JURNAL PENGABDIAN SOSIAL
e-ISSN : 3031- 0059
Volume 2, No. 10, Tahun 2025
https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps

Sosialisasi Bahaya Judi Online di Yayasan Al Kamila Depok, Serua

I Nyoman Aji Suadhana Rai[1], Asep Kamaluddin Nashir[2], Rizki Hikmawan[3], Nurmasari Situmeang[4]
[1,2,3,4] *Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta, Indonesia*

Corresponding Author
Nama Penulis : I Nyoman Aji Suadhana Rai
Email : nyoman_rai13@upnvj.ac.id

Abstrak

Digitalisasi memberikan dampak yang luar biasa terhadap ekonomi nasional, namun di satu sisi, terdapat masalah yang membelenggu masyarakat di akar rumput yaitu adalah Judi Online Judi online membawa permasalahan bagi para penggunanya, seperti dampak ekonomi, dampak psikologis seperti kecanduan, dan permasalahan yang lain seperti masalah sosial yang biasanya menyerang para remaja yang masih belum cukup paham akan bahaya dari penggunaan judi online yang berlebihan. Untuk meningkatkan kesadaran dini tentang bahaya Judi Online dan pinjaman online ilegal, dilakukan sosialisasi kepada para remaja di yayasan Al Kamila, Depok, Serua. Sosialisasi ini dilakukan dengan menggunakan metode diskusi dua arah, pendekatan berbasis evidence based, studi kasus dan simulasi. Hasil sosialisasi menunjukan bahwa para remaja Al Kamila mengalami peningkatan pemahaman tentang bahaya dari Judi Online. Selain itu para remaja juga mendapatkan tentang pengetahuan pengelolaan keuangan yang baik untuk tindakan pencegahan.
Kata kunci *- Al Kamila, Depok, Digitaliasi, Judi Online, Pinjol Ilegal*

Abstract

Digitalization has had a remarkable impact on the national economy. However, it also presents significant challenges at the grassroots level, particularly in the form of online gambling. Online gambling poses various problems for its users, including economic hardship, psychological effects such as addiction, and broader social issues. These problems often affect adolescents, who may lack sufficient awareness of the risks associated with excessive use of online gambling platforms. To promote early awareness regarding the dangers of online gambling and illegal online loans, a socialization program was conducted for adolescents at the Al Kamila Foundation in Serua, Depok. This outreach activity employed interactive discussion methods, an evidence-based approach, case studies, and simulations. The results of the program indicate a marked increase in the participants' understanding of the risks associated with online gambling. Furthermore, the adolescents gained valuable knowledge on sound financial management as a preventive measure.
Keywords *- Al Kamila, Depok, Digitalization, Online Gambling, Illegal Online Lending*

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

PENDAHULUAN

Teknologi informasi memberikan kemudahan manusia untuk mendapatkan informasi dalam waktu singkat (Solihin et al 2025). Hal ini mengubah perilaku dan cara interaksi manusia dalam berkomunikasi terlebih untuk melakukan pendidikan dan pengajaran (Alfiansyah, 2023). Teknologi informasi juga memberikan kemudahan masyarakat untuk melakukan inovasi dalam berdagang dan melakukan kegiatan ekonomi (Noverdiansyah, Khoiriah, Kananda, Sutoro, & Supratikta, 2022), namun di satu sisi teknologi Informasi juga mempunyai sisi gelap. Sisi gelap itu bernama Judi Online yang dimana menurut beberapa pakar, kegiatan judi online itu memang di desain untuk tidak bisa menang seperti layaknya permainan judi konvensional (Mustaqilla, Sarah, Salsabila, & Fadhilla, 2023). Upaya penegakan hukum dalam judi online juga cukup berat karena memang ini adalah bagian dari kejahatan siber (Fahrul, 2024) (Firmansyah, 2024). Banyak masyarkat yang terjerat hutang dari permainan yang dilakukan saat melakukan kegiatan judi online. Judi Online merupakan kegiatan permainan Judi namun dilakukan secara daring (online) dengan menggunakan *smartphone* maupun komputer PC. Meskipun saat ini pemerintah sudah banyak melakukan penutupan situs judi Online secara massif namun hanya dengan menggunakan VPN, Judi Online masih bisa diakses oleh sebagian orang (Sulubara, Fauzi , Muslim , Putra, & Musmulyadi, 2025) oleh karena itu banyak masyarakat remaja yang paham tentang teknologi informasi, melakukan *bypass* terhadap akses situs judi online yang telah di blokir oleh pemerintah. Salah satunya remaja di Depok.

