E-ISSN: 3124-551X

JURNAL DARMA LOKA

Legal Insight, Social Impact

PENINGKATAN PEMAHAMAN HUKUM MASYARAKAT DALAM UPAYA PENCEGAHAN PERJUDIAN ONLINE DI DESA GIRISEKAR KECAMATAN PANGGANG KABUPATEN GUNUNGKIDUL YOGYAKARTA

Legal Counseling as an Effort to Prevent Online Gambling in Girisekar Village, Panggang, Gunungkidul, Yogyakarta

Apriliani Kusumawati[1], Pudji Astuti[1], Gelar Ali Ahmad[1], Vita Mahardhika[1], Rendy Airlangga[1], Nur Hafizal Hasanah[2]

[1]Fakultas Hukum, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

[2]Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Abstract: *Although online gambling is often seen as a common urban issue, it has increasingly spread to rural areas with the expansion of digital infrastructure. Girisekar Village in Panggang District, Gunungkidul Regency, is one such area at risk. This highlights the urgent need for comprehensive prevention efforts to reduce online gambling vulnerability. These efforts involved a legal counseling workshop aimed at enhancing public understanding of the law to prevent online gambling. The workshop covered topics such as: (1) Overview of Online Gambling; (2) Trends in Indonesian Online Gambling Cases; (3) Negative Effects of Online Gambling; (4) Legal Penalties for Online Gambling; and (5) Family and Community Strategies for Prevention. The content was delivered systematically, supported by visual aids. Pre-test and post-test results showed a significant improvement in the community's legal awareness regarding online gambling. Additionally, this activity fostered increased community participation in prevention efforts, serving as valuable social capital to create an environment free from online gambling.*

Keywords: *Online Gambling, Prevention Strategies, Legal Counseling, Legal Awareness*

Abstrak: Seiring meluasnya jangkauan infrastruktur digital, judi *online* tidak hanya menjangkiti wilayah perkotaan, tetapi telah menyebar hingga daerah pedesaan. Desa Girisekar di Kecamatan Panggang, Kabupaten Gunungkidul, menjadi salah satu contoh daerah yang menghadapi risiko tinggi terhadap fenomena judi *online*. Kondisi tersebut mendorong berbagai pihak melakukan tindakan pencegahan untuk mengurangi kerentanan terhadap judi *online*. Salah satu upaya penanganan ialah lokakarya penyuluhan hukum yang bertujuan meningkatkan pemahaman masyarakat tentang aturan hukum guna mencegah keterlibatan dalam praktik Judi *online*. Dalam lokakarya tersebut, narasumber membahas lima topik utama, yaitu: (1) Gambaran Umum Judi *online*; (2) Tren Kasus Judi *online* di Indonesia; (3) Dampak Negatif Judi *online*; (4)

DOI: 10.26740/darmaloka.v1i1.72908

Ketentuan dan Sanksi Hukum bagi Pelaku Judi *online*; serta (5) Strategi Pencegahan yang Dapat Dilakukan oleh Keluarga dan Masyarakat. Seluruh materi tersampaikan secara sistematis dengan dukungan alat bantu visual yang menarik. Hasil pra-tes dan pasca-tes menunjukkan bahwa masyarakat mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman hukum terkait judi *online*. Kegiatan ini juga mendorong masyarakat untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pencegahan sehingga memperkuat modal sosial dalam menciptakan lingkungan yang bebas dari praktik judi *online*.

Kata Kunci: Judi Online, Kesadaran Hukum, Penyuluhan Hukum, Partisipasi Masyarakat

Pendahuluan

Era disrupsi dan kemudahan akses internet menyebabkan hadirnya perjudian dalam wadah-wadah virtual melalui *website* atau dikenal dengan judi *online*. Survei Populix bertajuk "*Understanding the Impact of Online Gambling Ads Exposure*" tahun 2024 menunjukkan 84% pengguna internet di Indonesia pernah melihat iklan judi *online* dengan intensitas terpaan yang cukup tinggi, bahkan 63% dari mereka melihat iklan judi *online* setiap kali membuka internet (Populix, 2024:10). Padahal, mengacu pada Hasil Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 juta jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023, dengan tingkat penetrasi internet tinggi hingga 79,5% (APJII, 2024:13). Artinya, hampir 80% dari populasi berisiko terpapar konten judi *online*, menjadikannya sebagai masalah nasional yang mendesak.

Jenis judi *online* di Indonesia sangat beragam, mencakup berbagai bentuk dan platform yang menarik. Beberapa jenis judi *online* yang paling umum, antara lain judi slot, taruhan olahraga, *live casino*, poker *online*, dan lotre digital (2024:328). Survei *Drone Emprit* pada tahun 2023 menunjukkan bahwa jumlah pemain judi *online* jenis slot di Indonesia menempati posisi teratas di dunia dengan jumlah 201.122 pemain dengan transaksi sebanyak Rp 81 triliun (Populix, 2024:11). Para penjudi dan bandar diuntungkan dengan sistem judi *online* karena dianggap lebih bersifat privasi sehingga risiko tertangkap aparat hukum lebih kecil dibandingkan judi konvensional.

