

SOSIALISASI KECANDUAN JUDI ONLINE DI KALANGAN REMAJA DESA TANJUNG PINANG 1

Mutia Mawardah^{1*}, Vera Mili Hartati²

^{1,2} Program Studi Psikologi, Universitas Bina Darma. Jalan Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111, Indonesia.

*Corresponding Author. E-mail: mawardah@binadarma.ac.id

Received: 13 Februari 2025 Accepted: 16 Agustus 2025 Published: 31 Agustus 2025

Abstrak

Seiring perkembangan teknologi informasi, internet kini telah menjadi kebutuhan pokok bagi remaja. Mulai dari mengerjakan tugas sekolah, mencari informasi, hingga berkomunikasi dengan teman, internet mempermudah hampir seluruh aspek kehidupan. Media sosial, platform streaming, dan game online merupakan beberapa bentuk hiburan yang paling banyak diminati. Namun, di balik manfaat tersebut, kemudahan ini juga membawa ancaman baru, salah satunya adalah akses mudah ke konten negatif, termasuk perjudian online. Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode sosialisasi untuk memberikan informasi mengenai dampak kecanduan judi online pada remaja di Desa Tanjung Pinang 1. Sosialisasi dilakukan melalui penyampaian materi menggunakan media PowerPoint dan diskusi interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sosialisasi ini efektif dalam meningkatkan kesadaran remaja terhadap bahaya judi online, yang terlihat dari meningkatnya pemahaman mereka mengenai dampak negatifnya serta adanya perubahan perilaku dalam penggunaan internet. Selain itu, partisipasi orang tua dalam mengawasi aktivitas online anak-anak juga meningkat, sehingga berkontribusi pada pencegahan kecanduan judi online.

Kata Kunci: Judi Online, Tanjung Pinang 1, Sosialisasi

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi informasi, internet kini menjadi kebutuhan pokok remaja. Mulai dari mengerjakan tugas sekolah, informasi, hingga berkomunikasi dengan teman, internet mempermudah segala aspek kehidupan. Media sosial, *platform streaming*, dan game online adalah beberapa bentuk hiburan yang paling banyak diminati (Nazwa, 2020). Namun, di balik manfaatnya, kemudahan ini membawa ancaman baru. Salah satu yang cukup mengkhawatirkan adalah akses mudah ke konten negatif, termasuk perjudian online. Aksesibilitas ini menjadi tantangan besar bagi remaja yang masih dalam tahap pencarian jati diri dan belum memiliki kontrol diri yang kuat (Latumaerissa dkk., 2021).

Dahulu, perjudian membutuhkan tempat fisik dan regulasi ketat. Namun, dengan internet, perjudian kini berpindah ke ranah digital. *Platform* judi online semakin canggih dan menarik, sering kali berkamufase sebagai aplikasi game atau hiburan. Dengan hanya bermodal smartphone dan internet, siapa saja dapat mengaksesnya. Kemudahan ini mempercepat penyebaran perjudian online,

bahkan hingga ke pelosok desa. Sayangnya, kemudahan akses ini sering dimanfaatkan oleh remaja yang penasaran atau mencari tantangan baru, tanpa menyadari konsekuensi jangka panjangnya (Setyanatagama & Sugiharto, 2022).

Masa remaja adalah masa eksplorasi, penuh rasa ingin tahu dan keinginan mencoba hal baru (Martorell, 2021). Dalam dunia digital yang serba cepat, remaja cenderung terpapar pada berbagai tren, termasuk judi online. Permainan yang terlihat sederhana seringkali menjadi pintu masuk. Dalam waktu singkat, kesenangan berubah menjadi kecanduan. Kebiasaan ini memengaruhi kemampuan mereka dalam membuat keputusan rasional, apalagi jika belum ada pendidikan yang memadai tentang risiko judi online. Tanpa pengawasan, mereka berisiko terjebak dalam lingkaran yang sulit keluar (Latumaerissa dkk., 2021).

