



Sosialisasi Edukatif Bahaya Judi Online terhadap Peningkatan Literasi Digital dan Kesadaran Hukum Remaja di Desa Bulu Karto, Kabupaten Pringsewu, Lampung

Sulistia Nur¹, Silva Agnes Munica², Lira Budi Utami³, Nindar Ristika⁴, Resti Aryani⁵, Nova Antika Putri⁶, Muhammad Iqbal Ramadhan⁷, Putri Agustian⁸, Hafidzo Zahhirana⁹

Fakultas Kesehatan, Universitas Aisyah Pringsewu Lampung, Indonesia¹⁻⁹

Email Korespondensi: Silvaagnesmunica@gmail.com

Article received: 01 Januari 2026, Review process: 12 Januari 2026

Article Accepted: 22 Februari 2026, Article published: 01 Maret 2026

ABSTRACT

The development of information technology and the internet in Indonesia brings many benefits, but also presents new threats, one of which is the rise of online gambling practices among teenagers. Easy access, massive promotion, and a lack of digital literacy make some teenagers vulnerable to falling into these activities. Indonesia is faced with two increasingly disturbing digital phenomena: online gambling (judol) and online loans (pinjol). Both, although essentially different, share a common thread in ensnaring their victims in a vicious cycle of financial and even social problems. Judol offers the illusion of instant wealth through betting, while pinjol offers easy access to funds that are often misused, leading to mounting debt. The results of the outreach program showed an increasing understanding among the younger generation regarding the negative impacts of online gambling, including economic, psychological, social, and legal aspects. Participants began to realize that online gambling can damage family finances and their future. Interactive discussions fostered a shared commitment among young people to avoid online gambling practices and to use technology and digital media more wisely..

Keywords: Online Gambling, Socialization.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan internet di Indonesia membawa banyak manfaat, namun juga menghadirkan ancaman baru, salah satunya adalah maraknya praktik judi online di kalangan remaja. Akses yang mudah, promosi yang masif, dan minimnya literasi digital membuat sebagian remaja rentan terjerumus dalam aktivitas ini. Indonesia dihadapkan pada dua fenomena digital yang kian meresahkan: judi online (judol) dan pinjaman online (pinjol). Keduanya, meskipun berbeda secara esensi, memiliki benang merah yang sama dalam menjerat korbannya ke dalam lingkaran setan masalah finansial dan bahkan sosial. Judol menawarkan ilusi kekayaan instan melalui taruhan, sementara pinjol menawarkan kemudahan akses dana yang seringkali disalahgunakan, berujung pada tumpukan utang. Hasil sosialisasi menunjukkan peningkatan pemahaman generasi muda mengenai dampak negatif judi online, baik dari sisi ekonomi, psikologis, sosial, maupun hukum. Peserta mulai menyadari bahwa judi online dapat merusak keuangan keluarga dan masa depan mereka. Diskusi interaktif mendorong munculnya komitmen bersama di

kalangan pemuda untuk menjauhi praktik judi online serta lebih bijak dalam menggunakan teknologi dan media digital.

Kata Kunci: Judi Online, Sosialisasi.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan internet di Indonesia membawa banyak manfaat, namun juga menghadirkan ancaman baru, salah satunya adalah maraknya praktik judi online di kalangan remaja. Akses yang mudah, promosi yang masif, dan minimnya literasi digital membuat sebagian remaja rentan terjerumus dalam aktivitas ini. Judi online tidak hanya mengancam aspek finansial, tetapi juga dapat berdampak negatif pada kesehatan mental, moral, hubungan sosial, dan prestasi akademik remaja (Kurniawati & Handayani, 2025).

