

# Pencegahan *Criminal Extra Ordinary Cryme* Judi Online Pada Remaja

<sup>1)</sup>Adnan, <sup>2)</sup>Gufran, <sup>3)</sup>Erham, <sup>4)</sup>Ahmad, <sup>5)</sup>Mastorat, <sup>6)</sup>Nasrullah, <sup>7)</sup>Juhriati, <sup>8)</sup>Muhammad Asad Imaduddin, <sup>9)</sup>Umar Sagaf, <sup>10)</sup>Darmin\*, <sup>11)</sup>Arrijal, <sup>12)</sup>Chandra Wisnu Nugroho, <sup>13)</sup>Leonard Maramis

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,11)</sup>Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum dan Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Bima, Indonesia

<sup>9)</sup>Program Studi Ekonomi Syariah, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Bima, Indonesia

<sup>10)</sup>Program Studi Gizi, Fakultas Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Bima, Indonesia

<sup>12,13)</sup>Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Institut Kesehatan dan Teknologi Graha Medika, Indonesia

Email Corresponding: [darmin@umbima.ac.id](mailto:darmin@umbima.ac.id)\*

| INFORMASI ARTIKEL                                                         | ABSTRAK                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Kata Kunci:</b><br>Judi Online<br>Kriminal<br>Pencegahan<br>Remaja     | Indonesia menjadi peringkat satu dengan jumlah pemain judi online terbanyak di dunia, yaitu mencapai angka sebesar 201.122 pemain. Angka kasus judi online tersebut berasal dari berbagai kalangan masyarakat, pasalnya saat ini judi telah dimainkan oleh siapa saja tanpa memandang strata atau status sosial, mulai dari anak-anak, pelajar, mahasiswa, remaja, dewasa, pria bahkan wanita. Kaum remaja menjadi salah satu penyumbang tingginya angka kasus judi <i>online</i> . Kegiatan pengabdian kepada masyarakat upaya pencegahan criminal extra ordinary cryme judi online pada remaja ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Donggo, Kecamatan Donggo, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat. Tujuan kegiatan pengabdian Masyarakat ini yaitu edukasi dan Upaya Pencegahan Criminal Extra Ordinary Cryme Judi Online Pada Remaja SMP Negeri 3 Donggo. Hasil kegiatan Pengabdian Masyarakat bahwa upaya pencegahan pencegahan criminal extra ordinary cryme judi online pada remaja dibutuhkan peran stakeholder, pihak kepolisian, pemuka agama, tokoh Masyarakat, pemerintah desa, keluarga, perguruan tinggi, dan sekolah, Dampak psikologis, fisik, dan sosial bahaya judi online bisa menyebabkan kecanduan jangka Panjang jika tidak dikendalikan.             |
|                                                                           | ABSTRACT                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Keywords:</b><br>Online Gambling<br>Criminal<br>Prevention<br>Teenager | Indonesia is ranked first with the largest number of online gambling players in the world, reaching 201,122 players. The number of online gambling cases comes from various groups of society, because currently gambling is played by anyone regardless of social strata or status, starting from children, students, students, teenagers, adults, men and even women. Teenagers are one of the contributors to the high number of online gambling cases. Community service activities to prevent the extra ordinary criminal crime of online gambling among teenagers were carried out at SMP Negeri 3 Donggo, Donggo District, Bima Regency, West Nusa Tenggara. The aim of this community service activity is education and efforts to prevent criminal extra ordinary crimes in online gambling among teenagers at SMP Negeri 3 Donggo. The results of Community Service activities show that efforts to prevent the extra ordinary criminal crime of online gambling in teenagers require the role of stakeholders, the police, religious leaders, community leaders, village governments, families, universities and schools. The psychological, physical and social impacts of the dangers of online gambling can cause long-term addiction if not controlled. |
|                                                                           | This is an open access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">CC-BY-SA</a> license.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang cepat memberikan pengaruh baik secara sturktural 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.(Bakhtiar & Adilah, 2024)

