

Penyuluhan Bahaya Judi Online Pada Kalangan Remaja Di Desa Banjar Seminai Kabupaten Siak Sri Indrapura

M. Saeri¹, Ahmad Jamaan¹, Tuah Kalti Takwa^{1*}, Ahmad Fuadi¹,
Satya Wira Wicaksana¹, dan Purwasandi¹
¹Hubungan Internasional, Universitas Riau

Email: ttuahkalti@lecturer.unri.ac.id

Abstrak

Desa Banjar Seminai, Kabupaten Siak, saat ini menghadapi tantangan sosial yang signifikan akibat maraknya praktik judi online di kalangan remaja. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kesadaran hukum remaja serta orang tua terhadap bahaya sistemik perjudian daring di wilayah tersebut. Metode yang digunakan adalah edukasi partisipatif selama satu hari yang melibatkan 42 peserta, dengan instrumen evaluasi berupa *pre-test* and *post-test*. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan, di mana skor rata-rata (mean) meningkat dari 45 pada tahap *pre-test* menjadi 82 pada tahap *post-test*. Meskipun secara kolektif meningkat, terdapat 12 peserta (28,5%) yang masih berada pada kategori pemahaman “Cukup” karena kompleksitas istilah hukum teknis. Temuan lapangan menegaskan bahwa lemahnya pengawasan orang tua dan tekanan teman sebaya (*peer pressure*) menjadi faktor pendorong utama. Kegiatan ini menyimpulkan bahwa edukasi hukum dan penguatan peran keluarga sangat krusial dalam membangun ketahanan sosial remaja terhadap ancaman judi online di era digital.

Kata Kunci : Judi Online, Remaja, Kabupaten Siak, Desa Banjar Seminai

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era digital telah membawa transformasi masif dalam pola interaksi manusia di Indonesia, yang tercermin dari perluasan akses internet secara nasional. Penggunaan internet di Indonesia menunjukkan tren peningkatan yang signifikan dalam periode 2021–2024; pada tahun 2021 sekitar 62,10 persen penduduk berusia lima tahun ke atas tercatat pernah mengakses internet, dan angka ini meningkat menjadi 72,78 persen pada tahun 2024. Peningkatan ini terjadi di seluruh wilayah, di mana daerah perkotaan naik dari 71,81 persen menjadi 79,14 persen, sementara di daerah perdesaan persentasenya meningkat lebih tajam dari 49,30 persen menjadi 63,71 persen pada periode yang sama [1]. Meskipun digitalisasi menawarkan efisiensi di berbagai sektor seperti pemerintahan dan ekonomi, fenomena ini juga memicu munculnya patologi sosial baru di tengah masyarakat [2]. Salah satu permasalahan krusial yang muncul adalah maraknya perjudian online yang kini merambah dunia pendidikan dan lingkungan sosial, di mana akses yang mudah melalui gawai seringkali mengaburkan batasan antara hiburan dan tindakan kriminal [3].

Di Indonesia, fenomena judi online telah mencapai tahap yang sangat mengkhawatirkan dan menjadi ancaman serius bagi stabilitas ekonomi nasional.

Laporan Tahunan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) tahun 2023 secara resmi mencatat bahwa akumulasi transaksi judi online di Indonesia telah menembus angka lebih dari Rp200 triliun. Besarnya perputaran uang ini dikategorikan sebagai *underground economy* yang merugikan negara karena hilangnya potensi pajak dan pengalihan dana produktif masyarakat ke aktivitas ilegal [4].