Depok adalah salah satu kota mandiri yang begitu pesat pertumbuhan E Commercenya (Rahmawati & Praptiwi, 2024) (Firdaus, 2022). Disamping itu, Depok adalah salah satu kota penyanggah Jakarta untuk kegiatan komersialisasi di dunia digital. Jumlah penduduk remaja di kota Depok menurut BPS tahun 2024 di Usia 15 – 19 Tahun sekitar 139 ribu jiwa atau sekitar 7.1 % dari total populasi.

Gambar 1.
Grafik Jumlah anak muda di kabupaten kota yang terpapar judi online

Remaja di kota Depok yang mengakses internet kurang lebih dari 100 ribu jiwa terhitung berdasarkan data dari BPS. Menurut data dari katadata Kota Depok menduduki peringkat ke 10 (Katadata.com, 2025), secara khusus Jawa barat di tahun 2024 nilai transaksi untuk Judi Online sebesar 3,8 triliun (Kompas.com, 2025).

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Gambar 2.
Contoh gambar Simulasi Judi Online

Oleh karena itu dirasa perlu untuk menekan laju pertumbuhan penyebaran kasus yang terjerat permainan Judi Online, di wilayah kota Depok sebagai bagian dari antisipasi pemerintah melalui program sosialisasi ini di Yayasan Al- Kamila Serua.

Yayasan Al – Kamila berdiri sejak tahun 2012, sejak tahun 2023 sampai tahun 2025 seiring dengan berkembangnya yayasan, Al Kamila (Darmastuti, Juned, Putri, & Salam , 2023) menerima murid di asrama yayasan dari berbagai kota di pulau jawa, beberapa tahun belakangan Yayasan telah menerima santri dan santriwati dari luar pulau sehingga jangkauanya pun diperluas tidak hanya menerima dari pulau jawa saja, lombok dan mataran juga menerima (Zami, Sa'diyah, & AN, 2024). Saat ini di asrama terdapat kurang lebih 13 yang menginap di asrama yayasan Al kamila Depok Serua. Pada saat sosialisasi berlangsung Yayasan juga mengikutsertakan anak – anak di sekitaran wilayah Serua terdapat sekitar 33 anak – anak yang ikut hadir dalam acara sosialisasi Bahaya Judi Online ini. Meskipun asrama menegaskan larangan untuk menggunakan smartphone di lingkungan asrama, namun ketika anak murid keluar sekolah, kemungkinan untuk mengakses diluar asrama terbuka.

METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan diskusi dua arah di Yayasan Al-Kamila, Serua, Depok. Diskusi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang bahaya Judi Online sejak dini menggunakan ceramah interaktif. Metode Ceramah dan diskusi dilakukan dengan pendekatan *Evidence Based* yaitu melalui contoh – contoh gambaran atau korban yang telah terjerat Judi Online dari bahaya tersebut. Selain itu diskusi juga diisi dengan metode studi kasus dimana anak – anak diberikan contoh korban yang telah terjerat dari Judi Online sehingga menyebabkan depresi dan dijauhkan dari lingkungan sosial terdekatnya. Dilanjutkan dengan kuis interaktif untuk mengetahui sejauhmana Judi online menjadi hal yang berbahaya bagi masyarakat generasi Z dan generasi Alfa. Pada sesis pendalaman materi yang menggunakan metodu *Visualisasi* tim pengabdian memaparkan kasus – kasus yang terdapat di wilayah kota depok serta dampak yang ditimbulkan dari Judi Online tersebut. Pada sesi ini disampaikan beberapa cara dan tips agar terhindar dari ajakan atau kecanduan Judi Online dan diberi peragaan atau *simulasi* bagaimana caranya menolak ajakan dari permainan Judi Online dengan slogan dan kampanye anti Judi Online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada hari Selasa 22 Juli 2025, di yayasan Al-Kamila, Serua, Depok. Kegiatan ini melibatkan dosen dan mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta. Sosialisasi ini memberikan pemahaman mendalam tentang bahaya judi online sebagai upaya untuk meningkatkan kesaradan dini dan pencegahan sejak dini.