Perjudian di Indonesia secara umum diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Ketentuan dalam KUHP mengatur sanksi pidana bagi pelaku judi konvensional, sedangkan mengenai judi

online secara spesifik diatur dalam UU ITE. Meskipun berbagai kerangka hukum telah tersedia, namun praktik perjudian, khususnya judi online, masih marak terjadi di Indonesia.

Saat ini, pasar judi *online* di Indonesia meningkat secara signifikan dalam kurun waktu 5 (lima) tahun terakhir. Laporan Pusat Pelaporan Analisis dan Transaksi Keuangan (PPATK) Tahun 2023 menyebutkan bahwa total akumulasi perputaran dana terkait judi *online* pada tahun 2023 mencapai Rp 327 triliun dalam 168 juta transaksi. Angka ini menunjukkan lonjakan sebesar 213% dibandingkan dengan tahun 2022, yaitu Rp 104,4 triliun. Temuan transaksi judi *online* pada tahun 2023 mencakup 63% dari total akumulasi perputaran dana sebesar Rp 517 triliun sejak tahun 2017 (PPATK, 2023:50). Lebih lanjut, pada Laporan Tengah Semester 2024, PPATK mengidentifikasi nilai transaksi judi *online* sudah tembus Rp 238 triliun. Angka ini melebihi transaksi di tengah semester 2023 dan melampaui satu tahun penuh pada 2022 (Tempo, 2024).

Dalam analisis PPATK, terdapat sebanyak 3.695 nama individu yang terkait perjudian *online* (PPATK, 2024:56). Di antara pemain yang terdata tersebut, sebanyak 80% aktivitas judi *online* dilakukan oleh kalangan menengah ke bawah. Mayoritas pemain melakukan pertaruhan judi *online* dengan nominal kecil, yakni antara Rp 10.000 sampai dengan Rp 100.000 (Wahyu Hidayat, 2023:1). Lebih memprihatinkan, 11% penjudi *online* berusia 10-20 tahun, bahkan 2% di bawah 10 tahun, menggambarkan infiltrasi destruktif ke generasi muda (BEM UI, 2024:1). Urgensi tindakan komprehensif dan kolaboratif dari semua elemen untuk membendung arus judi *online* menjadi mendesak untuk dilakukan.

Masifnya perkembangan judi *online* di Indonesia menciptakan krisis multidimensi yang mengancam stabilitas sosial, ekonomi dan keamanan nasional. *Pertama*, judi *online* dapat menjadi pemicu bunuh diri. Pada aspek psikologis, individu yang terjerat kecanduan judi *online* rentan mengalami depresi, tekanan batin, keputusasaan, rasa tidak berdaya, dan bahkan berpotensi melukai diri sendiri disebabkan terjebak dalam lingkaran hutang (Karli et al, 2023:322). *Center for Financial and Digital Literacy* mencatat sejak tahun 2023 hingga April 2024 terdapat 14 (empat belas) kasus bunuh diri dan percobaan bunuh diri yang dipicu oleh judi *online*. Masing-masing 10 (sepuluh) kasus terjadi di tahun 2023 dan terdapat 4 (empat) kasus terjadi sejak Januari 2024 hingga April 2024 (Populix, 2024:15). *Kedua*, judi online dapat berkontribusi pada kriminalitas. Tekanan akibat kekalahan atau hutang dalam judi online seringkali memicu tindakan kekerasan atau konflik dengan pihak lain. Kasus-kasus mulai dari perampokan dan pembunuhan sopir taksi online oleh anggota Detasemen Khusus 88 Antiteror, penggadaian 11 (sebelas) kendaraan sewaan oleh anggota Kepolisian Daerah Bali, penyelewengan dana desa oleh Kepala Desa, korupsi oleh kurir *e-commerce*, hingga Kekerasan dalam Rumah Tangga (KDRT) yang dialami belasan istri di Kabupaten Blitar menunjukkan betapa dalamnya

penetrasi judi *online*. *Ketiga*, judi online berpotensi meningkatkan kasus perceraian. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), kasus perceraian yang disebabkan oleh masalah judi mengalami lonjakan signifikan pada tahun 2023, mencapai 1.572 kasus. Jumlah ini meningkat sebesar 3% dalam setahun terakhir dan melonjak 142,6% dibandingkan dengan tahun 2020. BPS tidak merinci jenis judi yang menyebabkan peningkatan kasus perceraian ini, sehingga dapat mencakup judi *offline* maupun *online* (Populix, 2024:20).

Mengutip Febri Jaya dalam tulisannya di *The Conversation*, terdapat 4 (empat) faktor utama yang menyebabkan tingginya angka perjudian *online*. *Pertama*, faktor ekonomi, yaitu ketika masyarakat yang kesulitan mendapatkan pekerjaan atau mencari penghasilan pada akhirnya memilih jalan pintas untuk menghasilkan uang secara cepat dan mudah. *Kedua*, faktor lingkungan sosial, yaitu akibat terpengaruh pergaulan yang juga bermain judi *online*. *Ketiga*, kesempatan, yaitu tentang mudahnya seseorang untuk mengakses situs perjudian online. *Keempat*, kurangnya kesadaran individu, yaitu merujuk pada kesadaran moral dan kesadaran hukum (Febri Jaya, 2023).