Secara legalitas, pemerintah telah berupaya melakukan pengetatan melalui Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang ITE yang melarang keras pendistribusian konten perjudian [5]. Dampak yang ditimbulkan oleh judi online pada kalangan remaja tidak hanya terbatas pada kerugian finansial, tetapi juga menyentuh aspek psikologis dan kesehatan mental. Keterlibatan remaja dalam aktivitas perjudian seringkali memicu gangguan kecemasan, depresi, hingga perilaku impulsif yang sulit dikendalikan [6]. Sifat adiktif dari mekanisme permainan judi digital, yang seringkali menyerupai video game, membuat remaja kehilangan kontrol diri dan prioritas terhadap pendidikan mereka [7]. Selain itu, paparan masif iklan judi melalui media sosial dan pengaruh influencer atau tokoh idola di dunia maya memperkuat normalisasi perilaku judi sebagai gaya hidup modern bagi generasi muda [8].

Lingkungan sosial dan keluarga memegang peranan vital dalam membentuk ketahanan remaja terhadap godaan judi online [9]. Lemahnya pengawasan orang tua terhadap aktivitas digital anak serta rendahnya komunikasi dalam keluarga menjadi faktor pendorong utama remaja mencari validasi dan hiburan di platform perjudian [10]. Di sisi lain, tekanan teman sebaya (*peer pressure*) dan keinginan untuk mendapatkan uang secara instan guna memenuhi standar gaya hidup digital seringkali mengaburkan akal sehat remaja [11]. Oleh karena itu, pendekatan preventif berbasis komunitas menjadi sangat mendesak untuk dilaksanakan sebagai benteng pertahanan pertama di tingkat desa atau kelurahan [12].

Besarnya proporsi kelompok usia remaja dalam struktur kependudukan di Kabupaten Siak Sri Indrapura menempatkan wilayah ini pada posisi yang krusial sekaligus rentan terhadap dinamika ancaman siber. Desa Banjar Seminai, sebagai lokasi pengabdian, merupakan cerminan wilayah yang telah terpapar digitalisasi masif namun masih memiliki tantangan besar dalam hal penguatan literasi digital bagi generasi mudanya. Kepemilikan gawai yang merata di kalangan remaja desa tersebut seringkali tidak dibarengi dengan pemahaman mendalam mengenai risiko hukum serta implikasi sosial jangka panjang, sehingga judi online rentan disalahpahami sebagai sekadar hiburan atau jalan pintas finansial yang lumrah. Fenomena ini jika dibiarkan akan mengancam kohesi sosial desa, mengingat potensi konflik internal dalam keluarga akibat kerugian material dan degradasi moralitas remaja. Atas dasar kondisi tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan strategis untuk membangun ketahanan sosial remaja di Desa Banjar Seminai melalui edukasi komprehensif yang melibatkan kolaborasi lintas sektor antara akademisi, perangkat desa, dan tokoh masyarakat. Melalui langkah ini, diharapkan muncul kesadaran kolektif untuk memitigasi risiko siber secara mandiri, mencegah kerusakan tatanan sosial yang lebih luas, serta melindungi masa depan generasi penerus dari dampak destruktif perjudian digital yang kian terselubung.

2. Metode Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui metode edukasi partisipatif yang berlangsung selama satu hari penuh di Desa Banjar Seminai. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan ruang dialog yang efektif antara tim pengabdian dan masyarakat sasaran dalam memitigasi risiko judi online.

2.1 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Teknik penyelesaian masalah dalam mengatasi judi online ini dilakukan melalui empat tahapan utama sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan dan Persiapan: Tim Pengabdian kepada Masyarakat melakukan koordinasi intensif dengan Penghulu Kampung dan Bhabinkamtibmas Kelurahan Banjar Seminai untuk menyusun teknis pelaksanaan, penjadwalan, serta pemilihan lokasi kegiatan.
2. Tahap Perizinan: Tim melakukan pengurusan izin resmi kepada Penghulu Kampung Banjar Seminai, Bhabinkamtibmas, serta elemen masyarakat lainnya guna memastikan legalitas penyelenggaraan edukasi bertema "Judi Online Oleh Kalangan Remaja Di Kabupaten Siak Sri Indrapura".
3. Tahap Penentuan Peserta Edukasi: Peserta difokuskan pada kalangan remaja usia 15-20 tahun dan orang tua di lingkungan Kecamatan Dayun, Kabupaten Siak. Penentuan peserta dikoordinasikan oleh perangkat desa dengan total target partisipan sebanyak 42 orang.
4. Tahap Pelaksanaan Edukasi: Kegiatan ini dilaksanakan oleh Tim Pengabdian KJFD Hubungan Internasional, FISIP Universitas Riau. Pelaksanaan diawali dengan pemberian *pre-test* untuk mengukur tingkat pemahaman awal partisipan. Selanjutnya, materi ini disampaikan menggunakan metode Presentasi (pemaparan teori), Diskusi (tanya jawab interaktif), dan Brainstorming (penggalan ide solusi kelompok). Rangkaian kegiatan ditutup dengan pemberian *post-test* untuk mengevaluasi efektivitas penyerapan informasi serta peningkatan kesadaran kritis peserta.