1. Pada tahap awal sosialisasi ini, tim pengabdian melakukan monitoring dan pendataan santri – dan santriwati yang hadir pada saat sosialisasi berlangung. Melalui beberapa pertanyaan awal

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

tentang kesukaan dalambermain permainan yang ada di Handphone dan bagaimana keasikan dalam memainkan permainan tersebut. Setelah itu Tim mulai memaparkan secara perlahan tentang bahaya yang mengintai ketika melakukan permainan di dalam *smartphone* yang secara umum sangat mudah didapatkan melalui *playstore* atau aplikasi lainnya di dalam handphone masing – masing. Setelah didata peserta terbagi menjadi adik – adik tingkat SMP -SMA dan sekitar 10 anak dengan tingkat pendidikan SD. Artinya bahaya dari Judi online masih belum terasa bagi anak – anak di tingkat SD. Sebagian besar anak – anak di tingkat SMP dan SMA Sudah memahami bahwa judi online merupakan aktifitas pertaruhan melalui permainan yang dilakukan secara online. Selain menjajikan kemenangan yang fantastis judi online menawarkan kemudahan bagi calon korban untuk mengakses situs web atau aplikasi dan iklan yang muncul ketika menonton sebuah video.

2. Dalam materi selanjutnya, Tim pengabdian memaparkan tentang dampak hukum yang terjadi ketika individu melakukan kegiatan Judi Online. Seperti Pasal 28 Ayat 2 UU ITE yang menjelaskan bahwa pelaku Judol dapat dipidanakan maksimal 6 tahun penjara dan Pasal 426 UU 1 / 2023 Menjelaskan bahwa pelaku personal dan perusahaan yang terlibat perjudian dapat dikenakan pidana penjara maksismal 9 tahun atau denda paling banyak 2 miliar.
3. Sosialisasi selanjutnya tim pengabdian melakukan diskusi dan ceramah dengan memperkenalkan bagaimana modus – modus yang dilakukan oleh operator Judi Online untuk menarik minat anak – anak maupun dewasa dalam melakukan transaksi pertama di permainan Judi Online. Operator Judi Online melakukan berbagaimacam promosi melalui Media Sosial dan Iklan digital yang mudah dipahami dan menarik untuk diikuti sehingga anak – anak maupun orang dewasa tertarik untuk melakukan pendaftaran pada situ judi online maupun menginstal aplikasi tersebut di dalam *Smartphone* mereka masing – masing. Selain itu operator Judi Online juga menjanjikan keuntungan besar secara instan ketika melakukan permainan tersebut. Promo maupun ajakan – ajakan tersebut tersebar melalui berbagai macam video singkat maupun aplikasi game dan link palsu sehingga tidak terlihat mencurigakan bahwa itu adalah permainan Judi Online.
4. Sosialisasi selanjutnya Tim pengabdian masyarakat memberikan pemahaman kepada anak – anak tingkat SMP dan SMA tentang bahaya dari permainan judi online yang dapat menguras keuangan pribadi dan keluarga. Sehingga individu yang sudah kecanduan permainan Judi Online harus berupaya untuk mengembalikan kerugian yang dialami dengan cara menjual barang – barang yang dimiliki oleh keluarga. Bahaya selanjutnya adalah gangguan psikologis. Dalam Sosialisasi tahap ini tim pengabdian memberikan pemahaman kepada anak – anak bahwa Judi Online dapat menyebabkan gangguan psikologis bagi para penggunanya. Selain itu juga dapat menurunkan produktifitas. Seperti abai terhadap lingkungan sekitar dan serta menurunkan produktifitas. Dari yang tadinya rajin Solat dan berdjikir menjadi tidak suka solat dan berjikir. Motivasi belajar juga dapat berkurang akibat dari masifnya penggunaan atau permainan Judi Online.
5. Sosialisasi selanjutnya Tim pengabdian juga memaparkan dampak Psikologi dan Sosial akibat permainan Judi Online yang ada. Yaitu dengan stress, kecemasan kronis, serta gangguan hubungan dengan keluargadan teman. Indivvidu yang sudah terpapar Judi Online Juga beresiko untuk mengisolasi diri dan berniat untuk melakukan Bunuh diri. Masa depan dan karir semakin gelap dan beresiko akibat dari gangguan mental yang sudah disebutkan tadi di atas.
6. Sosialisasi tahap akhir adalah dengan memberikan pemahaman dan edukasi kepada anak – anak di yayasan Al – Kamila, Serua, Depok dengan memaparkan solusi dan pencegahan dari maraknya permainan Judi Online secara daring. Dalam sosialisasi ini, Tim Pengabdian memberikan edukasi bahwa perlunya literasi digital sejak dini untuk memerangi Judi Online. Selain itu dengan memberikan contoh bahwa peran keluarga dan sekolah sangat penting untuk mencegah permainan Judi Online secara daring. Dengan melakukan interaksi dengan keluarga dan teman sekolah bisa mengurangi resiko terjadinya paparan dari Judi Online. Selain itu bila ada teman – teman yang terlibat atau mengakses permainan Judi Online anak – anak diminta untuk secara

