

Edukasi Hukum bagi Remaja: Menanggulangi Risiko dan Dampak Judi Online

Legal Education for Adolescents: Overcoming the Risks and Impacts of Online Gambling

Zahratul'ain Taufik^{1*}, Atika Zahra Nirmala², Aryadi Almau Dudy³, Ika Yuliana
Susilawati⁴, Nunung Rahmania⁵, Ahwan⁶

¹⁻⁶ Universitas Mataram, Indonesia

*Penulis Korespondensi: zahratulain.taufik@unram.ac.id

Article History:

Naskah Masuk: 15 Agustus 2025;
Revisi: 30 September 2025;
Diterima: 22 Oktober 2025;
Terbit: 31 Oktober 2025.

Keywords: Technology; Teenagers;
Online Gambling; Prevention;
Education.

Abstract. *In the modern era, technology and the internet have become inseparable parts of human life, especially for teenagers. While digital connectivity offers easy access to information and communication, it also brings serious risks—one of which is online gambling. Teenagers are particularly vulnerable due to their constant engagement with technology and the appeal of online gambling, which offers easy access, attractive bonuses, and low entry costs. This activity can lead to harmful consequences, including addiction, psychological distress, and financial problems. The Indonesian government has taken legal measures to curb online gambling through various regulations, such as the Criminal Code, Law No. 7 of 1974 on the Control of Gambling, and the Electronic Information and Transactions Law (ITE Law), which imposes criminal sanctions on offenders. However, despite ongoing efforts to block gambling sites, new ones continue to emerge. Therefore, effective legal education is essential to raise teenagers' awareness of the dangers and legal consequences of online gambling. Collaboration among schools, families, and communities plays a vital role in nurturing legal understanding and protecting young people from engaging in online gambling, ensuring they are equipped with knowledge that safeguards their future.*

Abstrak

Di era modern, perkembangan teknologi dan internet telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, khususnya remaja. Kemudahan akses informasi dan komunikasi melalui perangkat digital membawa dampak positif, namun juga menghadirkan ancaman serius, salah satunya perjudian online. Remaja menjadi kelompok yang rentan karena kedekatannya dengan teknologi serta daya tarik perjudian online yang menawarkan kemudahan akses, bonus, dan modal kecil. Aktivitas ini menimbulkan dampak negatif, baik secara pribadi maupun sosial, seperti kecanduan, gangguan psikologis, dan masalah ekonomi. Pemerintah Indonesia telah berupaya menanggulangi perjudian online melalui berbagai regulasi, antara lain KUHP, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, serta Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang mengatur sanksi pidana bagi pelaku perjudian online. Namun, meskipun akses terhadap situs perjudian terus diblokir, praktik ini masih marak karena kemunculan situs baru. Oleh karena itu, diperlukan edukasi hukum yang efektif bagi remaja untuk meningkatkan kesadaran akan bahaya dan konsekuensi hukum dari perjudian online. Sinergi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat menjadi kunci utama dalam membentuk pemahaman hukum dan mencegah remaja terlibat dalam aktivitas perjudian online.

Kata kunci: Teknologi; Remaja; Judi Online; Pencegahan; Edukasi

1. LATAR BELAKANG

Teknologi dan manusia sudah terlanjur tidak dapat dipisahkan pada zaman yang modern saat ini. Teknologi sudah menjadi bagian dari hidup dan kehidupan manusia. Dekatnya teknologi dengan manusia kini telah membuka akses yang seluas-luasnya dalam menjangkau apa pun di dunia. Teknologi, melalui internet telah mampu menjadikan mereka yang jauh menjadi dekat bahkan yang secara fisik dekat terasa jauh karena lebih

banyak berhubungan dan berinteraksi dengan dunianya di dalam internet. Internet merupakan bagian dari kehidupan manusia serta telah menjadi suatu kebutuhan, tidak terkecuali termasuk remaja (Triyana Harlia Putri, dkk, 2024). Dekatnya internet dengan manusia memudahkan segalanya apa lagi kaum remaja. Internet dan remaja kini bagai dua sisi mata uang yang tak dapat dipisahkan. Dimana ada anak remaja, pasti ada jaringan internet terhubung langsung dengannya.