Indonesia dihadapkan pada dua fenomena digital yang kian meresahkan: judi online (judol) dan pinjaman online (pinjol). Keduanya, meskipun berbeda secara esensi, memiliki benang merah yang sama dalam menjerat korbannya ke dalam lingkaran setan masalah finansial dan bahkan sosial. Judol menawarkan ilusi kekayaan instan melalui taruhan, sementara pinjol menawarkan kemudahan akses dana yang seringkali disalahgunakan, berujung pada tumpukan utang. Pinjaman online dan judi online merupakan hal yang seharusnya hanya diketahui oleh orang dewasa karena mengetahui bahaya dan resiko yang akan diterima. Pinjaman online dibuat dan dibentuk sangat mudah untuk proses pengaplikasian, sehingga para pengguna gawai seolah-olah merasa terbantu dengan kemudahan proses pinjaman tersebut, tanpa memeriksa ulang mengenai tenggat waktu pembayaran dan bunga yang dikenakan oleh perusahaan yang menyediakan layanan pinjaman online. Judi online dibuat semenarik mungkin dengan mengiming-imingi kemenangan yang besar. Kemudahan pembayaran transfer untuk isi ulang saldo judi, juga merupakan salah satu hal yang tidak disadari oleh para pengguna. Perusahaan penyedia judi online, menggunakan trik untuk mengatur kemenangan judi para pelanggan pada awal penggunaan, hal ini dilakukan agar seolah-olah pengguna mendapat keuntungan, dan dengan trik-trik tertentu agar menjadi candu (Susilawati, Heri Kurniadi, 2025)

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan edukatif dan partisipatif untuk memberikan pemahaman komprehensif kepada remaja tentang bahaya judi online. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di lingkungan masyarakat dengan melibatkan remaja dari berbagai latar belakang. Tahapan kegiatan dibagi menjadi tiga fase utama: identifikasi awal, dan pelaksanaan program edukatif. Pertama, tahap identifikasi awal, dilakukan survei dan wawancara mendalam dengan remaja untuk memahami tingkat pengetahuan mereka tentang judi online serta pola penggunaan teknologi digital sehari-hari. Metode ini penting untuk menyesuaikan materi sosialisasi dengan kebutuhan dan kondisi peserta, sebagaimana diterapkan oleh Sahri dkk. (2024) dalam sosialisasi manajemen keuangan dan risiko judi online melalui survei awal dan diskusi. Kedua, tahap pelaksanaan kegiatan edukatif,

dilakukan melalui metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan simulasi kasus yang membahas dampak negatif judi online dari berbagai aspek. Materi mencakup dampak psikologis, sosial, ekonomi, dan hukum dari aktivitas judi online. Pendekatan partisipatif ini sejalan dengan metode yang digunakan dalam yakegiatan kali ini yaitu sosialisasi, diskusi, dan tanya jawab untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap bahaya judi online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil sosialisasi menunjukkan peningkatan pemahaman generasi muda mengenai dampak negatif judi online, baik dari sisi ekonomi, psikologis, sosial, maupun hukum. Peserta mulai menyadari bahwa judi online dapat merusak keuangan keluarga dan masa depan mereka. Diskusi interaktif mendorong munculnya komitmen bersama di kalangan pemuda untuk menjauhi praktik judi online serta lebih bijak dalam menggunakan teknologi dan media digital.

Kegiatan sosialisasi yang telah dilaksanakan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman remaja tentang bahaya judi online. Melalui pendekatan edukatif yang partisipatif, peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi dan refleksi. Peningkatan signifikan dalam hasil post-test menunjukkan bahwa metode sosialisasi yang digunakan berhasil mengubah tingkat pemahaman peserta. Lebih penting lagi, kegiatan ini berhasil menumbuhkan komitmen peserta untuk menghindari judi online dan menjadi agen perubahan di lingkungan mereka. Kesadaran yang terbentuk diharapkan dapat menjadi benteng pertahanan diri bagi remaja dalam menghadapi godaan judi online di masa mendatang.