Lingkungan sosial sangat memengaruhi perilaku remaja (Galih, 2021). Ketika mereka berada di lingkungan yang kurang mendukung, seperti minimnya perhatian orangtua atau pengawasan sekolah yang lemah, risiko terpapar judi online meningkat. Remaja yang kurang mendapatkan bimbingan cenderung mencari



pelarian di dunia maya (Fadil, 2020). Teman sebaya yang sudah lebih dahulu terlibat dalam perjudian juga dapat menjadi faktor pendorong. Selain itu, akses internet tanpa batas di rumah atau tempat umum memperbesar kemungkinan mereka terjerumus, terutama jika kurang ada edukasi mengenai penggunaan internet yang sehat (Purba dkk, 2022).

Kecanduan judi online tidak hanya menyerang aspek finansial, tetapi juga aspek psikologis dan sosial remaja. Mereka yang kecanduan sering menunjukkan penurunan semangat belajar, berkurangnya prestasi akademik, dan menjauh dari keluarga serta teman. Stres, kecemasan, hingga depresi adalah dampak umum dari kecanduan ini. Dalam jangka panjang, mereka bisa kehilangan kepercayaan diri dan keinginan untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial. Selain itu, kebiasaan ini dapat memicu masalah hukum jika remaja mulai terlibat dalam aktivitas ilegal demi memenuhi hasrat berjudi (Siregar, 2022).

Di Desa Tanjung Pinang satu, fenomena kecanduan judi online pada remaja menjadi perhatian serius. Sosialisasi bahaya judi online menjadi langkah strategis yang perlu dilakukan oleh pemerintah, sekolah, dan komunitas setempat. Kegiatan ini bisa melibatkan berbagai pihak seperti tokoh masyarakat, guru, dan orang tua untuk memberikan pemahaman yang komprehensif. Dengan sosialisasi, diharapkan remaja lebih sadar akan risiko yang mereka hadapi dan mampu menghindari aktivitas perjudian. Langkah ini bertujuan menciptakan generasi muda yang sehat, cerdas, dan bebas dari pengaruh negatif dunia maya (Masrini, 2020).

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode sosialisasi. Sosialisasi dilaksanakan dengan tujuan memberikan informasi yang komprehensif kepada remaja di Desa Tanjung Pinang 1 mengenai dampak negatif dari praktik judi online. Media yang digunakan antara lain presentasi *PowerPoint*. Dan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan diskusi untuk memberikan ruang kepada peserta mengutarakan pandangan, pengalaman, atau pertanyaan terkait fenomena judi online.

HASIL KEGIATAN

Sebelum melakukan Sosialisasi dampak judi Online kepada remaja di desa Tanjung

Pinang 1 penulis melakukan diskusi kepada kepala desa Tanjung Pinang 1 untuk membahas kegiatan yang akan dilaksanakan. Selanjutnya Penulis mempersiapkan tempat yang akan dilaksanakannya sosialisasi Adapun peralatan yang digunakan yaitu pengeras suara, kursi, meja, Banner, dan kipas angin.

Pelaksanaan Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada 18 Desember 2024 dengan tema Dampak Kecanduan Judi Online dikalangan remaja Didesa Tanjung Pinang 1 pemberian materi berlangsung selama kurang lebih 45 menit, dengan materi yang disampaikan yaitu pembahasan materi tentang dampak *negative* dari judi online terhadap remaja dari segi Pendidikan, keuangan, Pergaulan, Kesehatan mental dan Faktor- Faktor yang mendorong kecanduan Judi Online.



Gambar 1. materi Sosialisasi

Ada pun pembahasan yang terkait yaitu:

- a. Pendidikan Terbengkalai: Keasyikan bermain judi online membuat remaja mengabaikan kewajiban belajar. Mereka kehilangan fokus, malas mengerjakan tugas, dan akhirnya nilai sekolahnya menurun drastis. Masa depan pendidikan yang cerah pun terancam.
- b. Keuangan Terpuruk: Keinginan untuk menang dan meraih keuntungan cepat membuat remaja terjebak dalam lingkaran utang yang sulit dilepaskan. Mereka yang kalah dalam judi online tergoda untuk meminjam uang dari berbagai sumber, bahkan melakukan tindakan kriminal untuk menutupi kerugian. Kondisi ini bisa berujung pada penyesalan dan kerugian finansial yang besar.
- c. Pergaulan Terisolasi: Dunia maya menjadi prioritas, sementara dunia nyata terabaikan. Remaja yang kecanduan judi online cenderung mengurung diri di kamar, menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar, dan melupakan teman dan keluarga.



