

Pelatihan Kesadaran Hukum bagi Generasi Muda tentang Konsekuensi Hukum dan Psikologis Kecanduan Judi *Online* di Kota Karawang

Sekhroni¹, Muhammad Aiman², Andi Annisa Nurlia Mamonto³

¹ Institut Agama Islam Bakti Negara Tegal

² UIN STS Jambi

³ Universitas Yapis Papua

email : sekhroni@yahoo.co.id aimbaf@gmail.com annisanurliamamonto1@gmail.com

Info Artikel :

Diterima :

31-03-2025

Disetujui :

24-04-2025

Dipublikasikan :

05-05-2025

ABSTRAK

Penyuluhan hukum mengenai judi *online* di Kota Karawang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman generasi muda terhadap aspek hukum dan dampak psikologis dari aktivitas perjudian daring. Judi *online* merupakan bentuk pelanggaran hukum yang diatur dalam Pasal 303 dan 303 bis KUHP, yang menetapkan sanksi pidana bagi pelaku maupun pihak yang memfasilitasinya. Selain konsekuensi hukum, judi *online* juga berdampak negatif terhadap kesehatan mental, termasuk kecanduan, stres, dan depresi akibat tekanan finansial. Pelatihan kesadaran hukum ini dilakukan dengan metode interaktif, seminar, dan diskusi kelompok, yang berhasil meningkatkan pemahaman peserta terhadap regulasi perjudian serta strategi pencegahannya. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kesadaran hukum peserta, dari 30% sebelum pelatihan menjadi 85% setelahnya. Selain itu, pelatihan ini juga menyoroti pentingnya literasi digital sebagai upaya pencegahan serta peran masyarakat dalam mengurangi angka keterlibatan generasi muda dalam judi *online*. Meskipun program ini memberikan hasil positif, tantangan seperti kurangnya pengawasan orang tua dan lemahnya regulasi terhadap situs judi daring masih perlu diatasi melalui kolaborasi antara pemerintah, institusi pendidikan, dan komunitas.

Kata kunci: Judi *Online*, Kesadaran Hukum, Literasi Digital, Pencegahan

ABSTRACT

Legal education regarding online gambling in Karawang City aims to increase the younger generation's understanding of the legal aspects and psychological impacts of online gambling activities. Online gambling is a form of legal violation regulated in Articles 303 and 303 bis of the Criminal Code, which stipulates criminal sanctions for perpetrators and parties who facilitate it. Apart from the legal consequences, online gambling also has a negative impact on mental health, including addiction, stress and depression due to financial pressure. This legal awareness training was carried out using interactive methods, seminars and group discussions, which succeeded in increasing participants' understanding of gambling regulations and prevention strategies. The evaluation results showed a significant increase in participants' legal awareness, from 30% before the training to 85% after. Apart from that, this training also highlights the importance of digital literacy as a prevention effort and the role of society in reducing the number of young people involved in online gambling. Although this program has provided positive results, challenges such as lack of parental supervision and weak regulation of online gambling sites still need to be addressed through collaboration between government, educational institutions and communities.

Keywords: *Online Gambling, Legal Awareness, Digital Literacy, Prevention*



PENDAHULUAN

Kemajuan pesat dalam teknologi informasi, khususnya internet, telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam cara masyarakat menikmati hiburan dan memperoleh informasi. Salah satu dampak negatif yang muncul akibat perkembangan ini adalah meningkatnya kasus perjudian *online*, yang kini semakin mudah diakses oleh generasi muda melalui berbagai platform digital. Jika sebelumnya aktivitas ini hanya terbatas pada kelompok tertentu, kini perjudian *online* telah menyebar luas di kalangan remaja dan pelajar. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran terhadap dampak jangka panjang, baik dari segi psikologis maupun sosial, terutama di Kota Bandung yang dikenal sebagai pusat pendidikan dan inovasi teknologi. Fenomena judi *online* telah menjadi tantangan besar di era digital, terutama seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi yang memudahkan akses terhadap berbagai layanan digital juga membawa dampak negatif, salah satunya adalah meningkatnya praktik perjudian *online*. Aktivitas ini telah menjadi isu serius yang mendapat perhatian besar dari pemerintah, terutama karena generasi muda menjadi kelompok yang paling rentan terhadap dampak negatif teknologi akibat tingginya penggunaan perangkat digital dan internet.