Gambar 1 Poroses Pelaksanaan Sosialisasi

SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan sosialisasi bahaya judi online di Desa Bulu Karto, Pringsewu Lampung berhasil memberikan pemahaman yang lebih baik kepada masyarakat mengenai bahaya praktik judi online, khususnya di kalangan remaja. Melalui penyampaian materi, diskusi interaktif, dan keterlibatan langsung masyarakat, peserta memperoleh pengetahuan tentang dampak negatif judi online dari aspek psikologis, sosial, ekonomi, hingga hukum. Dokumentasi

kegiatan menunjukkan adanya antusiasme masyarakat dalam mengikuti penyuluhan, bertanya, serta berdiskusi aktif dengan pemateri. Edukasi ini tidak hanya membangun kesadaran remaja, tetapi juga memperkuat literasi hukum dan literasi digital masyarakat. Kegiatan ini sejalan dengan hasil pengabdian terdahulu di beberapa daerah, yang membuktikan bahwa metode sosialisasi partisipatif dan berbasis komunitas efektif dalam menekan potensi keterlibatan remaja dalam judi online. Penulis menyampaikan apresiasi yang tinggi kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan sosialisasi ini. Terima kasih khusus disampaikan kepada para remaja yang telah berpartisipasi aktif sebagai peserta dalam kegiatan sosialisasi ini. Penghargaan juga diberikan kepada masyarakat setempat, rekan-rekan tim pelaksana kegiatan, dan institusi yang telah memberikan dukungan penuh. Diharapkan kegiatan ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi remaja dalam memahami bahaya judi online dan membangun kesadaran untuk menggunakan teknologi digital secara bijak dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, O., Utami, C., Latifah, E., Ati, I., & Agustin, U. (2025). Upaya Pencegahan Judi Online Pada Usia Remaja. 4(01), 103-120. <https://doi.org/10.62668/Bharasumba.V4i01.1349>
- Bappebti. Studi dampak Judi Online Terhadap Remaja Di Indonesia. Jakarta: Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi 2020
- Diddo Adding Adove, Firda Mokodongan, Sujeni Sujeni, Gilang Pranajasakti, & Grara Vema Tuzauna. (2024). Sosialisasi Manajemen Risiko Judi Online Pada Remaja Di Sman 9 Cirebon. Jurnal Informasi Pengabdian Masy
- Fatimah, S. N. F., Arliuanty, L. S., & Utami, E. (2025). Judi Online dan Dampaknya Terhadap Keberfungsian Sosial Keluarga. Jurnal Ilmiah Rehabilitasi Sosial (Rehsos), 7(1). <https://doi.org/10.31595/rehsos.v7i1.1493>
- Hastuti, W., & Dulame, I. M. (2024). Sosialisasi Bahaya Judi Online Terkait Pencegahan Bahaya Dan Masa Depan Indonesia. JURDIASRA: Jurnal Abdi Masyarakat Nusantara, 2(2), 9-20
- Kurniawati, R., & Handayani, M. (2025). Sosialisasi Antisipasi Judi Online Bentuk Sehat Secara Psikologis Dikalangan Remaja. 4(4), 1798-1804.
- Sutrisno, Puspitosari, H., & Waluyo. (2025). Sosialisasi Hukum: Pencegahan Judi Online di Kelurahan Babat Jerawat. Veteran Society Journal, 6(1), 72-83.
- Suyono, S., Aprilia, C., Adryani, N., Zanati, L., Amrullah, A. W., Safitri, D., Rindang, S., & 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. <https://doi.org/10.56910/wrd.v4i3.367>
- Susilawati, Heri Kurniadi, D. N. S. (2025). PENYULUHAN BAHAYANYA JUDI ONLINE DAN PINJAMAN ONLINE DESA PANJEREJO KECAMATAN GADING REJO KABUPATEN PRINGSEWU. 4(2), 1-7.

- Syara, D., Harahap, R., & Budiarti, L. (2025). *Sosialisasi Dampak Judi Online pada Remaja*. 3(4), 1612–1617.
- Yulianti, N., Ulfain, Masitoh, I., Suhartini, I., & Kencana, L. (2024). Edukasi Bahaya Pinjol Ilegal dan Judol serta Pencegahannya pada Remaja Desa Purbawinangun Kabupaten Cirebon. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 141-153. 10.30997/almujtamae.v4i2.15143