

Sosialisasi Gerakan Anti Judi *Online* (Gajol) di Desa Banjarsari Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik

Oleh :

Zakiah Noer¹⁾*, Mashudi²⁾

Fakultas Hukum Universitas Gresik

Email: zakiahnoer12@gmail.com*

Abstrak

Judi online membawa dampak negatif berupa kerugian ekonomi, keretakan keluarga, hingga meningkatnya tindak kriminal. Untuk mencegah hal tersebut, dilaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa Gerakan Anti Judi *Online* (Gajol) di Desa Banjarsari, Kecamatan Cerme, Kabupaten Gresik dengan melibatkan pemerintah desa, tokoh masyarakat, pemuda karang taruna, ibu rumah tangga, dan pelajar. Kegiatan bertujuan meningkatkan kesadaran hukum, literasi digital, dan partisipasi masyarakat dalam menolak praktik judi online. Metode yang digunakan adalah ceramah interaktif, diskusi kelompok, serta simulasi literasi digital. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan hukum masyarakat, perubahan sikap masyarakat yang menolak terlibat judi *online*, terbentuknya relawan desa, serta penyebaran media edukasi yang mendapat respon positif. Program Gajol terbukti efektif sebagai strategi preventif hukum pidana berbasis edukasi dan partisipasi masyarakat, sekaligus mendukung langkah represif pemerintah dalam memberantas judi *online*.

Kata Kunci: Dampak, Judi Online, Masyarakat

1. Pendahuluan

Dalam era globalisasi yang sedang berlangsung, terjadi perubahan pola perilaku masyarakat yang cukup signifikan. Kemajuan zaman yang dipenuhi dengan teknologi, mekanisasi, industrialisasi, dan urbanisasi telah memberikan pengaruh yang rumit terhadap cara interaksi manusia. Namun, aspek lain dari kemajuan ini adalah tergesernya nilai-nilai sosial yang mengakibatkan munculnya berbagai isu sosial. Sebagai akibatnya, banyak individu sering kali mengalami kesulitan dalam

beradaptasi dengan lingkungan sosial yang semakin kompleks ini (Sulton, 2024).

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan internet, akses ke platform judi *online* menjadi semakin sederhana dan menjangkau berbagai lapisan masyarakat, mulai dari remaja hingga orang dewasa. Banyak orang yang terlibat dalam judi *online* dipicu oleh kondisi ekonomi yang sulit, keinginan untuk mendapatkan hasil secara cepat, serta pengaruh dari lingkungan sosial yang toleran terhadap kegiatan perjudian (Tiwa, 2025).

Dampak negatif dari judi *online* tidak hanya terbatas pada kerugian finansial seperti meningkatnya utang, kebangkrutan, serta penggunaan pinjaman *online* untuk berjudi, tetapi juga merusak hubungan antar individu, menciptakan ketegangan dalam keluarga, menimbulkan isolasi sosial, bahkan meningkatkan berbagai tindak kriminal seperti pencurian dan kekerasan. Situasi ini juga berpotensi membahayakan masa depan generasi muda di Indonesia (Laras et al., 2024).

Menurut KBBI, judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu). Perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja, yaitu upaya mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan – harapan pada suatu peristiwa, permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. (Kartono, 2009). Adapun judi *online* merujuk pada kegiatan perjudian secara daring melalui web atau aplikasi yang menyediakan konten perjudian.

Pada dasarnya judi *online* merupakan perbuatan yang dilarang dalam Pasal 27 ayat (2) Undang – Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua UU ITE, yang menyatakan bahwa 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 yang dimaksud pada Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024 di atas mengacu pada ketentuan perjudian terkait dengan penawaran atau pemberian peluang untuk bermain judi, menjadikannya sebagai sumber penghasilan, menawarkan atau memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk terlibat dalam perjudian, serta berpartisipasi dalam usaha yang berkaitan dengannya.