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

aktif melaporkan aktifitas tersebut ke Kominfo dan OJK. Tim juga memberikan edukasi untuk bijak dalam menggunakan teknologi dan media sosial.

Tabel 1.

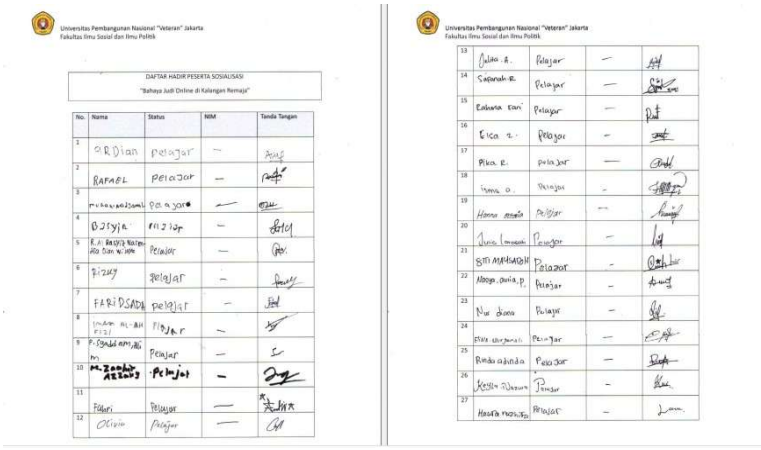
Hasil jawaban Kuis Interaktif

No.	Pertanyaan	Jawaban Benar	Jawaban Salah
1	Judi Online memberikan dampak psikoogis	33	0
2	Adanya hukuman bagi pelaku yang memainkan permainan Judi Online	33	0
3	Video dan Iklan merupakan salah satu upaya atau modus untuk melakukan ajakan Judi Online	33	0
4	Cara menghindari Judi online adalah dengan melakukan pendekatan dengan teman sekolah dan keluarga	29	4
5	Judi Online tidak memiliki dampak negatif terhadap keuangan	30	3
6	Judi online memberikan keuntungan yang besar	15	18
7	Judi online hampir sama dengan permainan lainnya yang tidak berbahaya	5	29
8	Literasi digital bukanlah hal yang penting untuk mencegah Judi Online	1	32
9	Kita tidak bisa mengadukan aktifitas judi online ke pemerintah	15	18
10	Kita harus bijak dalam menggunakan media sosial dan internet	33	0

Gambar 3.

Rangkaian kegiatan simulasi studi kasus Bahaya Judi Online kepada Santri Alkamila

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



Gambar 4.
Daftar hadir peserta sosialisasi.