2.2 Instrumen dan Indikator Keberhasilan

Efektivitas kegiatan diukur menggunakan instrumen tes objektif berupa 10 butir pertanyaan pilihan ganda. Tabel 1 berikut merupakan tabel penerapan pengabdian yang merinci kompetensi dasar dan indikator pencapaian yang diukur dalam evaluasi.

Seluruh butir pertanyaan ini dirancang untuk mengukur sejauh mana peserta mampu mentransformasi pengetahuan yang didapat selama sesi presentasi dan diskusi menjadi pemahaman praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari guna mencegah keterlibatan dalam aktivitas judi digital.

Tabel 1. Penerapan Pengabdian dan Distribusi Evaluasi

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian	Jumlah Soal	Fokus Poin Pertanyaan
1	Pemahaman Remaja Tentang Judi Online	Peserta mengetahui judi online Peserta mengetahui akibat buruknya judi online	5	Definisi judi online, dampak psikologis (adiksi), kerugian ekonomi, dan risiko sosial.

2	Akibat Hukum Dari Judi Online oleh Remaja	Peserta mengetahui adanya hukum yang mengatur tentang perjudian Peserta memahami akibat hukum dari perjudian	5	Sanksi pidana UU ITE, delik hukum bagi pemain, dan konsekuensi transmisi konten judi.
	Total		10	

Sumber: Tim Pengabdian, 2024

3. Hasil dan Pembahasan.

3.1 Gambaran Umum Masyarakat Sasaran

Data statistik Kabupaten Siak menunjukkan bahwa golongan umur 15-19 yang dikategorikan sebagai remaja berjumlah 43.751 jiwa, dimana ditakutkannya golongan umur 15-19 sebagai kategori remaja dapat pengaruh buruk khususnya judi online. Hal ini sejalan dengan data PPATK dimana golongan umur remaja terdapat 191.380 orang. Perputaran uangnya bahkan mencapai Rp 282 miliar.

Berdasarkan keadaan tersebut, maka tim pengabdian kepada Masyarakat Universitas Riau memiliki inisiatif untuk membuat kegiatan penyuluhan tentang bahaya judi online di Kelurahan Banjar Seminai Kecamatan Dayun Kabupaten Siak. Kegiatan ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan pengetahuan peserta penyuluhan mengenai berbahaya judi online
2. Meningkatkan pemahaman akibat hukum mengenai judi online.

Kegiatan ini menjadi sangat penting, karena paparan digital serta akses digital yang sangat mudah oleh semua masyarakat serta semua golongan sehingga dapat terpapar hal negatif dari dunia maya, salah satunya adalah judi online.