Kemajuan teknologi dan informasi menjadi andil dalam mendorong maraknya perjudian *online*. Dikarenakan judi *online* begitu mudah dan lincah dapat menyusup melalui aplikasi iklan atau bisnis dengan penyamaran yang sempurna (Frislidia, 2024). Selain itu, judi online juga menawarkan keuntungan seperti bonus pendaftaran, promo khusus, dan program loyalitas yang dapat meningkatkan nilai perjudian seseorang. Ada juga opsi untuk memasang taruhan dengan jumlah yang lebih kecil, yang memungkinkan pemain dengan anggaran terbatas untuk tetap berpartisipasi dalam aktivitas perjudian. (Ageng Saepudin Kanda dan Feri Aziz, 2024).

Berdasarkan data yang bersumber dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) periode tahun 2018 hingga 22 Agustus 2022, Kominfo telah melakukan pemutusan akses terhadap 566.332 konten di ruang digital yang memiliki unsur perjudian, termasuk akun *platform* digital dan situs yang membagikan konten terkait kegiatan judi, dengan rincian penanganan per tahunnya sebagai berikut: Tahun 2018 sebanyak 84.484 konten, Tahun 2019 sebanyak 78.306 konten, Tahun 2020 sebanyak 80.305 konten, Tahun 2021 sebanyak 204.917 konten dan Tahun 2022 (sampai tanggal 22 Agustus 2022) sebanyak 118.320 konten (Thaus Sugihilmi Arya Putra, 2024). Berdasarkan data Kominfo sebagaimana tersebut di atas, sebenarnya pemerintah sudah melarang aktivitas perjudian karena dianggap merugikan masyarakat dan melanggar norma agama. Khusus untuk judi *online*, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) menjerat para pelaku maupun orang yang mendistribusikan muatan perjudian dengan ancaman hukuman pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar.

Pemberantasan judi *online* di Indonesia cukup berat, disebabkan situs atau aplikasi judi *online* terus bermunculan dengan nama yang berbeda, meski aksesnya telah diputus (Kominfo, 2022). Pemerintah Indonesia melalui berbagai kebijakan dan regulasi berusaha untuk memerantas judi *online*, namun upaya tersebut harus didukung dengan edukasi dan pemahaman yang lebih luas di kalangan masyarakat, terutama remaja. Judi *online* merupakan persoalan yang serius yang harus menjadi perhatian utama pemerintah dalam pemberantasannya (MPR RI, 2024). Dalam tahapan tertentu orang-

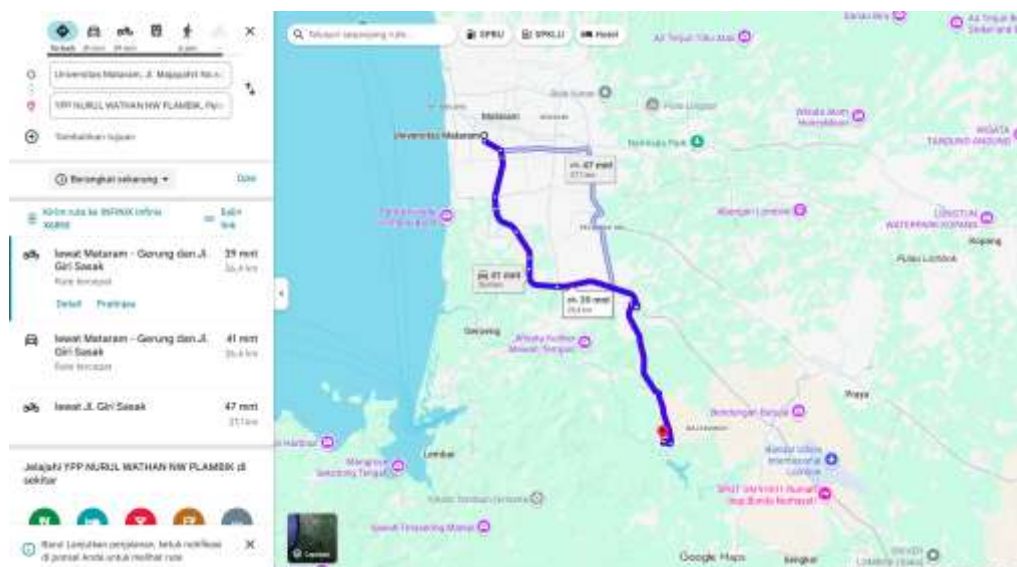
orang yang tak bisa menghentikan kebiasaan bermain judi *online* akan merugikan orang lain bisa dikategorikan sebagai kecanduan dan butuh penanganan lebih dari sekadar hukum. Dampak ekonomi dari judi online juga sangat signifikan. Banyak individu yang mengalami penurunan kondisi ekonomi rumah tangga karena uang yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan sehari-hari dihabiskan untuk berjudi (Annisa Laras, 2024).