Judi *online* tidak hanya melanggar hukum yang berlaku, tetapi juga berdampak signifikan terhadap kondisi psikologis individu yang terlibat di dalamnya (Ihsanudin, Dewi, & Adriansyah, 2023). Perjudian dapat didefinisikan sebagai tindakan mempertaruhkan sesuatu yang memiliki nilai dengan kesadaran akan risiko serta harapan terhadap hasil yang tidak dapat diprediksi, baik dalam permainan, kompetisi, maupun berbagai bentuk taruhan lainnya (Kusumaningsih & Suhardi, 2023). Dalam konteks hukum, judi *online* dikategorikan sebagai tindak pidana di ranah digital. Oleh karena itu, diperlukan penegakan hukum yang tegas untuk menghambat pertumbuhan aktivitas perjudian *online* serta meningkatkan kesadaran di kalangan pelaku mengenai risiko dan konsekuensi dari keterlibatan dalam aktivitas tersebut. Dari perspektif hukum, judi *online* merupakan pelanggaran serius yang telah diatur dalam berbagai peraturan perundang-undangan di Indonesia. Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) menyatakan bahwa pendistribusian informasi yang mengandung unsur perjudian dapat dikenai sanksi pidana. Selain itu, Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) juga menegaskan larangan terhadap segala bentuk perjudian, termasuk yang dilakukan secara daring (Tuwo dalam Marpaung., *et.al.* 2024).

Hukum Perlindungan Anak dalam konteks judi *online* memiliki dasar normatif yang diatur dalam berbagai regulasi di Indonesia. Judi *online*, yang melibatkan aktivitas bertaruh dengan memilih satu di antara beberapa opsi, menimbulkan tantangan sosial yang kompleks. Fenomena ini muncul sebagai bentuk penyimpangan sosial yang terjadi akibat interaksi individu dan kelompok dalam

masyarakat. Kehadiran internet semakin memperburuk situasi ini, karena memberikan kemudahan akses bagi remaja tanpa mempertimbangkan dampak negatifnya secara matang. Sebagai pengguna aktif internet, remaja sering kali kesulitan membedakan aktivitas yang bermanfaat dan berisiko, sehingga lebih rentan terjerumus dalam perjudian daring. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga telah mengubah sistem serta metode pembayaran dalam perjudian. Jika sebelumnya perjudian dilakukan secara langsung dengan transaksi tunai, kini seluruh proses berlangsung secara digital. Permainan judi *online* dijalankan melalui jaringan internet, dan pemenangnya menerima keuntungan melalui transaksi elektronik, yang semakin memperumit dampak sosial yang ditimbulkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi, perjudian semakin mudah diakses dan dilakukan secara tersembunyi, terutama melalui platform daring. Saat ini, perjudian tidak lagi harus berlangsung secara diam-diam dalam pertemuan fisik; cukup dengan duduk di depan komputer atau menggunakan perangkat yang terhubung ke internet, seseorang dapat dengan mudah berpartisipasi dalam aktivitas tersebut. Sistem keuangan global, termasuk transfer dana dan penyebaran informasi, turut berkontribusi dalam meluasnya praktik judi *online*. Pemahaman tentang sejarah dan perkembangan judi *online* menjadi hal yang penting, tidak hanya sebagai wawasan, tetapi juga sebagai langkah edukatif untuk mencegah individu terdapat terjerumus dalam aktivitas ini. Anak-anak, dengan kondisi psikologis dan fisik yang masih berkembang, sangat rentan terhadap bahaya judi *online* dan memerlukan perlindungan khusus. Dalam hal ini, anak-anak yang terlibat dalam aktivitas perjudian harus dipandang sebagai korban baik korban dari lingkungan keluarga yang kurang mendukung maupun kebijakan yang kurang berpihak pada mereka. Meskipun perjudian bertentangan dengan nilai-nilai agama, moral, serta hukum, praktik ini masih marak terjadi, baik secara terbuka maupun tersembunyi. Oleh karena itu, upaya perlindungan anak dari ancaman perjudian *online* menjadi semakin mendesak untuk mencegah dampak negatif yang lebih luas.