Meskipun judi *online* sering dianggap sebagai masalah perkotaan, kenyataannya aktivitas ini telah menyebar hingga ke wilayah pedesaan, dimana infrastruktur digital pedesaan semakin berkembang (Sahri dan Kustiawan, 2023). Kabupaten Gunungkidul Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu wilayah yang menghadapi risiko ini.

Kabupaten Gunungkidul merupakan kabupaten terluas di Provinsi Daerah Istimewa (D.I) Yogyakarta dengan luas 1.485,36 km² atau hampir setengah total luas Provinsi D.I Yogyakarta. Kabupaten Gunungkidul terdiri dari 18 (delapan belas) kecamatan dan 144 (seratus empat belas) desa/kelurahan. Kecamatan terluas ada di Semanu dengan luas 108,39 km², sementara kecamatan terkecil ada di Ngawen dengan luas 46,59 km² (BPS Gunungkidul, 2024:19). Jumlah penduduk Kabupaten Gunungkidul pada tahun 2023 sebanyak 751.011 jiwa terdiri dari 371.216 laki-laki dan 379.795 perempuan, di mana penduduk yang berusia kerja relatif lebih besar dibanding jumlah anak-anak dan orang tua (BPS Gunungkidul, 2023:20). Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) Kabupaten Gunungkidul didominasi oleh lapangan usaha pertanian, kehutanan, dan perikanan, dengan sektor pertanian menjadi penggerak utama pertumbuhan ekonomi (BPS Gunungkidul, 2023:22). Selama kurun waktu 2010-2023, pencapaian Indek Pembangunan Manusia (IPM) Kabupaten Gunungkidul masih di bawah pencapaian IPM Provinsi D.I. Yogyakarta. Hal ini memberikan makna bahwa posisi pencapaian kualitas pembangunan manusia di Kabupaten Gunungkidul sampai tahun 2023 masih lebih rendah dibandingkan rata-rata pencapaian pembangunan manusia di Propinsi D.I. Yogyakarta (BPS Gunungkidul, 2023:28).

© 2025 Jurnal Darma Loka | E-ISSN: 3124-551X

Risiko ancaman judi *online* di Kabupaten Gunungkidul sangat terkait dengan kondisi demografis dan ekonomi daerah ini. Perjudian, baik dalam bentuk konvensional maupun online, telah menjadi masalah serius di Kabupaten Gunungkidul. Pada Juni 2023, Satuan Reserse Kriminal (Satreskrim) Polres Gunungkidul menangkap 14 (empat belas) orang pemain judi dadu. Terdapat 2 (dua) jenis perjudian di daerah ini, yaitu judi dadu dan judi togel. Keduanya telah merambah perekonomian warga di 18 (delapan belas) kecamatan di Kabupaten Gunungkidul (Kompasiana, 2023). Masih di tahun yang sama, Satreskrim Polres Gunungkidul membongkar sejumlah praktik judi dadu dan judi togel di wilayahnya. Jajaran Polres Gunungkidul menangkap seorang pengecer judi togel yang merupakan petani. Modus perjudian dalam kasus ini adalah dengan cara *online*. Para pembeli togel bertransaksi dengan pelaku lewat nomor *handphone*. Nantinya saat nomor yang keluar sudah diumumkan, pelaku menghubungi para pembeli togel. Selain membongkar praktik judi togel, Polres Gunungkidul juga mengamankan 3 (tiga) orang bandar dadu di mana salah satunya adalah seorang perangkat desa (Harian Merdeka, 2023).

Pada tahun 2024, Kepolisian Resor (Polres) Gunungkidul mengungkap praktik perjudian berkat laporan warga. Sebanyak 11 (sebelas) pelaku diamankan, termasuk seorang oknum perangkat desa. Barang bukti yang disita meliputi uang tunai Rp 1.543.000, 3 (tiga) set kartu, dan 4 (empat) empat lembar tikar (Harian Jogja, 2023). Kasus serupa terjadi pada Februari 2024, di mana Polres Gunungkidul menangkap 5 (lima) warga yang tengah berjudi di pinggir pantai (Harian Jogja, 2024). Perjudian di Kabupaten Gunungkidul juga merambah kalangan pelajar. Bentuk perjudian yang mereka lakukan lumayan beragam, dengan nilai taruhan yang beraneka macam. Salah satu yang populer adalah *krikilan* atau tebak jumlah kerikil. Nilai taruhannya kecil-kecilan, hanya Rp 1.000,00. Jenis perjudian lainnya yaitu tebak-tebakan *skor* sepak bola yang ditayangkan di televisi. Untuk jenis taruhan ini, nilainya sebesar Rp 100.000,00 (Espos Regional, 2024).

Pada Maret 2024, situs resmi Dinas Perdagangan Kabupaten Gunungkidul yang seharusnya digunakan untuk pelayanan publik diretas dan dialihkan menjadi platform judi *online*. Peretasan tersebut merupakan ancaman terhadap keamanan informasi pemerintah daerah (Kompas Yogyakarta, 2024). Selain itu, dampak sosial dari judi online juga terlihat dalam kasus seorang pemuda yang membakar rumah orang tuanya karena tidak diberi uang Rp 2 juta untuk membayar hutang judi *online* (Kompas Yogyakarta, 2024).