Perkembangan teknologi digital yang semakin cepat turut meningkatkan kerentanan remaja terhadap berbagai aktivitas berisiko, termasuk perjudian online. Risiko ini muncul karena akses internet yang semakin mudah dan minimnya pengawasan terhadap penggunaan perangkat digital. Laporan global menunjukkan bahwa percepatan transformasi digital memiliki dampak ganda, yaitu membuka peluang sekaligus memperbesar potensi paparan bahaya digital bagi kelompok usia muda (World Bank, 2023). Hal ini sejalan dengan temuan UNICEF yang menegaskan bahwa anak dan remaja merupakan kelompok paling rentan terhadap ancaman aktivitas digital berbahaya, terutama ketika tidak dibekali literasi digital dan pemahaman hukum yang memadai (UNICEF, 2022). Dengan demikian, urgensi penguatan edukasi hukum dan literasi digital bagi remaja semakin menjadi kebutuhan penting dalam meminimalkan risiko keterlibatan mereka dalam perjudian online. Disamping itu, remaja juga perlu diberikan pemahaman bahwa judi *online* melibatkan pelanggaran hukum yang dapat membawa konsekuensi serius, seperti sanksi pidana atau masalah keuangan yang berkepanjangan. Penanggulangan judi *online* diperlukan sinergi antara instansi pendidikan, keluarga, dan komunitas untuk membangun kesadaran akan bahaya judi *online* dan pentingnya edukasi hukum (Gunawan, 2024). Dengan edukasi hukum yang tepat, remaja dapat memahami risiko yang terlibat dalam perjudian online dan dampak yang ditimbulkan bagi masa depan mereka. Edukasi hukum yang akan dilaksanakan dengan baik dapat menjadi salah satu langkah preventif untuk mencegah remaja jatuh ke dalam kecanduan judi online (Sigit, A. P., & Torrido, A., 2024).

2. METODE

Edukasi hukum ini dilakukan dengan metode penyuluhan yang tujuannya untuk memberikan informasi langsung kepada remaja mengenai perjudian online dalam konteks yang mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan mereka. dengan metode penyampaian seperti seminar yang ada pembicaranya dan santri menjadi pesertanya. Narasumber akan menjelaskan mengenai apa itu judi *online*, bagaimana dampaknya terhadap kehidupan remaja, serta sanksi hukum yang bisa diterima oleh pelaku perjudian

online. Kegiatan dilaksanakan di Yayasan Ponpes Nurul Wathan NW Pelambik, Kabupaten Lombok barat.



Gambar 1. Denah Detail Lokasi Ponpes Nurul Wathan NW Pelambik, Kabupaten Lombok Barat.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini diawali dengan berkoordinasi bersama pihak sekolah untuk menentukan lokasi serta sasaran peserta yang dituju. Setelah itu, tim menyusun proposal dan materi sosialisasi hukum mengenai bahaya Judi *online* dan ancaman hukuman yang menyertainya sebagai persiapan pelaksanaan kegiatan. Kemudian proses penyuluhan dilakukan di sekolah yang melibatkan narasumber dan fasilitator untuk memberikan edukasi hukum kepada siswa. Selanjutnya siswa diajak untuk berbagi pengalaman atau pendapat mengenai judi *online* dan saling berdiskusi mengenai apa yang bisa mereka lakukan untuk menghindarinya. Diskusi ini juga bisa mengupas tantangan yang mereka hadapi di dunia digital dan bagaimana cara menghindari perangkap judi *online*. Pelaksanaan dilakukan selama kurang lebih 3-4 jam dengan materi berkaitan dengan bahaya judi *online* dan ancaman hukumannya.

Tabel 1. Skema Pengabdian Masyarakat.

No	Skema PkM	Waktu Pelaksanaan
1	Koordinasi dan orientasi dengan pihak sekolah (penentuan lokasi dan sasaran siswa)	Oktober 2024
2	Penyusunan proposal dan materi sosialisasi hukum tentang bahaya judi online	November 2024
3	Pelaksanaan penyuluhan dan seminar di sekolah (dengan narasumber dan fasilitator)	Juli 2025

Tabel 2. Tema Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat.