Hubungan sosial menjadi renggang, dan mereka kehilangan kesempatan untuk membangun koneksi nyata yang penting dalam kehidupan.

- d. Kesehatan Mental Terganggu: Stres, kecemasan, dan depresi menjadi teman setia bagi mereka yang kecanduan judi online. Kecemasan yang terus-menerus, ketakutan kehilangan uang, dan kekecewaan karena kalah, merusak kesehatan mental mereka. Dalam kasus yang ekstrem, kecanduan judi online bahkan bisa memicu pikiran untuk bunuh diri.

Faktor-faktor pendorong kecanduan judi online seperti Mudah Diaksesnya situs judi online di internet, pemain mengharapkan Keuntungan Cepat, selain itu Tekanan Teman Sebaya menjadi faktor paling sering remaja melakukan permainan judi online, dan faktor lainnya yaitu Kurangnya Pengawasan Orang Tua, kurangnya pengawasan dari orang tua mengakibatkan remaja mudah terpengaruh kecanduan judi online.



Gambar 2. Kegiatan Sosialisasi

Sosialisasi ini membekali mereka dengan informasi yang berguna dalam menghadapi pengaruh buruk judi online. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman adalah langkah awal yang penting untuk membentuk perilaku positif di kalangan remaja. Dengan pemahaman yang lebih baik, mereka lebih mampu untuk membuat keputusan yang bijak terkait penggunaan internet dan menghindari risiko yang dapat merugikan mereka.

Meskipun terdapat perubahan perilaku yang positif setelah kegiatan sosialisasi, pengawasan terhadap penggunaan internet oleh remaja dalam jangka panjang tetap menjadi tantangan besar. Beberapa remaja masih rentan terpapar konten judi online, meskipun telah

diberikan informasi dan edukasi mengenai bahayanya. Keterbatasan pengawasan oleh orang tua maupun pihak sekolah menjadi kendala utama, terlebih dengan pesatnya perkembangan teknologi dan semakin banyaknya aplikasi atau situs judi online yang terus bermunculan. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani dkk. (2023) menunjukkan bahwa meskipun intervensi edukatif dapat meningkatkan pengetahuan remaja mengenai risiko judi online, hal tersebut belum sepenuhnya mampu menurunkan intensitas akses terhadap situs perjudian, terutama pada remaja yang memiliki akses internet pribadi tanpa kontrol.

Selain itu, hasil studi oleh Sari & Nugroho (2022) menemukan bahwa keterampilan teknologi yang dimiliki remaja justru dapat menjadi celah untuk mengakses konten negatif, termasuk judi online, meskipun sudah ada pembatasan teknis. Faktor sosial seperti tekanan teman sebaya juga terbukti memengaruhi keputusan remaja untuk kembali terlibat dalam judi online (Putra, 2021). Oleh karena itu, pengawasan yang berkelanjutan dan pendekatan yang lebih holistik diperlukan untuk memastikan remaja tetap terlindungi dari dampak buruk perjudian daring. Hal ini memerlukan kerja sama lintas sektor, melibatkan keluarga, sekolah, masyarakat, dan pemerintah, untuk menciptakan sistem pengawasan yang efektif serta mendukung perkembangan remaja yang sehat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan Sosialisasi di Desa Tanjung Pinang 1 dapat disimpulkan bahwa terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran remaja terhadap bahaya judi online, yang tercermin dari pemahaman mereka mengenai dampak negatifnya serta perubahan perilaku dalam penggunaan internet. Selain itu, partisipasi orang tua dalam mengawasi aktivitas online anak-anak meningkat, berkontribusi pada pencegahan kecanduan judi online. Namun, tantangan utama adalah mempertahankan perubahan perilaku remaja dalam jangka panjang serta keterbatasan sumber daya yang membatasi cakupan sosialisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadil, M. (2020). Pengaruh kurangnya bimbingan terhadap perilaku remaja di dunia maya. *Jurnal Pendidikan Remaja*, 5(2), 112–120