Judi online berakibat memicu semakin banyak tindak kriminalitas, seperti pencurian, perampokan, penipuan, bahkan pencurian identitas. Individu yang sudah kecanduan melakukan judi online sangat berisiko mengalami kesulitan keuangan, termasuk di dalamnya hutang yang berkepanjangan yang menyebabkan kehilangan aset pribadi. Selain itu promosi dilakukan melalui instagram, facebook, twitter dan dilakukan oleh selebgram yang diikuti masyarakat luas, hal ini dilakukan agar menarik minat pemain baru dengan janji kemenangan dalam berjudi tentunya. Dengan demikian, para remaja di Kecamatan Dayun Desa Banjar Seminai sangat rentan terhadap akses judi online . Untuk itu lah tim KJFD HI berinisiatif mengadakan kegiatan penyuluhan bahaya judi online oleh kalangan remaja di Desa Banjar Seminai, Kecamatan Dayun. Tujuan diadakannya kegiatan ini adalah untuk memberikan bekal dan menambah pengetahuan terhadap perangkat desa, bhabinkamtibmas serta orang tua bahaya judi online bagi kehidupan bermasyarakat.

3.2 Potensi Pengembangan (Pemberdayaan) Masyarakat

Pemberdayaan masyarakat adalah proses pembangunan sumberdaya manusia atau masyarakat itu sendiri dalam bentuk penggalan kemampuan pribadi, kreatifitas, kompetensi, dan daya pikir serta tindakan yang lebih baik dari waktu sebelumnya. Pemberdayaan masyarakat merupakan tindakan yang mulia, sebab, program ini tidak hanya membantu masyarakat untuk memperbaiki kehidupannya secara mandiri, tetapi juga berpengaruh pada pembangunan nasional.

Kalangan remaja yang meningkat setiap tahunnya di Kabupaten Siak serta penggunaan gawai yang tanpa batas membawa kerentanan terhadap akses judi online terlebih penggunaan aplikasi dompet seperti Dana sangat mudah dan menjadi jalan bagi remaja untuk memainkan judi online.

3.3 Solusi Pengembangan (Pemberdayaan) Masyarakat

Kebijakan pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) bersama dengan Bank Indonesia (BI), Otoritas Jasa Keuangan (OJK), serta 11 asosiasi dan perhimpunan sistem pembayaran nasional telah menandatangani Pakta Integritas dan Deklarasi Dukungan Pemberantasan Judi Online. Penandatanganan ini menjadi langkah penting dalam upaya bersama untuk memberantas aktivitas judi online di Indonesia. Menteri Komunikasi dan Informatika, Budi Arie Setiadi, menegaskan bahwa pakta integritas dan deklarasi ini merupakan dua terobosan kebijakan yang diharapkan dapat mempercepat pemberantasan judi online di tanah air.

Menkominfo telah mengirimkan surat yang meminta 11.693 penyelenggara sistem elektronik (PSE) yang mencakup 18.230 sistem elektronik (SE) lingkup privat untuk turut menandatangani pakta integritas. Melalui pakta ini, PSE lingkup privat diwajibkan untuk memastikan keamanan informasi dan bertanggung jawab atas penyelenggaraan sistem elektronik yang andal, aman, dan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Upaya pemberantasan judi online di Indonesia mulai menunjukkan hasil yang signifikan. Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), pada Juli 2024 terjadi penurunan akses masyarakat terhadap situs judi online sebanyak 50%. Selain itu, jumlah deposit masyarakat pada situs-situs judi online juga mengalami penurunan drastis menjadi Rp34,49 triliun. Penurunan ini mencerminkan keberhasilan langkah-langkah yang diambil oleh pemerintah bersama mitra terkait.

3.4 Tingkat Ketercapaian Sasaran Program

Pelaksanaan pengabdian di Desa Banjar Seminai dimulai dengan melakukan pemetaan kapasitas awal peserta untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka mengenai dinamika kejahatan siber, khususnya judi online (Gambar 1). Langkah ini krusial untuk memastikan materi yang disampaikan nantinya tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan literasi masyarakat setempat.