KESIMPULAN

Perkembangan dunia teknologi memeberikan dampak yang singnifikan terhadap ekonomi, politik, sosial dan budaya. Di sisi lain, kemajuan teknologi juga bisa berbahaya terhadap anak – anak dan remaja seperti *Judi Online.* Banyaknya kasus – kasus yang muncul akibat permainan judi online seperti tingkat kriminalitas yang tinggi, gangguan kesehatan mental, serta mempengaruhi kondisi keuangan anak – anak dan keluarga menjadi penting untuk disosialisasikan sejak dini akan bahaya permainan tersebut. Melalui kuis interaktif dan diskusi singkat di Yayasan Al – Kamila, Serua, Depok tim pengabdian berhasil mencapai tujuan yaitu memberikan kesadaran kepada anak – anak remaja di yayasan Al-Kamila akan bahaya permainan judi online. Proses pembelajaran secara interaktif di tempat mampu memberikan pemahaman dan contoh studi kasus yang muncul menjadikan anak – anak tidak ingin untuk melakukan permainan judi online. Selain itu anak – anak paham bagaimana mencegah penyebaran remaja yang mengakses judi online.

DAFTAR PUSTAKA

Alfiansyah, R. (2023). Manfaat dari Dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Jurnal Sosial dan Teknologi* , 469-473.

Darmastuti, S., Juned, M., Putri, S., & Salam , S. (2023). Sosialisasi Pemahaman E-commercedi Yayasan Al-Kamilah, Serua, Bojongsari, Depok. *AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 268-274.

Fahrul. (2024). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Kasus Proses Tindak Pidana Kasus Judi Online Di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Jawa Timur). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* , 298-308.

Firdaus, M. (2022). Pengaruh Persepsi Harga Persepsi Kualitas Layanan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Kepuasan Konsumen E Commerce Shopee di Kota Depok. *Jurnal Ilmiah Ekonomi bisnis*, 216-230.

Firmansyah, F. (2024). Kebijakan Hukum Pidana mengenai Kejahatan Judi Online (Cyber Gambling) di Indonesia. *Jurnal Hukum, Politik dan Ilmu Sosial*, 310-318.

Katadata.com (2025), Jakarta Timur, Kota dengan Anak Muda Judi Online terbanyak. Diakses 23 Juli 2025https://databoks.katadata.co.id/teknologitelekomunikasi/statistik/6732dbc810261/jakarta-timur-kota-dengan-anak-muda-judi-online-terbanyak

Kompas.com (2025), *Berantas Judi Online, walkot depok Forkopimda Koordinasi untuk gelar sidak.* Diakses 23 Juli 2025https://megapolitan.kompas.com/read/2024/06/28/14450891/berantas-judi-online-walkot-depok-forkopimda-koordinasi-untuk-gelar-sidak

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Mustaqilla, S., Sarah, S., Salsabila, E., & Fadhilla, A. (2023). Analisis Maraknya Warga Miskin yang kecanduan Judi Online di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Syariah*, 121-136.

Noverdiansyah, R., Khoiriah, A., Kananda, V., Sutoro, M., & Supratikta, H. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis E-Commerce Terhadap Peningkatan Kualitas dan Kinerja SDM Untuk Meningkatkan Profit UKM di Masa Pandemi. *Jurnal Peradaban Masyarakat*, 52 -55.

Rahmawati, A., & Praptiwi, R. (2024). Analisis Dampak E-commerce Terhadap Para Pedagang Konvensional di ITC Depok. *Jurnal Manajemen dan pemasaran Digital* , 240 - 245.

Sulubara, S., Fauzi , H., Muslim , B., Putra, M., & Musmulyadi, M. (2025). Judi Online Sebagai Cybercrime Serta Tantangan Penegakan Hukum Pidana di Era Digital: Antara Regulasi, Pembuktian, dan Ancaman Cybercrime. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora*, 539-552.

Solihin, O., Firmansyah, D., Abdullah, A. Z., & Dhahiyat, A. P. (2025). Pemanfaatan AI dalam Analisis Isi Digital: Studi Kasus Komentar Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, *3*(2), 117-129.

Zami, R., Sa'diyah, K., & AN, W. (2024). Strategi Pemasaran Syariah Produksi Keripik Pisang Pada Usaha Santri di Yayasan Al-Kamilah Depok. *Jurnal Pengabdian Masyarkat*, 237-244.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license