



---

## PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DALAM MELAWAN JUDI ONLINE MELALUI EDUKASI DAN KAMPANYE ANTI-JUDI

Chriatian Yulianto Rusli <sup>\*[1]</sup>, Prastuti Sulistyorini <sup>[2]</sup>, Ivandari <sup>[3]</sup>, Much. Rifqi Maulana <sup>[4]</sup>

<sup>[1]</sup>. Teknik Informatika <sup>[2]</sup>.<sup>[3]</sup>Sistem Informasi <sup>[4]</sup>. Teknik Informatika

<sup>[1],[2],[3],[4]</sup>Institut Widya Pratama

<sup>[1]</sup> [cyr.tata@gmail.com](mailto:cyr.tata@gmail.com) \*, <sup>[2]</sup> [psulistyorini72@gmail.com](mailto:psulistyorini72@gmail.com), <sup>[3]</sup> [ivandari@gmail.com](mailto:ivandari@gmail.com), <sup>[4]</sup> [rifqi@stmik-wp.ac.id](mailto:rifqi@stmik-wp.ac.id)

### Informasi Artikel:

**Submitted** : 28/06/2025

**Revised** : -

**Accepted** : 30/06/2025

**Published** : 30/06/2025

### Abstract

*Online gambling has become a significant social problem in various levels of society, causing negative impacts on individuals, families, and the wider social environment. Increasing internet access and ease of accessing online gambling sites make this practice increasingly difficult to control. This community service program aims to empower communities to fight online gambling through a comprehensive educational approach and anti-gambling campaign. This activity involves counseling, training, and campaigns that focus on increasing public awareness of the dangers of online gambling, prevention strategies, and strengthening moral and social values that reject gambling practices. In addition, this program will also develop educational materials that are easily accessible to various community groups, including young people, parents, and local communities, in the hope of creating an environment that is more aware and vigilant of the risks of online gambling. Through collaboration with various parties, including the Pekalongan City ICT Volunteer community, this program aims to disseminate anti-gambling messages more effectively. The results of this community service activity can increase participants' knowledge about Online Gambling and invite participants to carry out Anti-Gambling campaigns so that they can prevent and overcome the spread of online gambling practices in their environment.*

### Abstrak

*Judi online telah menjadi permasalahan sosial yang signifikan di berbagai lapisan masyarakat, menimbulkan dampak negatif terhadap individu, keluarga, dan lingkungan sosial secara luas. Meningkatnya akses internet dan kemudahan dalam mengakses situs judi online membuat praktik ini semakin sulit untuk dikendalikan. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan masyarakat dalam melawan judi online melalui pendekatan edukasi dan kampanye anti-judi yang komprehensif. Kegiatan ini melibatkan penyuluhan, pelatihan, dan kampanye yang difokuskan pada peningkatan kesadaran masyarakat tentang bahaya judi online, strategi pencegahan, serta penguatan nilai-nilai moral dan sosial yang menolak praktik perjudian. Selain itu, program ini juga akan mengembangkan materi edukatif yang mudah diakses oleh berbagai kelompok masyarakat, termasuk anak muda, orang tua, dan komunitas lokal, dengan harapan dapat menciptakan lingkungan yang lebih sadar dan waspada terhadap risiko judi online. Melalui kolaborasi dengan berbagai pihak, termasuk komunitas Relawan TIK Kota Pekalongan, program ini bertujuan untuk menyebarluaskan pesan anti-judi secara lebih efektif. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat meningkatkan pengetahuan peserta tentang Judi Online (Judol) dan mengajak peserta untuk melakukan kampanye Anti-Judi sehingga dapat*

*mencegah serta menanggulangi penyebaran praktik judi online di lingkungannya.*

**Kata Kunci:** *Judi Online, Anti-Judi*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang cepat memberikan pengaruh baik secara struktural maupun kultural di setiap lini kehidupan. Teknologi menciptakan perubahan yang memaksakan manusia untuk bisa beradaptasi dengan lingkungan. Perubahan yang ada dapat memberikan dampak yang baik dan buruk, salah satu dampak buruk dengan kemudahan yang ada adalah maraknya judi online.

Digitalisasi yang terjadi memberikan kemudahan untuk mengakses segala hal menggunakan smartphone. Hal ini mendorong peningkatan pelaku judi online dari berbagai usia dan tidak memandang gender. Berdasarkan PPAK mencatat pada oktober 2023 transaksi pelaku judi online meningkat 52,69% dibandingkan tahun 2022 mencapai Rp. 104,42 Triliun. Pemerintah telah mengambil tindakan dengan menutup situs judi online, tetapi bermunculan laman baru dengan nama lain. Mirisnya dengan kemudahan yang ada, perjudian kini dilakukan secara terang-terangan di manapun dan kapanpun, ditambah beberapa influencer mempromosikannya secara luas di platform yang mereka miliki.