Gambar 1. Sesi pengisian kuesioner *pre-test* oleh peserta

Data awal yang diperoleh melalui instrumen *pre-test* menunjukkan bahwa skor rata-rata (mean) partisipan berada pada angka 45. Hasil ini mengonfirmasi adanya kesenjangan informasi yang cukup lebar; di mana remaja memiliki akses teknologi yang tinggi namun tidak dibekali dengan pemahaman mengenai risiko keamanan data serta jeratan hukum yang mengintai di balik aplikasi perjudian.



Gambar 2. Pemaparan materi edukasi bahaya judi online.

Setelah data awal terkumpul, tim pengabdian memberikan pemaparan komprehensif yang menyentuh aspek legalitas, ekonomi, dan psikologi (Gambar 2). Dalam sesi ini, peserta mulai menyadari bahwa judi online bukan sekadar hiburan digital biasa, melainkan ancaman nyata yang dapat merusak tatanan sosial serta keharmonisan keluarga. Penekanan pada sanksi pidana UU ITE menjadi poin penting untuk membangun efek jera dan kewaspadaan dini bagi para remaja.



Gambar 3. Sesi tanya jawab dan diskusi interaktif.

Dinamika diskusi menunjukkan bahwa banyak remaja sebelumnya menganggap judi online sebagai hal yang lumrah karena masifnya iklan di media sosial (Gambar 3). Di sini, tim menekankan pentingnya peran keluarga sebagai benteng pertahanan utama. Orang tua perlu memberikan perhatian ekstra terhadap aktivitas gawai anak, mengingat kurangnya pengawasan sering kali menjadi pintu masuk utama remaja terjerumus dalam lingkaran judi digital.



Gambar 4. Diskusi kelompok (*brainstorming*) bersama perangkat desa.

Melalui sesi brainstorming bersama perangkat desa dan orang tua, dirumuskan pentingnya membangun “tembok pengamanan” psikologis bagi anak (Gambar 4). Komunikasi dua arah yang sehat menjadi kunci agar anak merasa nyaman melaporkan temuan situs mencurigakan. Selain faktor keluarga, pengaruh lingkungan pertemanan dan tekanan teman sebaya (*peer pressure*) juga diidentifikasi sebagai faktor penentu yang harus dimitigasi melalui pengawasan komunitas yang lebih ketat.



Gambar 5. Foto bersama peserta dan tim pengabdian.

Sebagai tahap akhir, tim melakukan evaluasi melalui *post-test* untuk mengukur efektivitas transformasi pengetahuan selama kegiatan berlangsung. Hasilnya menunjukkan lonjakan skor rata-rata yang signifikan menjadi 82. Meskipun secara kolektif meningkat, tim mencatat terdapat 12 peserta (28,5%) yang masih berada dalam kategori pemahaman “Cukup” (di bawah 75). Dinamika ini dipengaruhi oleh kompleksitas istilah hukum teknis, yang menunjukkan bahwa edukasi literasi digital di Desa Banjar Seminai memerlukan pendampingan yang sifatnya personal dan berkelanjutan di masa depan. Kegiatan pengabdian ditutup dengan sesi foto bersama antara peserta dan tim pengabdian (Gambar 5).

4. Kesimpulan

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan gambaran komprehensif mengenai urgensi penyuluhan bahaya judi online di kalangan remaja. Secara kuantitatif, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta secara signifikan, yang dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata dari 45 pada tahap *pre-test* menjadi 82 pada tahap *post-test*. Peningkatan skor ini menjadi indikator kuat keberhasilan metode penyuluhan dalam mentransformasi pengetahuan partisipan.

Aktivitas judi online terbukti menjadi ancaman serius karena memicu adiksi, merusak tatanan sosial, menghancurkan ekonomi keluarga, hingga berpotensi menyebabkan kemiskinan. Melalui edukasi di Desa Banjar Seminai, peserta kini memahami risiko pidana yang diatur tegas dalam KUHP dan UU ITE beserta perubahannya. Sebagai langkah preventif ke depan, tim merekomendasikan adanya pelatihan literasi digital yang berkelanjutan dengan melibatkan kolaborasi aktif antara orang tua, remaja, dan perangkat desa guna menjaga ketahanan sosial di Kabupaten Siak.