Judul	Tema	Topik	Rumpun Bidang Ilmu	Skema	Lama PkM
Edukasi Hukum bagi Remaja tentang Bahaya Perjudian <i>Online</i> di Sekolah	Edukasi Hukum dan Sosialisasi Bahaya Judi Online	Pencegahan dan Kesadaran Hukum Remaja terhadap Perjudian Online	Hukum & Sosial	Program Kemitraan	1 Hari (3–4 Jam)

3. HASIL

Kegiatan Pengabdian msyarakat ini dilaksanakan dengan dimulainya narasumber menjelaskan secara rinci tentang apa itu judi *online*, bagaimana dampaknya terhadap kehidupan remaja, dan konsekuensi hukum bagi para pelaku. Selain itu, para narasumber juga memberikan informasi tentang cara-cara untuk menghindari perangkap judi *online* di dunia digital. Materi ysng disampaikan berkaitan tentang Pengaturan hukum terhadap tindak pidana perjudian telah diatur dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP). Sedangkan sanksi pidananya diperberat sesuai dalam Pasal 2 ayat (1), ayat (2), ayat (3) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Apabila telah terbukti melakukannya maka dapat diproses sesuai dengan hukum acara yang berlaku. Kebijakan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online, dilaksanakan dengan berdasarkan kepada ketentuan Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun pada kenyataannya penyidik Kepolisian Negara Republik Indonesia masih sering menggunakan Pasal 303 KUHP untuk pelaku tindak pidana perjudian online karena kesulitan menerapkan Pasal 43 ayat (6) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yaitu adanya ketentuan penyidik dalam melakukan penangkapan dan penahanan melalui penuntut umum meminta penetapan Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu satu kali dua puluh empat jam.

Setelah pemaparan dari narasumber, fasilitator kemudian memimpin diskusi interaktif di mana remaja diberikan kesempatan untuk berbagi pendapat, pengalaman, dan tantangan mereka di dunia digital. Diskusi ini bertujuan untuk menggali lebih dalam permasalahan yang dihadapi oleh remaja dalam menghadapi godaan judi online dan untuk mencari solusi bersama.

Melalui diskusi ini, diharapkan remaja dapat lebih kritis dan memahami dampak buruk perjudian online serta belajar bagaimana cara menghindarinya. Kebermanfaatan teknologi dalam program ini adalah memungkinkan penyebaran informasi yang lebih cepat, efektif, dan dapat menjangkau remaja di berbagai daerah, termasuk daerah terpencil. Teknologi juga mendukung proses evaluasi yang lebih mudah dan langsung. Metode penyuluhan yang dilakukan secara langsung dan interaktif, memberi kesempatan bagi remaja untuk berpartisipasi aktif dan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam mengenai bahaya judi *online* serta bagaimana mereka dapat menghindarinya. Edukasi hukum yang diberikan melalui program ini bertujuan untuk memberikan perlindungan dan meningkatkan kesadaran hukum di kalangan remaja, sehingga mereka dapat mengambil keputusan yang tepat dan menghindari aktivitas perjudian online yang berisiko.

4. DISKUSI

Kegiatan pengabdian masyarakat ini sangat relevan dengan kondisi sosial saat ini, di mana penggunaan internet di kalangan remaja semakin meningkat dan membuka peluang munculnya berbagai bentuk penyimpangan digital, salah satunya perjudian online. Melalui kegiatan sosialisasi hukum ini, tim berupaya memberikan pemahaman kepada siswa mengenai bahaya judi online serta konsekuensi hukum yang dapat timbul apabila terlibat di dalamnya.

Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka tampak aktif bertanya dan berdiskusi dengan narasumber mengenai dampak sosial maupun hukum dari perjudian online. Antusiasme ini menunjukkan bahwa topik yang diangkat dekat dengan kehidupan mereka dan penting untuk dipahami. Kegiatan ini juga berhasil meningkatkan pemahaman hukum di kalangan siswa. Melalui penjelasan yang disampaikan secara sederhana dan disertai contoh kasus nyata, siswa menjadi lebih memahami risiko dan sanksi yang dapat diterima oleh pelaku judi online. Beberapa siswa bahkan mengungkapkan bahwa mereka baru mengetahui bahwa perjudian daring termasuk tindak pidana yang diatur dalam undang-undang.

Namun, dalam pelaksanaan kegiatan masih ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu dan kurangnya sarana pendukung visual yang dapat membantu memperkuat pemahaman siswa. Meskipun demikian, kegiatan tetap berjalan lancar dan mendapatkan tanggapan positif dari pihak sekolah. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan kesadaran hukum di kalangan remaja. Diharapkan kegiatan serupa dapat terus dilakukan secara berkelanjutan dengan melibatkan

lebih banyak pihak, seperti keluarga dan masyarakat, agar upaya pencegahan terhadap perjudian online dapat berjalan lebih efektif.