Meski tidak ada data spesifik mengenai *prevalensi* perjudian di Kabupaten Gunungkidul, beberapa kasus tersebut menunjukkan bahwa perjudian menjadi isu yang perlu perhatian serius. Kolaborasi antara pemerintah, aparat penegak hukum, akademisi, masyarakat dan lembaga

terkait diperlukan untuk memberantas praktik ini secara menyeluruh demi menjaga keamanan, stabilitas sosial, dan kesejahteraan ekonomi masyarakat Kabupaten Gunungkidul.

Salah satu wilayah di Kabupaten Gunungkidul yang relevan untuk ditelaah dalam konteks ini adalah Desa Girisekar. Desa Girisekar berada di Kecamatan Panggang, Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Desa ini terbagi dalam 9 (sembilan) dusun, yaitu Krambil, Warak, Sawah, Bali, Mendak, Blimbing, Waru, Pijinan, dan Jeruken. Desa Girisekar merupakan daerah dengan topografi berbukit-bukit dan berkelok-kelok dengan ketinggian tanah 400 meter di atas permukaan laut. Secara geografis, Desa Girisekar terletak 6,5 km dari Kecamatan Panggang, 29 km dari Kabupaten Gunungkidul, dan 35 km dari Provinsi D.I. Yogyakarta. Perlu diketahui, Desa Girisekar adalah desa yang jaraknya paling jauh dari Ibukota Kabupaten Gunungkidul (Sulistyaningsih, 2016:625).

Desa Girisekar memiliki penduduk terbanyak di Kecamatan Panggang yaitu sejumlah 7.445 jiwa. Masyarakat Desa Girisekar mencukupi kebutuhannya melalui sektor pertanian, peternakan, dan non pertanian. Meski didominasi oleh lapangan usaha pertanian, masyarakat yang bergerak di sektor pertanian mayoritas usia 40 (empat puluh) tahun ke atas. Hal ini disebabkan karena usia muda produktif tidak tertarik dalam sektor pertanian. Profesi sebagai petani tidak menjadi impian para pemuda di Desa Girisekar (Sulistyaningsih, 2016:625).

Risiko perjudian *online* di Desa Girisekar memiliki kaitan erat dengan kondisi demografis, geografis, dan sosial-ekonomi masyarakatnya. Selain itu, pola kasus perjudian yang terjadi di Kabupaten Gunungkidul sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya turut memengaruhi kerentanan warga Desa Girisekar terhadap perilaku perjudian *online*. Berdasarkan informasi awal yang diperoleh dari wawancara dengan tokoh masyarakat setempat, mulai ada warga desa yang melakukan aktivitas judi *online*, terutama kelompok usia muda dan produktif. Beberapa penyebab yang teridentifikasi terkait perjudian *online* di Desa Girisekar antara lain, *pertama,* akses internet yang semakin meluas, di mana perkembangan infrastruktur teknologi, termasuk jaringan internet di wilayah pedesaan, telah membuka peluang bagi warga Desa Girisekar untuk mengakses berbagai platform perjudian *online*. *Kedua*, kerentanan ekonomi masyarakat, di mana sebagai wilayah yang mayoritas penduduknya bekerja di sektor agraris, warga Desa Girisekar umumnya memiliki penghasilan yang tidak stabil, sehingga mudah terlibat dalam judi *online* disebabkan tekanan ekonomi dan harapan mendapatkan penghasilan lain dengan cepat. *Ketiga*, minimnya pemahaman hukum, di mana sebagian besar warga Desa Girisekar belum memahami bahwa perjudian online merupakan tindak pidana, sehingga banyak yang tidak menyadari konsekuensi hukum dan dampak destruktif yang lebih luas dari keterlibatan dalam aktivitas tersebut.

Temuan tersebut menunjukkan urgensi dilakukannya upaya pencegahan yang komprehensif untuk mengurangi kerentanan warga Desa Girisekar terhadap perjudian *online*. Langkah ini bukan hanya bertujuan melindungi masyarakat dari dampak negatif judi *online*, tetapi juga mendukung pembangunan sosial-ekonomi masyarakat Desa Girisekar dan Gunungkidul secara keseluruhan. Implementasi kegiatan dilakukan melalui metode penyuluhan hukum yang difokuskan pada pemecahan masalah berupa bagaimana peningkatan pemahaman hukum masyarakat dalam upaya pencegahan perjudian *online* di Desa Girisekar Kecamatan Panggang Kabupaten Gunungkidul Yogyakarta.

Metode dan Strategi Pendekatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah memperoleh izin resmi dari Pemerintah Desa Girisekar dan mendapat dukungan penuh dari perangkat desa yang terkait. Pelaksanaan kegiatan mematuhi prinsip etika penelitian sosial dan humaniora dengan menyampaikan kepada partisipan tujuan, manfaat, dan materi kegiatan dan disetujui oleh seluruh partisipan. Kerahasiaan identitas dan data pribadi mereka tetap terjaga dan dimanfaatkan hanya untuk kepentingan akademik. Kegiatan ini berbentuk penyuluhan hukum yang bersifat non-eksperimental sehingga peserta tidak menghadapi risiko yang berarti.