Perjudian Online di Indonesia dapat diklasifikasikan sebagai salah satu perwujudan dari *Cybercrime*, karena kejahatan tersebut terjadi di dalam ruang siber dan memanfaatkan perkembangan teknologi yang dirasakan oleh seluruh masyarakat dunia. praktik tindak pidana perjudian online telah menjalar didalam kehidupan Masyarakat, fenomena tersebut umumnya ditemukan dalam aktifitasaktifitas yang terjadi di ruang siber, baik itu didalam platform-platform media sosial, hiburan, konten-konten digital.(Hendarto & Handayani, 2024). Perjudian di Indonesia termasuk salah satu delict yang sulit diberantas. Hingga saat ini, perjudian masih marak terjadi ditengah-tengah masyarakat, bahkan masih terus berkembang seiring dengan perkembangan masyarakat. Terkhususkan dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Telah terjadi banyak penggerebekan dan penangkapan bagi pelaku perjudian dan penjatuhan sanksi yang cukup berat, namun belum membawa efek jera bagi masyarakat untuk tidak melakukan praktek perjudian. Secara psikologis dapat dikatakan bahwa ketekunan dalam kejahatan adalah ketekunan pula di dalam kebiasaan. Perjudian masih menjadi kegiatan yang dianggap lumrah oleh Sebagian masyarakat untuk jadikan sebagai permainan pengisi waktu kosong, atau bahkan dijadikan sebagai pencaharian. Dalam perkembangannya, perjudian tidak hanya dilakukan oleh laki-laki dewasa, akan tetapi praktek tersebut dilakukan juga oleh anak-anak dan remaja serta tidak memandang jenis kelamin laki-laki ataupun wanita.(Suharya, 2019)

Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam perputaran uang transaksi judi online dari tahun ke tahun. Partisipasi masyarakat dalam kegiatan judi online juga menunjukkan pertumbuhan yang besar, dengan lebih dari 2,7 juta orang terlibat dalam permainan judi online sejak tahun 2017 hingga 2022. Data tersebut mencerminkan tren peningkatan nilai transaksi judi online dari Rp 2 triliun pada tahun 2017 menjadi mencapai Rp 104,41 triliun pada tahun 2022. Jumlah transaksi juga meningkat secara dramatis, dari 250.726 transaksi pada tahun 2017 menjadi 104.791.427 transaksi pada tahun 2022. Sebanyak 2,1 juta masyarakat Indonesia, terutama yang berpenghasilan rendah, terlibat dalam aktivitas perjudian dengan nominal kecil, yaitu di bawah Rp 100.000. Golongan ini mencakup pelajar, mahasiswa, buruh, petani, ibu rumah tangga, pegawai swasta, dan lain-lain. Perputaran dana yang terjadi dalam aktivitas perjudian ini melibatkan aliran dana untuk taruhan, pembayaran kemenangan, biaya penyelenggaraan perjudian, transfer antar jaringan bandar, dan transaksi yang diduga terkait dengan pencucian uang yang dilakukan oleh jaringan Bandar ("Tren Judi Online Di Indonesia Terus Meningkat, Nilainya Tembus Rp100 T Pada 2022. Judi online telah menjadi sebuah permasalahan serius di Indonesia karena berdampak negatif terhadap orang yang bermain judi. Selain dari kerugian finansial terhadap korban judi online itu sendiri, penyalahgunaan teknologi dan internet juga dapat menyebabkan efek psikologis yang merugikan, seperti stres, kecemasan, dan depresi, yang pada akhirnya mempengaruhi kesehatan mental korban.(Wirareja & Sa'adah, 2024).

Judi online merupakan peristiwa criminal yang marak terjadi di lingkungan sekitar, banyak pelaku tindak judi ini adalah anak-anak yang usianya belum matang.Kaum remaja merupakan usia terbanyak yang terjerat kasus judi online. WHO Menyatakan bahwa di usia 10-24 tahun rentan terdampak efek ponsel pintar, dan usia tersebut menjadi pemakai internet yang paling besar. Hal ini sesuai dengan laporan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) mengenai pengguna internet di tahun 2022 yang mana pada posisi tertinggi penggunaanya adalah remaja berusia 13-18 tahun dengan prosentase mencapai 99,16%. Remaja di era digital semakin banyak yang mengakses game online, dan yang paling buruknya adalah terjerat kasus judi online. UNICEF menyatakan bahwa remaja sangat rentan terjerat judi online, bahkan 2 sampai 4 kali lipat dari orang yang berusia dewasa.Berbagai undang-undang hukum Negara mengecam tegas pelaku judi online. Dalam pasal 303 kitab undang-undang hukum pidana (KUHP) dijelaskan bahwa judi online dilarang, dan mengancam pelaku judi dipenjara selama 10 tahun , dan denda hingga 25 juta rupiah. Pada undang-undang Nomor 11 tahun 2008 mengenai informasi dan transaksi elektronik (ITE), khususnya pasal 27 ayat 2 UU ITE melarang judi online dan akan menindak tegas pelaku hingga 6 tahun atau denda sebesar 1 miliar. Dalam undang-undang Nomor 1 tahun 2023 pasal 426 UU 1/2023 disebutkan bahwa pihak yang terlibat judi maka dihukum, dan pasal 427 UU 1 2023 juga disebutkan bahwa pihak yang ikut bermain juga dihukum. Undang-undang lain yang mengatur pelarangan judi online ada pada undang-undang nomor 1 tahun 2024 mengenai perubahan kedua undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik ( UU1/2024), sesuai dengan pasal 27 ayat 2 UU 1 2024 menegaskan larangan judi online dengan menegaskan