Berdasarkan KBBI, judi merupakan kegiatan yang mempertaruhkan sesuatu berharga dengan sadar untuk hasil yang diharapkan pada peristiwa baik permainan hingga perlombaan, lalu judi online merupakan permainan judi pada platform online dalam bentuk situs yang mudah diakses. Perjudian online baik dalam perspektif agama maupun hukum merupakan tindakan pelanggaran. Pelarangan perjudian telah diatur dalam KUHP Pasal 303 dan untuk perjudian online telah diatur dalam Pasal 27 Ayat (2) UU ITE 2024 tentang Judi Online dengan bunyi “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Dalam Pasal 27 UU ITE tentang Judi Online pelaku judi online terancam hukuman maksimal hingga 6 tahun dan/atau denda hingga 1 miliar rupiah, pelaku yang dimaksud adalah baik itu bandar judi online, menyebarkan informasi mengenai judi online dan juga yang mengakses untuk bertransaksi judi online. Sudah pula ada upaya penangkapan oknum pelaku judi online bahkan bandar judi online, tetapi hal tersebut seakan tidak memberikan dampak pada penurunan pada tren yang mengakses laman judi online. Hal ini mengkhawatirkan karena memberikan dampak secara massiv baik pada perekonomian maupun psikologis pelaku.

Perjudian dianggap menjadi jalan pintas dalam mendapatkan hasil yang cukup besar dengan pengorbanan yang kecil. Pada kondisi perekonomian saat ini, mulai dari melonjaknya harga bahan pokok seperti beras, melemahnya perputaran uang di pasar mendorong perilaku judi online. Judi online dapat membuat pelaku menjadi kecanduan dan menghalalkan segala cara untuk tetap bermain. Hal ini yang dapat menjadi alasan perilaku judi online merupakan tindakan pidana yang mendorong tindakan kejahatan lain. Sudah sering terjadi beberapa kasus dimana pelaku mengambil uang perusahaan hingga ratusan juta akibat kecanduan judi online. Salah satu contohnya adalah kasus Irfan Maulana (25) yang menilap uang toko di Tasikmalaya sebesar 87,5 juta untuk judi online dan uang tersebut hilang dalam waktu yang singkat yang mengakibatkan pelaku dijerat hukuman penjara selama 5 tahun dengan pasal 374 KUHP.

Relawan TIK Indonesia cabang Kota Pekalongan merupakan salah satu komunitas yang aktif dalam memberikan edukasi dan terjun langsung kemasyarakat terkait issue-isue teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu program kerja Relawan TIK Kota Pekalongan tahun 2024 adalah memberikan edukasi literasi digital tentang bahaya dan bagaimana melawan judi online kepada masyarakat. Dalam menjalankan program kerjanya, Relawan TIK Kota Pekalongan berkolaborasi dengan Institut Widya Pratama dalam menyediakan tenaga narasumber kegiatan.

Identifikasi masalahnya adalah meningkatnya akses internet dan kemudahan dalam mengakses situs judi online, sehingga membuat transaksi pelaku judi online mengalami peningkatan yang signifikan serta dampak negative yang ditimbulkan oleh judi online baik terhadap individu, keluarga dan lingkungan sosial secara luas. Sedangkan rumusan masalahnya adalah bagaimana melakukan pengabdian kepada masyarakat melalui Pemberdayaan Masyarakat dalam Melawan Judi Online Melalui Edukasi dan Kampanye Anti-Judi.

## 2. METODE

Metode pendekatan yang ditawarkan adalah dengan melakukan seminar dan diskusi dengan peserta tentang judi online (judol) dan bagaimana melakukan kampanye anti-judi untuk melawan judol. Sasaran peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui Pemberdayaan Masyarakat dalam Melawan Judi Online Melalui Edukasi dan Kampanye Anti-Judi adalah remaja yang ada di lingkungan Kelurahan Degayu, Kota Pekalongan. Adapun kerangka pemecahan masalah dalam kegiatan ini sebagai berikut:



Gambar 1 Diagram Alur Kegiatan PkM

Kerangka pemecahan masalah merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat seperti alur pada Gambar 1, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Diskusi dengan Relawan TIK Kota Pekalongan
2. Pembentukan Tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat
3. Melakukan identifikasi permasalahan yang ada di objek pengabdian, yaitu Kelurahan Degayu, Kota Pekalongan
4. Melakukan penyusunan proposal PkM dan mengajukan kepada P3M
5. Melakukan kegiatan PkM melalui Pemberdayaan Masyarakat dalam Melawan Judi Online Melalui Edukasi dan Kampanye Anti-Judi sesuai dengan jadwal yang telah disepakati
6. Setelah pelaksanaan PkM diharapkan adanya peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap dari peserta
7. Melakukan evaluasi kegiatan PkM dan penyusunan laporan

Tabel 1 Jadwal Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Hari, Tanggal	:	Sabtu, 8 Februari 2025
Jam	:	16.00 – 17.30 WIB
Lokasi	:	Aula Kelurahan Degayu, Kota Pekalongan
Materi	:	
Christian Y.R., M.Kom	:	Apa itu Judi Online (Judol)
Prastuti Sulistyorini, S.T., M.Kom dan Ivandari, M.Kom	:	Ayo Lawan Judi Online
Fiyudhan Manshurin (21.240.0093) dan Nabila Nur Maulida (21.240.0116)	:	Menjadi asisten dan dokumentasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

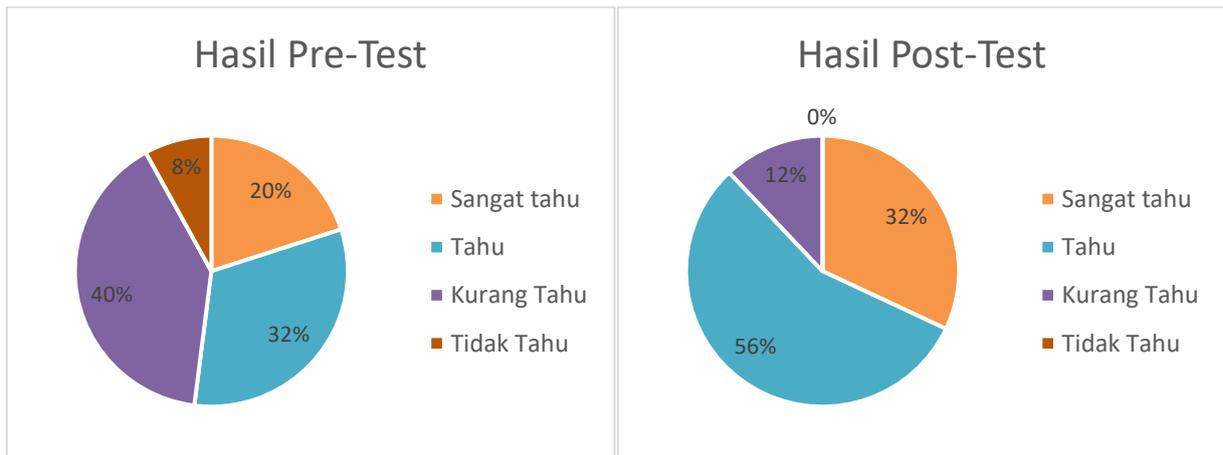
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Hasil

Kegiatan Pemberdayaan Masyarakat dalam Melawan Judi Online Melalui Edukasi dan Kampanye Anti-Judi telah dilaksanakan, sebelum menyampaikan materi, dilakukan pre-test terlebih dahulu kepada peserta, dengan jumlah responden sebanyak 25 (dua puluh lima). Setelah kegiatan selesai, dilakukan post-test dengan pertanyaan yang sama dengan jumlah responden yang sama. Adapun pertanyaan yang diberikan kepada responden terdiri dari 10 (sepuluh) pertanyaan dengan jawaban tertutup dan 2 (dua) pertanyaan dengan jawaban terbuka. Adapun hasil kuesioner pada saat pre-test dan post-test antara lain:

1. Apakah Anda mengetahui tentang judi online?

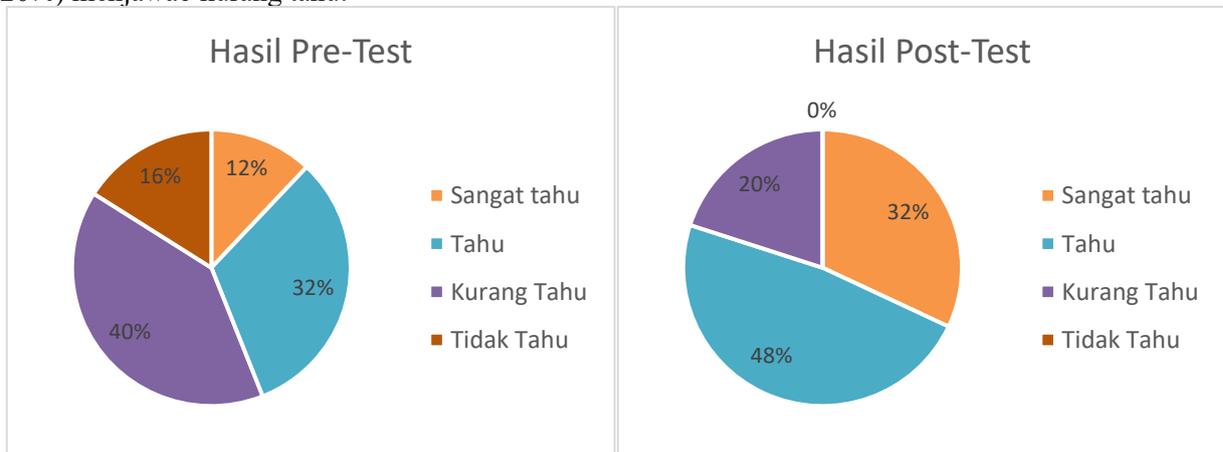
Berdasarkan hasil pre-test, 13 peserta menjawab tahu dan sangat tahu, sedangkan sisanya menjawab kurang tahu dan tidak tahu. Setelah kegiatan dan dilakukan post-test, 8 peserta (32%) menjawab sangat tahu, 14 peserta (56%) menjawab tahu dan 3 peserta (12%) menjawab kurang tahu.



Gambar 2 Hasil Pre-Test dan Post-Test “Apakah Anda mengetahui tentang judi online?”

2. Apakah Anda mengetahui seberapa besar dampak negatif judi online bagi masyarakat?

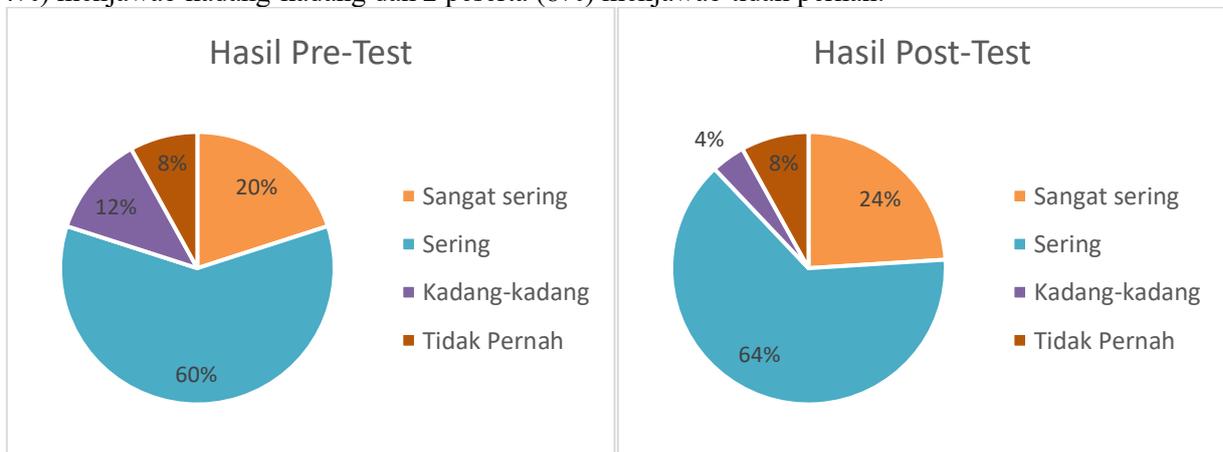
Berdasarkan hasil pre-test, 3 peserta (12%) menjawab sangat tahu, 8 peserta (32%) menjawab tahu, 10 peserta (40%) menjawab kurang tahu dan 4 peserta (16%) menjawab tidak tahu. Setelah kegiatan dan dilakukan post-test, 8 peserta (32%) menjawab sangat tahu, 12 peserta (48%) menjawab tahu dan 5 peserta (20%) menjawab kurang tahu.



Gambar 3 Hasil Pre-Test dan Post-Test “Apakah Anda mengetahui seberapa besar dampak negatif judi online bagi masyarakat?”