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, kegiatan kemudian dilaksanakan dengan metode penyuluhan hukum dalam bentuk sarasehan. Penyuluhan hukum, dalam perspektif Kebijakan Penanggulangan Kejahatan (*Criminal Policy*), merupakan bagian dari Kebijakan Non Penal (*Non Penal Policy*). Pendekatan ini menitikberatkan pada sifat preventif/pencegahan/pengendalian sebelum kejahatan terjadi. G. P. Hoefnagels mengklasifikasikan upaya-upaya yang dapat ditempuh dengan pendekatan non penal, antara lain (Barda Nawawi Arief, 2017):

1. Pencegahan tanpa pidana (*prevention without punishment*); dan
2. Mempengaruhi pandangan masyarakat mengenai kejahatan dan pemidanaan (*influencing views of society on crime and punishment*).

Mengingat upaya penanggulangan kejahatan melalui Kebijakan Non Penal (*Non Penal Policy*) bersifat preventif/pencegahan/pengendalian, maka sasaran utamanya adalah mencegah dan/atau menangani faktor-faktor penyebab terjadinya kejahatan, antara lain berpusat pada masalah-masalah atau kondisi-kondisi sosial yang secara langsung maupun tidak langsung dapat menimbulkan atau menumbuhsuburkan kejahatan (Barda Nawawi Arief, 2017). Dalam konteks isu perjudian *online*, pendekatan non-penal ini diwujudkan melalui pemberian edukasi, peningkatan kesadaran hukum dan penguatan ketahanan keluarga dan masyarakat agar tidak terjerumus pada praktik perjudian *online*.

Sejalan dengan Kebijakan Non Penal (*Non Penal Policy*), dibutuhkan metode penyuluhan hukum yang partisipatif, yaitu sarasehan. Sarasehan merupakan pertemuan yang diselenggarakan untuk mendengarkan pendapat para ahli mengenai suatu masalah dalam bidang tertentu. Seserahan dilakukan dalam suasana informal, sehingga memungkinkan para peserta untuk mengajukan pertanyaan, memberikan umpan balik, dan memahami materi dengan lebih baik. Pendekatan ini memberdayakan masyarakat untuk merasa dilibatkan dihargai. Metode ini lebih efektif dibandingkan hanya memberikan ceramah satu arah. Sarasehan diharapkan dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kesadaran hukum dan memperkuat komitmen warga Desa Girisekar dalam menciptakan lingkungan yang bebas dari perjudian online.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di Desa Girisekar, Kecamatan Panggang, Kabupaten Gunungkidul, difokuskan pada peningkatan pemahaman hukum masyarakat dalam upaya pencegahan perjudian *online*. Rangkaian kegiatan penyuluhan hukum dilakukan secara luring pada 18 Juli 2025 di Balai Desa Girisekar, dengan dihadiri oleh 25 (dua puluh lima) peserta dan 1 (satu) pemateri dari Fakultas Hukum Universitas Negeri Surabaya, yaitu Gelar Ali Ahmad, S.H., M.H. Untuk mengukur tingkat keberhasilan penyuluhan hukum, kegiatan ini memanfaatkan *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah penyampaian materi. *Pre-test* bertujuan untuk mendapatkan parameter kompetensi awal, seberapa banyak peserta mengetahui tentang materi pembelajaran tersebut. Sedangkan *post-test* bertujuan untuk memperoleh kompetensi akhir, seberapa banyak peserta menguasai materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Adapun Materi yang disampaikan, antara lain: (1) Gambaran Umum Perjudian *Online*; (2) Tren Kasus Perjudian *Online* di Indonesia; (3) Dampak Destruktif Perjudian *Online*; (4) Sanksi Pidana Perjudian Online; dan (5) Strategi Pencegahan Perjudian Online Berbasis Keluarga dan Masyarakat. Materi disampaikan secara sistematis dengan dukungan media visual.

Gambar 1. Sesi Penyampaian Materi pada Kegiatan Penyuluhan Hukum





Sumber: Dokumentasi Kegiatan, 2025.

Pada materi terkait Gambaran Umum Perjudian Online, pemateri mengenalkan apa itu judi *online*. Secara bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan judi sebagai permainan dengan memakai uang atau barang sebagai taruhan. Ketika permainan tersebut dilakukan secara *online*, maka disebut judi *online*. Permainan ini hasilnya sangat bergantung pada peruntungan belaka, meskipun kadang dianggap melibatkan keterampilan. Selain menjelaskan definisi, pemateri juga menunjukkan perbedaan judi *online* dengan game *online*. Secara kasat mata memang sulit dibedakan dengan jelas antara judi *online* dengan game *online*. Namun masyarakat bisa membedakan dari fasilitas mengeluarkan mata uang digital, sebagaimana diatur dalam Pasal 9 huruf b Peraturan Kementerian Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik yang menyatakan bahwa, "*Permainan Interaktif Elektronik yang tidak dapat diklasifikasikan apabila konten yang terdapat pada produk merupakan kegiatan judi yang dapat menggunakan uang asli ataupun uang virtulan yang dapat ditukarkan menjadi asli*."