hukuman penjara bagi pelaku hingga 10 tahun, dan denda hingga 10 miliar. Berdasarkan laman Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan dijelaskan pengguna judi online mencakup berbagai usia. Disebutkan bahwa ada 4 juta pengguna judi online yang ada di Indonesia. Data demografi menyebutkan bahwa usia anak di bawah 10 tahun sudah 2 % anak yang terjerat penyalahgunaan judi online, dengan total sebanyak 80.000 anak. Usia antara 10 sampai 2 tahun tercatat 11% dengan total kurang lebih 440.000 orang. Usia 21-30 tahun yang terlibat mencapai 13% atau kurang lebih 520.000 orang. Usia 30-40 tahun sebesar 40% kurang lebih 1.640.000 orang. Adapun usia 50 tahun ke atas sebanyak 34% berjumlah 1.350.000 orang. Ini yang menyebabkan kerugian besar bagi tiap individu pengguna judi dan juga merugikan Negara dengan jumlah yang fantastis. (Ambarita et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan diatas maka perlu dilakukan kegiatan pengabdian Masyarakat tentang Pencegahan *Criminal Extra Ordinary Cryme* Judi Online Pada Remaja di di SMP Negeri 3 Donggo, Kecamatan Donggo Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat.

## II. MASALAH

Indonesia menjadi peringkat satu dengan jumlah pemain judi online terbanyak di dunia, yaitu mencapai angka sebesar 201.122 pemain. Angka kasus judi online tersebut berasal dari berbagai kalangan masyarakat, pasalnya saat ini judi telah dimainkan oleh siapa saja tanpa memandang strata atau status sosial, mulai dari anak-anak, pelajar, mahasiswa, remaja, dewasa, pria bahkan wanita. Kaum remaja menjadi salah satu penyumbang tingginya angka kasus judi *online*. Remaja berada dalam rentang usia 10-24 tahun. Kaum remaja merupakan salah satu kelompok usia dengan paparan *gadget* dan internet yang tinggi (Widhiatanti & Tobing, 2024). Kasus judi online tidak hanya terjadi pada remaja di perkotaan tetapi juga terjadi pada remaja diwiyah pedesaan. Berdasarkan permasalahan diatas maka perlu dilakukan edukasi Pencegahan *Criminal Extra Ordinary Cryme* Judi Online Pada Remaja di SMP Negeri 3 Donggo, Kecamatan Donggo Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat.



Gambar 1. Edukasi Pencegahan *Criminal Extra Ordinary Cryme* Judi Online Pada Remaja

## III. METODE

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat Upaya Pencegahan *Criminal Extra Ordinary Cryme* Judi Online Pada Remaja ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Donggo, Kecamatan Donggo, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat. Nasaumber dalam kegiatan ini yaitu Dosen Universitas Muhammadiyah Bima, Kapolsek Donggo Kepala Desa Bumi Pajo, Sasaran kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini yaitu remaja SMP Negeri 3 Donggo. Tujuan kegiatan pengabdian Masyarakat ini yaitu edukasi dan Upaya Pencegahan *Criminal Extra Ordinary Cryme* Judi Online Pada Remaja SMP Negeri 3 Donggo.

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Penyampaian Materi dan Diskusi Pencegahan Criminal Extra Ordinary Cryme Judi Online Pada Remaja