Sebagai bentuk apresiasi dan ungkapan terima kasih atas kerja sama yang baik, tim pengabdian memberikan cenderamata kepada pihak sekolah. Pemberian kenang-kenangan ini menjadi simbol silaturahmi serta diharapkan dapat mempererat hubungan antara tim pelaksana dan sekolah dalam upaya bersama meningkatkan edukasi hukum bagi remaja.

5. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan di Yayasan Ponpes Nurul Wathan NW Pelambik, yang membahas tentang bahaya perjudian *online* bagi remaja berjalan dengan lancar dan mendapatkan respon positif dari siswa. Melalui penyampaian materi dan sesi diskusi, siswa siswi yang menjadi peserta memahami bahwa perjudian *online* adalah perbuatan yang berbahaya karena tidak hanya melanggar hukum, tetapi juga merugikan diri sendiri dan lingkungan sosial. Pemberian edukasi hukum seperti ini diharapkan dapat menjadi langkah preventif dalam mencegah keterlibatan remaja dalam aktivitas perjudian online serta menumbuhkan kesadaran hukum sejak dini.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak Yayasan Ponpes Nurul Wathan NW Pelambik, Kabupaten Lombok barat yang telah memberikan izin, dukungan, serta fasilitas dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertema *Sosialisasi Bahaya Perjudian Online bagi Remaja*. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru dan tenaga kependidikan yang turut membantu dalam pelaksanaan kegiatan, serta kepada para siswa yang dengan antusias mengikuti seluruh rangkaian sosialisasi.

Tidak lupa, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh tim pelaksana dan pihak terkait yang telah bekerja sama dengan penuh dedikasi sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Melalui kegiatan ini, diharapkan terbangun kesadaran dan pemahaman hukum di kalangan remaja terkait bahaya perjudian online serta dampaknya bagi kehidupan sosial dan masa depan mereka. Semoga kegiatan ini menjadi langkah nyata dalam upaya pendidikan hukum preventif di lingkungan sekolah.

DAFTAR REFERENSI

- Bisnis.com. (2022, Agustus 24). Kominfo: Situs judi online terus bermunculan meski sudah diblokir. <https://teknologi.bisnis.com/read/20220824/84/1570031/kominfo-situs-judi-online-terus-bermunculan-meski-sudah-diblokir>
- Frislidia. (2024). The deadly effect of technological development: Online gambling as viewed from the possibility of legal sociology. *JLAST (Journal of Law and Social Transformation)*, 2(1), 44–49.
- Gunawan, S., Mutaqin, J., Zidni, M. N., Zen, P., Suratman, & Nurrahman, P. I. (2024). The effectiveness of Islamic education programs in reducing interest in online gambling among teenagers. *Zona Education Indonesia*.
- Kanda, A. S., & Aziz, F. (2024). Analisis dampak kasus judi online terhadap kesenjangan anak muda di Dicikutra High Land. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3).
- Laras, A., et al. (2024). Analisis dampak judi online di Indonesia. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(2).
- Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia. (2024, Juli 3). Pencegahan judi online terhadap anak harus segera dilakukan. MPR RI. <https://mpr.go.id/berita/Pencegahan-Judi-Online-terhadap-Anak-Harus-segera-Dilakukan>
- Putra, T. S. A. (2022, Agustus 26). Judi online, penyakit sosial yang sulit diberantas. DJKN Kemenkeu. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-kalbar/baca-artikel/15308/Judi-Online-Penyakit-Sosial-Yang-Sulit-Diberantas.html>
- Putri, T. H., et al. (2024). Peningkatan pengetahuan dampak perjudian bagi kesehatan mental remaja. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(11).
- Republik Indonesia. (1974). Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1974 Nomor 51*.
- Republik Indonesia. (1981). *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)*.
- Republik Indonesia. (2008). Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58*.
- Republik Indonesia. (2016). Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251*.
- Sigit, A. P., & Torrido, A. (2024). Sinergi polisi dan masyarakat dalam membangun ketahanan remaja terhadap narkoba dan judi online. *Jurnal Ilmu Hukum “The Juris”*, 8(2), 435–444. <http://ejournal.stih-awanglong.ac.id/index.php/juris>
- UNICEF. (2022). *Online harms and child protection in the digital era*. UNICEF Publications.
- World Bank. (2023). *Digital risks and youth vulnerability: Online gambling exposure report*.