Pada materi terkait Tren Kasus Perjudian Online di Indonesia, pemateri menyampaikan bahwa Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi, sebelumnya bernama Kementerian Komunikasi dan Informatika) menyatakan bahwa Indonesia saat ini berada dalam kondisi darurat judi online. Hasil Survei Asosiasi penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Tahun 2023 terhadap 8.510 responden di 35 provinsi menunjukkan bahwa 34,26% responden mengetahui adanya situs judi di internet dan 5,61% responden mengakses situs judi di internet. Bila angka ini diasumsikan riil secara proporsional, jumlah penduduk Indonesia yang aktif berjudi secara daring diperkirakan mencapai 15,5 juta orang. Tak hanya itu, maraknya judi online juga terlihat dari upaya Kominfo yang telah memblokir ratusan ribu konten judi online (Kominfo,

2024). Lebih lanjut, pemateri menjelaskan ragam modus perjudian online, mulai dari promosi melalui artis dan influencer, penyebaran tautan melalui media sosial, hingga aplikasi pesan instan, bahkan meretas laman instansi pemerintah dan pendidikan.

Pada materi terkait Dampak Destruktif Perjudian Online, pemateri menunjukkan bahwa masifnya perkembangan judi online di Indonesia menciptakan krisis multidimensi yang mengancam stabilitas sosial, ekonomi dan keamanan nasional. Pertama, judi online dapat menjadi pemicu bunuh diri. Pada aspek psikologis, individu yang terjerat kecanduan judi online rentan mengalami depresi, tekanan batin, keputusasaan, rasa tidak berdaya, dan bahkan berpotensi melukai diri sendiri disebabkan terjebak dalam lingkaran hutang (Karli et al, 2023:322). Center for Financial and Digital Literacy mencatat sejak tahun 2023 hingga April 2024 terdapat 14 (empat belas) kasus bunuh diri dan percobaan bunuh diri yang dipicu oleh judi online. Masing-masing 10 (sepuluh) kasus terjadi di tahun 2023 dan terdapat 4 (empat) kasus terjadi sejak Januari 2024 hingga April 2024 (Populix, 2024:15). Kedua, judi online dapat berkontribusi pada kriminalitas. Tekanan akibat kekalahan atau hutang dalam judi online seringkali memicu tindakan kekerasan atau konflik dengan pihak lain. Kasus-kasus mulai dari perampokan dan pembunuhan sopir taksi online oleh anggota Detasemen Khusus 88 Antiteror, penggadaian 11 (sebelas) kendaraan sewaan oleh anggota Kepolisian Daerah Bali, penyelewengan dana desa oleh Kepala Desa, korupsi oleh kurir e-commerce, hingga Kekerasan dalam Rumah Tangga (KDRT) yang dialami belasan istri di Kabupaten Blitar menunjukkan betapa dalamnya penetrasi judi online. Ketiga, judi online berpotensi meningkatkan kasus perceraian. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), kasus perceraian yang disebabkan oleh masalah judi mengalami lonjakan signifikan pada tahun 2023, mencapai 1.572 kasus. Jumlah ini meningkat sebesar 3% dalam setahun terakhir dan melonjak 142,6% dibandingkan dengan tahun 2020. BPS tidak merinci jenis judi yang menyebabkan peningkatan kasus perceraian ini, sehingga dapat mencakup judi offline maupun online (Populix, 2024:20).

Pada materi terkait Sanksi Pidana Perjudian Online, pemateri memaparkan bahwa perjudian di Indonesia secara umum diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Ketentuan dalam KUHP mengatur sanksi pidana bagi pelaku judi konvensional, sedangkan mengenai judi online secara spesifik diatur dalam UU ITE.

Pasal 303 ayat (3) KUHP menjelaskan bahwa judi adalah tiap-tiap permainan yang umumnya terdapat kemungkinan untuk untung karena adanya peruntungan atau karena pemainnya mahir dan sudah terlatih. Yang juga termasuk main judi ialah pertaruhan tentang

keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertaruhan yang lain-lain. Lebih lanjut ketentuan Pasal 303 ayat (1) dan Pasal 303 bis ayat (1) KUHP mengatur sanksi bagi yang menjalankan perjudian sebagaimana dijelaskan 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 adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;
3. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.

Pasal 303 bis ayat (1) KUHP, berbunyi:

Diancam dengan hukuman penjara paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

1. barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar peraturan pasal 303;
2. barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.

Judi o*nline* adalah salah satu perbuatan yang dilarang dalam UU ITE, sebagaimana disebutkan dalam Pasal 27 ayat (2) ITE, yaitu:

Pasal 27 ayat (2) ITE

Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Lebih lanjut, Penjelasan pasal 27 ayat (2) menerangkan bahwa ketentuan tersebut mengacu pada ketentuan perjudian dalam hal menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi, menjadikannya sebagai mata pencaharian, menawarkan atau memberikan kesempatan kepada umum untuk bermain judi, dan turut serta dalam perusahaan untuk itu. Selanjutnya, ancaman pidana untuk pelaku tindak pidana judi *online* disebutkan pada Pasal 45 ayat (3) UU ITE yang menegaskan bahwa, "*Sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh miliah rupiah)*."