Menyadari besar ancaman ini, pemerintah bersama masyarakat berusaha lebih tegas dalam melakukan edukasi, pencegahan, dan penegakan hukum. Salah satunya melalui penguatan UU ITE yang memberikan sanksi lebih berat bagi pelaku perjudian sebagai efek jera dan upaya untuk membatasi kebebasan pelaku kejahatan digital. Selain penegakan hukum, edukasi kepada masyarakat menjadi langkah penting agar mereka dapat memahami bahaya serta efek buruk dari perjudian *online*, dan dapat menghindari bujukan serta iklan yang semakin meluas.

Sebelum pelaksanaan program sosialisasi Gerakan Anti Judi *Online*

(Gajol), hubungan Tim Pengabdian kepada Masyarakat Fakultas Hukum Universitas Gresik dengan Pemerintah Desa Banjarsari selaku mitra telah terjalin melalui koordinasi awal dan diskusi kebutuhan. Relasi tersebut ditandai dengan keterbukaan mitra dalam menyampaikan permasalahan terkait maraknya praktik perjudian *online* di masyarakat serta komitmen bersama untuk mencari solusi preventif. Tim Pengabdian kepada Masyarakat berperan sebagai fasilitator penyusunan program, sedangkan mitra memberikan dukungan informasi dan akses terhadap kelompok sasaran, sehingga tercipta dasar kemitraan yang partisipatif dan saling melengkapi.

Oleh karena itu program edukasi Gajol (Gerakan Anti Judi *Online*) lahir sebagai upaya sosial untuk meningkatkan literasi hukum masyarakat tentang larangan dan sanksi judi *online* menurut KUHP dan UU ITE, memperkuat literasi digital (mengenal pola promosi, *phishing*, dan skema tautan/aplikasi), menumbuhkan literasi finansial (risiko utang, proteksi keluarga, dan perencanaan keuangan), membangun mekanisme rujukan ke layanan rehabilitasi/mediasi sosial bila terdampak, serta memperkuat kemitraan antara masyarakat, pemerintah daerah dan para penegak hukum untuk pelaporan cepat (*alert system*) dan advokasi

kebijakan lokal yang selaras dengan hukum positif Indonesia. (Kesuma, 2023)

2. Metode Pelaksanaan

Metode dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan pendekatan kepada masyarakat melalui sosialisasi kepada masyarakat, khususnya para remaja Karang Taruna Budi Utomo di Desa Banjarsari, Kecamatan Cerme, Kabupaten Gresik.

Sebelum pelaksanaan sosialisasi tentang Gerakan Anti Judi *Online* (Gajo), Tim Pengabdian Kepada Masyarakat melakukan koordinasi dengan Kepala Desa Banjarsari, Perangkat Desa serta Karang Taruna setempat untuk teknik dan waktu pelaksanaan pengabdian.

Pengabdian dilaksanakan di hari Jumat, 08 Agustus 2025 yang bertempat di Balai Desa Banjarsari. Sebelum melakukan sosialisasi, Tim Pengabdian Kepada Masyarakat membagikan kuesioner kepada semua peserta untuk menilai pengetahuan dan pemahaman awal mereka.

Sosialisasi menggunakan alat bantu seperti poster dan video edukasi terkait materi Gerakan Anti Judi Online (Gajol) dengan metode yang digunakan berupa:

- a. ceramah interaktif mengenai dasar hukum larangan perjudian (Pasal 303 dan 303 bis KUHP, UU No. 7 Tahun 1974, PP No. 9 Tahun 1981, dan Keppres No. 21 Tahun 2024 tentang Satgas Judi *Online*).
- b. diskusi kelompok mengenai dampak sosial-ekonomi dari judi *online*, termasuk bahaya utang, perpecahan dalam keluarga, dan kejahatan; dan
- c. simulasi literasi digital untuk mengidentifikasi tautan atau aplikasi yang bermuatan perjudian.