Berdasarkan hasil diskusi diperoleh informasi bahwa beberapa faktor dalam bermain judi online yaitu pengaruh media sosial, kurangnya kesadaran dan resiko bermain judi online, kecanduan, tekanan sosial dan ekonomi serta ketersediaannya teknologi aksesibilitas, penegakan hukum, pengawasan orang tua, dan kemudahan akses terhadap patfom judi online. melalui kegiatan pengabdian Masyarakat ini diharapkan adanya kerja sama stakeholder yaitu Kepala Desa, kepala dusun, Rt, RW, Kapolsek, Bhabinkamtibmas, Tokoh pemuda, perguruan tinggi, sekolah untuk Bersama mencegah tindakan Criminal Extra Ordinary Cryme Judi Online. Perubahan dalam tatanan kehidupan masyarakat juga telah dirasakan akibat masuknya pengaruh internet. Teknologi ini sudah dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Remaja sebagai salah satu pengguna fasilitas internet belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat. Mereka juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet. Penggunaan internet yang semakin mudah telah disalahgunakan orang untuk permainan judi. Awalnya orang mengakses game online, selanjutnya karena rasa penasaran dan rasa ingin tahu, para remaja mengikuti permainan judi online. Pengaruh perkembangan informasi teknologi dan komunikasi saat ini berdampak terhadap model permainan judi sampai dengan cara pembayarannya. Permainan judi yang lampau mengharuskan pemainnya bertatap muka langsung atau dapat dikatakan menggunakan sarana yang nyata dan pembayaran menggunakan uang tunai secara langsung. Namun saat ini, permainan judi dapat menggunakan sarana dunia maya yakni memanfaatkan jaringan internet sehingga permainan judi dilakukan secara online yang tidak mengharuskan para pemainnya bertemu secara langsung. Dalam permainan judi online tidak hanya memikirkan keuntungan saja tetapi harus mahir dalam memanfaatkan jaringan internet serta mahir dalam menjalankan strategi

permainan judi online. Dalam hal pembayaran transaksi juga sudah menggunakan sarana online. Orang yang menjadi pemenang dalam permainan judi online menerima uang dengan bentuk transaksi elektronik.(Hardono, 2015).

Upaya preventif yang dilakukan pihak Kepolisian Polda NTB dalam memberantas perjudian online yaitu melakukan pengawasan di dalam dunia maya dengan media Internet. Pertama, dengan melakukan Patroli Cyber. Patroli Cyber Bahwasanya dalam penanganan kasus perjudian online ini dari pihak Polda NTB yang bertujuan untuk mencari para pelaku dugaan tindak pidana judi online, yang target atau sasarannya adalah orang yang mempromosikan permainan judi online, dan orang yang menjadi Admin dalam menjual chip judi online. Patroli Cyber dalam menjalankan tugasnya menggunakan media internet sebagai fasilitas pendukung dalam melakukan patroli di dunia maya, hal ini guna mengawasi kegiatan-kegiatan seseorang yang terindikasi melakukan kegiatan atau permainan judi secara online serta melacak website-website yang memiliki muatan perjudian. Kedua, Cyber Polda NTB menjelaskan bahwa tim Unit Cyber dalam upaya pencegahan terjadinya permainan perjudian secara online yaitu berkerja sama atau berkoordinasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) untuk memblokir website yang terindikasi melakukan kegiatan permainan judi secara online, dengan cara pihak cyber polda NTB mencari link-link terkait permainan perjudian online di setiap website melakukan perekapan kembali oleh pihak cyber Polda NTB, jika memang benar terbukti adanya kegiatan permainan judi online dalam suatu website, maka Unit Cyber Polda NTB akan langsung berkoordinasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) melakukan pemblokiran situs website tersebut guna mencegah adanya seseorang yang bermain judi online.(SHELEMO, 2023).

## V. KESIMPULAN

Pencegahan Pencegahan Criminal Extra Ordinary Cryme Judi Online pada remaja dibutuhkan peran stakeholder, pihak kepolisian, pemuka agama, tokoh Masyarakat, pemerintah desa, keluarga, perguruan tinggi, dan sekolah, Dampak psikologis, fisik, dan sosial bahaya judi online bisa menyebabkan kecanduan jangka Panjang jika tidak dikendalikan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Bima, Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UM Bima, Kepala Desa dan Bumi Pajo, Kapolsek Donggo, Bhabinkamtibmas Polsek Donggo, semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, O., Utami, C., Latifah, E., Ati, I., Agustin, U., Article, I., & Commons, C. (2025). *Upaya pencegahan judi online pada usia remaja*. 4(01), 103–120.
- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online : Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1016–1026. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547>
- Hardono, J. (2015). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros). *Jurnal Teknik*, 4(2), 50–57.
- Hendarto, D. H., & Handayani, R. S. (2024). Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(5), 1542–1558. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i5.1136>
- SHELEMO, A. A. (2023). No Title. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Suharya, R. (2019). Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang. *Jurnal Sosiatri-Sosiologi*, 7(3), 326–340. [ejournal.sos.fisip-unmul.ac.id](http://ejournal.sos.fisip-unmul.ac.id)
- Widhiatanti, K. T., & Tobing, D. H. (2024). Dampak Judi Online pada Remaja Penjudi: Literature Review. *Deviance Jurnal Kriminologi*, 8(1), 91. <https://doi.org/10.36080/djk.2759>
- Wirareja, Y., & Sa'adah, N. (2024). Dampak Judi Online terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa The Impact of Online Gambling on Student' Mental Health. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam*, 7(1), 103–118.