Terakhir, pada materi terkait Strategi Pencegahan Perjudian Online Berbasis Keluarga dan Masyarakat, pemateri mengajak peserta untuk mencegah kecanduan judi *online* melalui peningkatan pengetahuan tentang bahaya judi *online*, menghindari pemicu dorongan berjudi,

membatasi akses terhadap situs dan aplikasi berisiko, serta melakukan deteksi dini. Beberapa cara praktis di antaranya adalah menjauhi kasino dan laman judi, tidak mengklik tautan mencurigakan, menghindari aplikasi dengan modus permainan judi, serta tidak mengambil pinjaman demi berjudi. Selain itu, masyarakat juga perlu waspada terhadap iklan judi online dengan cara tidak memasukkan kata kunci terkait perjudian di mesin pencari serta menonaktifkan iklan berbasis riwayat pencarian. Sebagai penutup, pemateri menegaskan bahwa satu-satunya cara memenangkan judi online adalah dengan tidak pernah memulainya.

Kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi interaktif antara peserta dengan narasumber. Dalam sesi ini, muncul pertanyaan serta berbagai pandangan mengenai negara yang secara tidak langsung berkontribusi terhadap kerentanan warga negaranya dalam praktik judi *online*. Pada konteks ini, isu ketidakadilan struktural menjadi fokus pembahasan bersama. Tantangan ini mencakup ketidakadilan ekonomi dan akses pendidikan yang bersifat sistemik dan berkelanjutan. Peserta dan narasumber percaya bahwa redistribusi kekayaan yang adil dan layanan dasar berupa pendidikan berkualitas akan memberdayakan generasi dan mencegah mereka melakukan tindak pidana, utamanya judi *online*. Selain itu, sesi diskusi juga membahas bahwa sebagian besar peserta seringkali tidak bisa membedakan *game online* dengan judi *online*. Ketidaktahuan ini membuat mereka rentan terjebak dalam praktik judi *online* tanpa disadari.

Gambar 2. Sesi Diskusi pada Kegiatan Penyuluhan Hukum



© 2025 Jurnal Darma Loka | E-ISSN: 3124-551X



Note: Dokumentasi Kegiatan 2025.

Rangkaian kegiatan penyuluhan hukum diakhiri dengan pelaksanaan *post-test*. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan kapasitas mitra secara signifikan. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Tingkat Pemahaman dan Kesadaran Peserta Sebelum dan Sesudah PkM

No	Aspek Penguatan	Sebelum PkM (%)	Sesudah PkM (%)
1	Kesadaran terhadap dampak ekonomi, sosial dan kemanan dari tindak pidana perjudian *online*	30	80
2	Pemahaman hukum terkait tindak pidana perjudian *online*	40	75
3	Kemampuan mengidentifikasi modus perjudian *online*	25	80
4	Partisipasi masyarakat dalam upaya pencegahan tindak pidana perjudian *online*	35	75

Temuan ini menggambarkan bahwa kegiatan penyuluhan hukum dalam bentuk sarasehan terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman hukum masyarakat Desa Girisekar Kecamatan Panggang Kabupaten Gunungkidul Yogyakarta terhadap isu perjudian *online*. Lebih jauh, kegiatan ini mendorong tumbuhnya partisipasi masyarakat dalam upaya pencegahan, sehingga menjadi modal sosial yang penting bagi terbentuknya lingkungan yang bebas dari praktik perjudian *online*.

Kesimpulan dan Rekomendasi

Meskipun judi online sering dianggap sebagai persoalan khas perkotaan, kenyataannya aktivitas ini telah menyebar hingga ke wilayah pedesaan seiring dengan semakin berkembangnya infrastruktur digital. Desa Girisekar Kecamatan Panggang Kabupaten Gunungkidul merupakan salah satu wilayah yang menghadapi risiko ini. Kondisi tersebut menunjukkan adanya urgensi untuk melakukan upaya pencegahan yang komprehensif guna mengurangi kerentanan terhadap perjudian online. Kegiatan dilakukan melalui metode penyuluhan hukum dalam bentuk sarasehan yang difokuskan pada pemecahan masalah berupa bagaimana peningkatan pemahaman hukum masyarakat dalam upaya pencegahan perjudian online di Desa Girisekar Kecamatan Panggang Kabupaten Gunungkidul Yogyakarta. Materi disampaikan secara sistematis dengan dukungan media visual. Adapun Materi yang disampaikan, antara lain: (1) Gambaran Umum Perjudian Online; (2) Tren Kasus Perjudian Online di Indonesia; (3) Dampak Destruktif Perjudian Online; (4) Sanksi Pidana Perjudian Online; dan (5) Strategi Pencegahan Perjudian Online Berbasis Keluarga dan Masyarakat. Hasil pre-test dan post-test menggambarkan bahwa kegiatan ini terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman hukum masyarakat Desa Girisekar Kecamatan Panggang Kabupaten Gunungkidul Yogyakarta terhadap isu perjudian online. Lebih jauh, kegiatan ini mendorong tumbuhnya partisipasi masyarakat dalam upaya pencegahan, sehingga menjadi modal sosial yang penting bagi terbentuknya lingkungan yang bebas dari praktik perjudian online.dapat memahami materi secara mendalam, mendapat pengetahuan untuk mengadvokasi diri, dan terlibat aktif dalam pencegahan perjudian *online* di lingkungan mereka