Di akhir sosialisasi, Tim Pengabdian Kepada Masyarakat juga melakukan monitoring dan evaluasi melalui pemberian kuesioner dengan pertanyaan yang sama untuk mengevaluasi dan mengukur efektivitas keberhasilan program serta memberikan rekomendasi perbaikan.

3. Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam bentuk Gerakan Anti Judi *Online* (Gajol) dilaksanakan di desa Banjarsari, Kecamatan Cerme, Kabupaten Gresik dengan melibatkan unsur pemerintah desa, tokoh masyarakat, pemuda karang taruna, serta perwakilan kelompok ibu rumah tangga dan pelajar dalam upaya menciptakan lingkungan yang bebas dari judi *online*.

Adapun hasil yang dicapai dari kegiatan ini meliputi:

- a. Peningkatan pengetahuan hukum: adanya peningkatan pengetahuan hukum masyarakat terkait norma hukum, khususnya mengenai regulasi dan sanksi pidana yang mengatur praktik perjudian *online*, tindakan pencegahan maupun penindakan, serta implikasi yuridis yang ditimbulkan bagi individu maupun masyarakat.
- b. Perubahan perspektif: sebagian besar peserta menyebutkan bahwa mereka menolak untuk mencoba atau melanjutkan partisipasi dalam perjudian *online* setelah menyadari konsekuensinya.
- c. Keterlibatan masyarakat: terbentuknya kelompok relawan desa yang menentang perjudian *online*, berperan sebagai agen untuk penyebaran informasi hukum dan digital di komunitas mereka.
- d. Media edukasi lokal: poster dan brosur yang disebarakan mendapatkan tanggapan yang baik dan telah dipasang secara permanen di beberapa lokasi penting di desa.

Kegiatan sosialisasi Gerakan Anti Judi *Online* (Gajol) menunjukkan bahwa untuk mengatasi praktik perjudian *online* tidak hanya bertumpu pada penegakan hukum represif, tetapi juga membutuhkan

pendekatan preventif melalui edukasi hukum dan literasi digital kepada masyarakat. Hal ini sejalan dengan pandangan Moeljatno bahwa efektivitas hukum pidana tidak hanya ditentukan oleh sanksi, melainkan juga oleh kepatuhan sukarela masyarakat melalui pemahaman norma (Moeljatno, 2008).

Dalam perspektif hukum pidana, judi *online* dikategorikan sebagai delik kesusilaan dan tergolong ke dalam kategori kejahatan yang mengganggu ketertiban umum dalam Pasal 303 KUHP dengan ancaman penjara hingga 10 tahun dan denda sampai 25 juta rupiah (Republik Indonesia, n.d.-a). Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) juga mengatur larangan judi *online* dengan hukum penindakan hingga 6 tahun penjara dan denda signifikan (Republik Indonesia, n.d.-b).

Aktivitas perjudian cenderung bersifat adiktif serta dapat menimbulkan konsekuensi sosial yang merugikan. Menurut Andi Hamzah, perjudian, termasuk yang berbasis digital, mengandung unsur *peruntungan* dan *pertaruhan* yang dapat menjerumuskan individu maupun keluarga pada kerugian ekonomi (Andi Hamzah, 2015).

Hasil sosialisasi di tingkat desa menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan masyarakat tentang implikasi

hukum serta dampak sosial dan ekonomi dari perjudian *online*. Para peserta mengetahui bahwa terdapat hubungan yang kuat antara judi *online* dengan tindak kriminal seperti penipuan, kekerasan domestik, dan praktik pinjaman ilegal.

Dari perspektif kebijakan kriminal, upaya untuk mengatasi perjudian *online* perlu menggabungkan antara pencegahan, perlindungan masyarakat, dan penegakan hukum. Hukum pidana harus dilihat sebagai ultimum remedium, sehingga sebelum penjatuhan pidana, upaya edukasi dan pencegahan perlu dioptimalkan (P.A.F. Lamintang, 2010). Pendekatan inilah yang diambil dalam sosialisasi Gajol, yakni membangun kesadaran hukum masyarakat agar tidak terjerumus dalam praktik judi *online*.