3. Seberapa sering Anda melihat iklan atau promosi judi online di internet atau media sosial?

Berdasarkan hasil pre-test, 5 peserta (20%) menjawab sangat sering, 15 peserta (60%) menjawab sering, 3 peserta (12%) menjawab kadang-kadang dan 2 peserta (8%) menjawab tidak pernah. Setelah kegiatan dan dilakukan post-test, 6 peserta (24%) menjawab sangat sering, 16 peserta (64%) menjawab sering, 1 peserta (4%) menjawab kadang-kadang dan 2 peserta (8%) menjawab tidak pernah.



Gambar 4 Hasil Pre-Test dan Post-Test “Seberapa sering Anda melihat iklan atau promosi judi online di internet atau media sosial?”

### 3.2. Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui Pemberdayaan Masyarakat dalam Melawan Judi Online Melalui Edukasi dan Kampanye Anti-Judi telah dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 8 Februari 2025 dari jam 16.00 – 17.30 WIB di Aula Kelurahan Degayu, Kota Pekalongan. Pelaksanaan kegiatan ini berkolaborasi dengan Relawan TIK Kota Pekalongan dan diikuti oleh 25 (dua puluh lima) peserta.

Metode yang digunakan pada kegiatan PkM ini adalah dengan melakukan seminar dan diskusi serta sharing antara narasumber dengan peserta tentang judi online (Judol) dan bagaimana melakukan kampanye anti-judi untuk melawan Judol. Adapun materi yang disampaikan oleh narasumber antara lain:

1. Apa itu Judi Online (Judol)
2. Ayo Lawan Judi Online

Sebelum menyampaikan materi, dilakukan pre-test dan setelah paparan materi dilakukan post-test kepada peserta dengan jumlah responden sebanyak 25 (dua puluh lima). Adapun pertanyaan yang diberikan kepada responden terdiri dari 10 (sepuluh) pertanyaan dengan jawaban tertutup dan 2 (dua) pertanyaan dengan jawaban terbuka. Dari hasil pre-test, 52% peserta sudah tahu tentang judi online namun setelah kegiatan dan dilakukan post-test, ada peningkatan pengetahuan peserta tentang judi online menjadi 88%. Pertanyaan lainnya tentang apakah peserta mengetahui dampak negatif judi online juga terjadi peningkatan, dari 44% saat pre-test menjadi 80% setelah post-test.

Berikut beberapa dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui Pemberdayaan Masyarakat dalam Melawan Judi Online Melalui Edukasi dan Kampanye Anti-Judi.



Gambar 5 Dokumentasi Pelaksanaan PkM

## 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui Pemberdayaan Masyarakat dalam Melawan Judi Online Melalui Edukasi dan Kampanye Anti-Judi ini mendapat sambutan yang baik sekali dari peserta maupun pihak Kelurahan Degayu. Kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan PkM ini antara lain:

1. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, kegiatan PkM ini mampu meningkatkan pengetahuan peserta tentang Judi Online (Judol)
2. Kegiatan ini juga mengajak peserta untuk melakukan kampanye Anti-Judi

## UCAPAN TERIMA KASIH

1. Yayasan Pendidikan Widya Pratama yang memberi dukungan finansial dalam kegiatan PkM ini.
2. Pimpinan dan rekan-rekan dosen serta tenaga kependidikan di Institut Widya Pratama yang selalu memberikan dukungan dalam kegiatan PkM ini.
3. Relawan TIK Kota Pekalongan yang senantiasa berkolaorasi dalam kegiatan PkM.
4. Pemerintah Kota Pekalongan, melalui Kelurahan Degayu yang memberikan fasilitas tempat, peserta dan dukungan lainnya dalam kegiatan PkM ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- A.S., K., & Nurdiansyah, A. (2024). Bahaya Judi Online: Dampak Sosial, Ekonomi dan Kesehatan. *Student Scientific Creativity Journal*, 305-310.
- F., J. (3 Oktober 2023). *4 Faktor Penyebab Kecanduan Judi Online*. Koran Tempo.
- Hasibuan, S. M. (2017). *Upaya Penanggulangan Judi Online*. Yogyakarta: Ditreskrimsus Polda DIY.
- kbbi.web.id. (2024, September 1). *kbbi.web.id*. Retrieved from kbbi.web.id: <https://kbbi.web.id/judi.html>
- Moeljatno. (1985). *Hukum Pidana Delik Delik Percobaan dan Delik Delik Penyertaan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Rizaty, M. A. (2023). *PPATK: Transaksi Judi Online Cetak Rekor hingga Oktober 2023*. Dataindonesia.id.
- Sitanggang, A. S. (2023). Perkembangan Judi Online dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 50 - 60.
- Suparni, N. (2009). *Cyberspace problematika dan antisipasi pengaturannya*. Jakarta: Sinar Grafika.