Referensi

A. Laras, N, Salsabila, C. Caroline, J. Delas, F. Dinda, dan M. Finanto, Analisis Dampak Judi Online di Indonesia, *Concept: Journal of Social Humanities and Education Volume 3 Nomor 2 Juni 2024.*

A. Rara Zui, *dkk*, Penegakan Hukum Dalam Pemberantasan Tindak Pidana Judi Online (Judi Slot) Di Kota Taluk Kuantan, Rewang Rencang: Jurnal Hukum Lex Generalis.

B. Nawawi Arief, 2017, B*unga Rampai Kebijakan Hukum Pidana: Perkembangan Konsep KUHP Baru*, Jakarta: Kencana.

B. Septu Haudi, Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum, INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024, Page 1016-1026.

BPS Gunungkidul, 2023, *Indeks Pembangunan Manusia Kabupaten Gunungkidul Tahun 2023,* Yogyakarta: BPS Gunungkidul.

D. Damaragil, Dampak Adiksi Perjudian *Online* Slot Pada Remaja Usia 18-21 Tahun di Kelurahan Rengas (Studi Kasus di Kelurahan Rengas, Kecamatan Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, KAIS Kajian Ilmu Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Vol. 5 No. 1 Bulan Mei Tahun 2024.

Departemen Kajian Strategis BEM UI 2024, *Jackpot Kegelapan: Potret Buram Judi online di Indonesia*, diakses di laman https://www.instagram.com/bemui_official/p/C-E5tF1S3E-/?img_index=2 pada 20 Januari 2025

Febri Jaya, *Mengapa Orang Bisa Kecanduan Bermain Judi Online?*, diakses di laman https://theconversation.com/mengapa-orang-bisa-kecanduan-bermain-judi-online-213742 pada 20 Januari 2025

Firmansyah, Kebijakan Hukum Pidana mengenai Kejahatan Judi Online (*Cyber Gambling*) di Indonesia, Jurnal Hukum, Politik dan Ilmu Sosial, Vol. 3, No. 4 Desember 2024.

G. Sri, *dkk*, Tindak Pidana Judi Online: Penegakan Hukum Oleh Kepolisian, Serta Upaya Dan Strategi Penaganannya, JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia, Vol: 2 No: 5, Mei 2025.

K. Karli, A. Harvelian, A. M. Safitri, A. Wahyudi, dan R. Pranacitra, Penyuluhan pengabdian Hukum dalam Mengatasi Dampak Negatif Judi Online terhadap Kesejahteraan Buruh, *PUNDIMAS:Publikasi Kegiatan Abdimas Tahun 2023*.

K. Reza Aditya, Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia: Tantangan dan Solusi, Jurnal Exact: Journal of Excelent Academic Community, Vol 1, No 1, 2023.

Kominfo, 2023, *Stop Judi Online*, Jakarta: Kominfo.

Populix, 2024, *Indonesia Darurat Judi Online: Ironi Peristiwa, Modus Bandar dan Sikap Pemerintah*, Jakarta: Populix

PPATK, 2023, Laporan Tahunan 2023, Jakarta: PPATK.

PPATK, 2024, Laporan Semester Tahun 2024, Jakarta: PPATK.

S. Alya Fadillah, Masyarakat dan Judi Online: Menemukan Keseimbangan Melalui Kegiatan Positif, Jurnal Pengabdian Olahraga Indonesia, Volume 1 Nomer 1 Tahun 2025.

S. Seri Mughni, Judi Online Sebagai Cybercrime Serta Tantangan Penegakan Hukum Pidana di Era Digital: Antara Regulasi, Pembuktian, dan Ancaman Cybercrime, Jurnal Riset Rumpun Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora, Volume 4 Nomor 2 April 2025.

T. Ratna Galuh Manika, Darurat Judi Online: Eksistensi Kebijakan Perjudian di Indonesia dan Brunei Darussalam, Jurnal Legisia, Volume 16 Nomor 2 Tahun 2024.

Tempo, *PPATK: Transaksi Judi Online 2024 Tembus Rp 283 Triliun*, diakses di laman https://www.tempo.co/hukum/ppatk-transaksi-judi-online-2024-tembus-rp-283-triliun-1164927 pada 20 Januari 2025

W. Hidayat, D. Setyabudi, dan N. Surayya Ulfa, Pengaruh Terpaan Iklan Judi Online dan Intensitas Komunikasi dengan Teman Sebaya terhadap Minat Bermain Judi Online, *Interaksi Online, Volume 12 nomor 4 September 2024*.