Selain itu, pentingnya literasi digital dan finansial untuk memutus siklus promosi judi *online* di masyarakat. Hal ini selaras dengan program Gajol yang memberikan simulasi deteksi tautan ilegal serta memberikan pemahaman risiko finansial akibat keterlibatan dalam judi *online* (Fadhli, 2024).

Meskipun demikian, efektivitas sosialisasi menghadapi berbagai hambatan, seperti rendahnya kemampuan digital di kalangan lansia, minimnya data kasus spesifik di tingkat desa, dan keterbatasan sumber daya untuk

sosialisasi yang berkelanjutan. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama dengan pihak penegak hukum, institusi pendidikan, dan pemimpin agama agar gajol dapat bertransformasi menjadi gerakan sosial yang berkelanjutan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sosialisasi Gajol berperan sebagai alat pencegahan dalam hukum pidana yang fokus pada peningkatan kesadaran hukum dalam masyarakat. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa metode yang bersifat edukatif dan melibatkan partisipasi masyarakat dapat mendukung tindakan represif pemerintah dalam memerangi perjudian *online*.



Gambar 1. Koordinasi dengan Kepala Desa Banjarsari



Gambar 2. Pemberian Piagam Penghargaan Kepada Karang taruna Budi Utomo



Gambar 3. Foto Bersama Tim Pengabdian Masyarakat dengan Peserta

4. Kesimpulan

Kegiatan sosialisasi Gerakan Anti Judi *Online* (Gajol) di Desa Banjarsari berhasil meningkatkan pengetahuan hukum, membentuk perubahan perspektif masyarakat, memperkuat keterlibatan komunitas dalam memerangi praktik perjudian *online*, serta mendorong terbentuknya relawan desa dan media edukasi lokal. Upaya ini menunjukkan bahwa penanggulangan judi *online* tidak hanya melalui penegakan hukum represif, tetapi juga membutuhkan pendekatan preventif berupa edukasi hukum, literasi digital, dan keterlibatan masyarakat.

5. Ucapan Terima Kasih (Jika Ada)

Ucapan Terimakasih ini kami sampaikan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, Rektor Universitas Grsik dan Panitia Kuliah Kerja Nyata (KKN) sehingga pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana

dengan baik. Selain itu juga diucapkan terimakasih kepada mitra yaitu Kepala Desa Banjarsari beserta Perangkat Desa dan Pemuda Karang Taruna yang telah bersedia membantu dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini.

6. Daftar Pustaka

- Andi Hamzah. (2015). *Delik-Delik Tertentu (Speciale Delicten) di dalam KUHP*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Fadhli, M. (2024). Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online. *Indragiri Law Review*, 2(2), 68–73.
- Kartono, K. (2009). Patologi Sosial.
- Kesuma, R. D. (2023). *Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia : Tantangan dan Solusi*. 1(1), 34–52.
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., H, J. D., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). *Analisis Dampak Judi Online di Indonesia*. Fakultas Psikologi ; Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. 3(2), 320–331.
- Moeljatno. (2008). *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta.
- P.A.F. Lamintang. (2010). *Dasar-Dasar Hukum Pidana di Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Republik Indonesia. (n.d.-a). *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.
- Sulton, M. S. H. (2024). *Fenomena Judi Online Di Kalngan Remaja (Studi Kasus Pada Perilaku Remaja Yang Kecanduan Judi Online Di Desa Jago, Kecamatan Praya, Kabupaten Lombok Tengah)*. Universitas Islam Negeri Mataram.
- Tiwa, A. M. (2025). *Fenomena Judi Online (Hazardspel)*. Jakarta: Mustika raja Law Office.