- Fitriani, N., Rahmawati, D., & Yuliani, R. (2023). Efektivitas edukasi bahaya judi online terhadap pengetahuan dan perilaku remaja. *Jurnal Pendidikan dan Perilaku Digital*, 5(2), 112–121.
- Latumaerissa, D., Patty, J. M., & Tuhumury, C. (2021). Fenomena Judi Toto Gelap (Togel) Online Pada Masyarakat (Kajian Kriminologi). *Jurnal Belo*, 7(2), 236–255.
- Masrini, P. A. (2020). *Peran Kepolisian Resor Buleleng Dalam Upaya Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian Togel Angka di Kabupaten Buleleng*.
- Nazwa, A. (2020). Pengaruh penggunaan media digital terhadap perilaku remaja. *Jurnal Psikologi Remaja*, 5(2), 112–120.
- Nopriansyah, W., Noviani, D., Maleha, N. Y., & Choiriyah, C. (2024). SOSIALISASI BAHAYA YANG TERSEMBUNYI DIBALIK JUDI ONLINE BAGI MAHASISWA. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 4(3), 750-756.
- Nurmalia, G., Ridwansyah, R., Juwita, S., Farhana, N. L., Herfina, I. D., Arisca, N., ... & Ramadhani, M. (2024). Sosialisasi Kenakalan Remaja: Bahaya Narkoba dan Judi Online pada Karang Taruna Desa Babulang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan Lampung. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 424-434.
- Oktaviana, R., & Wijaya, R. (2025). Sosialisasi Pemahaman Permainan Judi Online Di Kelas 6 SD Negeri 14 Tanjung Batu. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(3), 3464-3470.
- Pebruani, E. C., & Albajuri, A. (2024). Sosialisasi Bahaya Judi Online terhadap Kehidupan Masyarakat di Desa Kubang Jaya, Kecamatan Siak Hulu, Kabupaten Kampar. *Dinamika: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 22-29.
- Purba, I. H., Rumapea, J. M., Sinaga, F. J. M., & Naibaho, J. H. (2022). Upaya Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Togel Di Masyarakat. *Jurnal Darma Agung*, 30(2), 19.
- Putra, A. P. (2021). Pengaruh tekanan teman sebaya terhadap keterlibatan remaja dalam judi online. *Jurnal Psikologi Sosial*, 9(1), 45–53.
- Sari, D. P., Triana, L., Siregar, D. K., Amalia, A., Afifah, L., Hamsanah, S., ... & Umam, H. (2024). Sosialisasi Literasi Bahaya Pinjaman Online (Pinjol) Ilegal Dan Judi Online (Judol) Di Kelurahan Karang Asem Cilegon Banten. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(11), 2090-2096.
- Sari, M., & Nugroho, H. (2022). Akses teknologi dan risiko perilaku menyimpang pada remaja pengguna internet. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media*, 14(3), 201–215.
- Setyanatagama, M. W., & Sugiharto. (2022). Upaya Kepolisian Resor Pekalongan Dalam Penanggulangan Kegiatan Judi Toto Gelap Di Pekalongan. *Prosiding KONSTELASI ILMIAH MAHASISWA UNISSULA (KIMU)*, 201–216.
- Siregar, A. (2022). *Peranan kepolisian sektor dalam menanggulangi tindak pidana perjudian Toto Gelap (Togel) di Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhanbatu Selatan*.
- Suyono, S., Aprilia, C., Adryani, N., Zanati, L., Wasi'Amrullah, A., Safitri, D., ... & Barzanji, A. (2024). Sosialisasi Pencegahan Judi Online dan Pinjaman Online Bagi Kalangan Muda di Desa Jimbaran Kulon. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Waradin*, 4(3), 88-97.

