONESIA) IMPACT IN PROMOTING ONLINE GAMBLING ADVERTISING (CASE STUDY OF INDONESIAN ONLINE GAMBLING ADVERTISING)*. 1(3), 4548–4553. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Mukhammad, U. N., Nira, Y. A., & Hartanto, D. (2024). Sosialisasi UU ITE tentang Bersosial Media dengan Benar dan Bahaya Judi Online. *Muria Jurnal Layanan Masyarakat*, 6(1), 51–55. <https://doi.org/10.24176/mjlm.v6i1.12898>
- Raga Imam. (2024). Ayah di Tangerang Jual Bayinya Rp 15 Juta, Uangnya Dipakai Judi Online. *KumparanNEWS*, 1. <https://kumparan.com/kumparannews/ayah-di-tangerang-jual-bayinya-rp-15-juta-uangnya-dipakai-judi-online-23ewFOw3zgT/full>
- Rahmat Rahman Patty, P. K. (2024). Oknum Pegawai Bank Maluku Kuras Uang Simpanan BI Rp 1,5 Miliar untuk Main Judi Online. *Kompas.Com*, 1. <https://regional.kompas.com/read/2024/06/14/221244378/oknum-pegawai-bank-maluku-kuras-uang-simpanan-bi-rp-15-miliar-untuk-main>

- Reza Kurnia Darmawan. (2024). Polwan Bakar Suami, Korban Meninggal karena Alami Luka Bakar 96 Persen. *Kompas.Com*, 1. <https://surabaya.kompas.com/read/2024/06/10/144312178/polwan-bakar-suami-korban-meninggal-karena-alami-luka-bakar-96-persen>
- Sari, D. P., Triana, L., Siregar, D. K., & Amalia, A. (2024). *Sosialisasi Literasi Bahaya Pinjaman Online (Pinjol) Ilegal Dan Judi Online (Judol) Di Kelurahan Karang Asem Cilegon Banten*. 1(11), 2090–2096.
- Syardiansah, S. (2019). Peranan Kuliah Kerja Nyata Sebagai Bagian Dari Pengembangan Kompetensi Mahasiswa. *JIM UPB (Jurnal Ilmiah Manajemen Universitas Putera Batam)*, 7(1), 57–68. <https://doi.org/10.33884/jimupb.v7i1.915>