Referensi

- [1] BPS, “Statistik Telekomunikasi Indonesia 2024 Telecommunication Statistics in Indonesia 2024,” 2025.
- [2] E. Brynjolfsson, D. Li, and L. Raymond, “Generative Ai at Work,” *SSRN Electron. J.*, 2023, doi: 10.2139/ssrn.4426942.
- [3] A. D. Praditya and M. Iqbal, “Fenomena Judi Online Sebagai Patologi Sosial Dilingkungan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Bengkulu,” vol. 8, no. 2, pp. 161–173, 2023, doi: <https://doi.org/10.37216/tarbawi.v8i2.1266>.

- [4] Tim PPATK, "Laporan Tahunan PPATK 2023: Mendunia 2 Dekade Menjaga Indonesia," 2023.
- [5] Zekel Calvin Ginting and Bengkel Ginting, "Faktor Penyebab Meningkatnya Pe'laku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga)," *SOSMANIORA J. Ilmu Sos. dan Hum.*, vol. 2, no. 1, pp. 20–25, 2023, doi: 10.55123/sosmaniora.v2i1.1717.
- [6] A. Nursari, Hamida Nur Rahmawati, Reza Hardian Pratama, and Nurbaiti, "Sosialisasi Dampak Psikologis, Sosial, Dan Ekonomi Judi Online: Upaya Perlindungan Generasi Muda," *Dan, Pemetaan, Pelatih. Sist. Inf. Potensi, Desa Sid. 2024. "Indonesian J. Community."* 1(4) 148–59., vol. 2, no. 4, pp. 148–159, 2024, doi: <https://doi.org/10.62335/maju.v2i4.1483>.
- [7] T. Yahya, A. Najemi, R. Kusniati, and ..., "Pemberdayaan Komunitas Sekolah Dalam Pencegahan Penyalahgunaan Game Online Yang Mengandung Unsur Judi," *J. Pengabd. Masy. Bhinneka*, vol. 4, no. 2, pp. 1192–1201, 2025, doi: <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i2.593>.
- [8] Septu Haudli Bakhtiar and Azizah Nur Adilah, "Fenomena Judi Online : Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, no. 3, pp. 1016–1026, 2024, doi: <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547>.
- [9] H. Ahla, Irhamudin, and D. Setiawan, "Peran Pendidikan Orang Tua dalam Upaya Mencegah Perjudian Online di Kalangan Remaja (Studi Kasus di Dusun Yoso Makmur Raman Aji Lampung Timur)," *J. Contemp. Islam. Educ. (Journal CIE)*, vol. 4, no. 2, pp. 194–206, 2024, doi: <https://doi.org/10.25217/jcie.v4i2.4501>.
- [10] N. K. A.G, Z. A. Ghifari, M. Baehaqi, M. Defitri, and S. Nabila, "Dampak Judi Online terhadap Perilaku dan Kesehatan Remaja di Era Digital," *J. Multidiscip. Inq. Sci. Technol. Educ. Res.*, vol. 2, no. 2, pp. 3705–3710, 2025, doi: <https://doi.org/10.32672/mister.v2i2.3226>.
- [11] M. Rizal, I. Anderson, and Melisa, "Dampak Fenomena Permainan Judi Online Terhadap Kesadaran Hukum Remaja Di Kelurahan Pematang Kandis," *Acad. Educ. J.*, vol. 15, no. 1, pp. 590–598, 2024, doi: 10.47200/aoej.v15i1.2261.
- [12] D. Sirait *et al.*, "Pemanfaatan Aktivitas Pertandingan Futsal sebagai Upaya Pencegahan Judi Online Terhadap Remaja di Desa Petatal," *Pema*, vol. 5, no. 2, pp. 190–196, 2025, doi: 10.56832/pema.v5i3.1664.