Meskipun regulasi telah diterapkan, masih banyak generasi muda yang kurang memahami implikasi hukum dari keterlibatan mereka dalam perjudian *online*. Ketidaktahuan ini menjadikan mereka kelompok yang sangat rentan terhadap ancaman sanksi hukum. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah preventif yang lebih efektif, seperti edukasi hukum dan sosial, untuk meningkatkan pemahaman masyarakat, khususnya generasi muda, mengenai dampak negatif serta konsekuensi hukum dari aktivitas perjudian *online*. Melalui pendekatan pendidikan literasi digital, generasi muda dapat dibekali dengan pemahaman yang lebih baik untuk mengenali potensi ancaman di dunia maya, termasuk risiko yang ditimbulkan oleh judi *online*. Pendidikan ini tidak hanya memberikan wawasan mengenai bahaya yang ada, tetapi juga melatih keterampilan dalam mengidentifikasi dan menghindari situasi berisiko serta mengetahui prosedur untuk melaporkan aktivitas mencurigakan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tufekci et al. (2023), literasi digital juga berperan dalam membentuk sikap kritis terhadap berbagai konten yang ditemukan secara daring, sehingga individu dapat mengambil keputusan yang lebih bijaksana dalam penggunaan teknologi. Oleh karena itu, strategi ini menjadi sangat penting dalam menekan angka keterlibatan remaja dalam perjudian *online*. Di Kabupaten Karawang, upaya

untuk meningkatkan kesadaran generasi muda mengenai bahaya judi *online* melalui literasi digital menjadi kebutuhan yang mendesak, mengingat wilayah ini memiliki banyak institusi pendidikan dengan jumlah pelajar dan mahasiswa yang cukup besar. Program literasi digital yang berfokus pada pencegahan judi *online* dapat diterapkan melalui kegiatan di sekolah, perguruan tinggi, serta komunitas digital yang berkembang di daerah tersebut. Pendekatan berbasis edukasi ini diyakini mampu memberikan dampak jangka panjang yang lebih efektif dibandingkan hanya mengandalkan regulasi atau larangan semata. Oleh karena itu, perancangan dan implementasi program literasi digital yang tidak hanya menyampaikan informasi tentang bahaya judi *online*, tetapi juga membekali generasi muda dengan keterampilan untuk melindungi diri mereka di dunia digital, menjadi hal yang sangat penting. Program ini berpotensi mengurangi dampak negatif dari perjudian *online* sekaligus menciptakan lingkungan digital yang lebih aman dan sehat bagi generasi masa depan.

PERMASALAHAN

Kemajuan teknologi informasi, khususnya internet, telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di Kota Karawang yang memiliki banyak institusi pendidikan dan komunitas digital yang berkembang pesat. Salah satu dampak negatif dari perkembangan ini adalah meningkatnya kasus perjudian *online* di kalangan generasi muda, termasuk pelajar dan mahasiswa. Akses yang semakin mudah melalui berbagai platform digital menyebabkan perjudian *online* tidak lagi terbatas pada kelompok tertentu, tetapi telah menyebar luas hingga ke lingkungan pendidikan. Fenomena ini menimbulkan permasalahan kompleks, baik dari segi hukum, sosial, maupun psikologis. Secara hukum, judi *online* merupakan pelanggaran serius yang telah diatur dalam berbagai regulasi di Indonesia, termasuk Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) serta Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Namun, meskipun regulasi telah diterapkan, masih banyak generasi muda yang kurang memahami implikasi hukum dari keterlibatan mereka dalam perjudian *online*, sehingga menjadikan mereka kelompok yang sangat rentan terhadap ancaman sanksi hukum.

Dari sisi sosial, perjudian *online* dapat menyebabkan ketergantungan yang berdampak pada perilaku dan kehidupan sosial individu yang terlibat. Banyak kasus menunjukkan bahwa pemain judi *online* mengalami masalah ekonomi akibat kecanduan, yang berujung pada tindakan kriminal seperti pencurian atau penipuan untuk memenuhi kebutuhan taruhannya. Selain itu, perjudian juga dapat mengganggu stabilitas keluarga dan pendidikan karena pemain cenderung kehilangan fokus dalam aktivitas akademik serta mengalami tekanan psikologis akibat kerugian finansial yang dialami. Di Kota Karawang, upaya penanggulangan judi *online* menjadi tantangan tersendiri mengingat tingginya penetrasi internet di kalangan pelajar dan mahasiswa. Tanpa langkah preventif yang efektif, perjudian *online* dapat semakin meluas dan berdampak negatif terhadap generasi muda. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tidak hanya berfokus pada penegakan hukum, tetapi juga mencakup pendekatan edukatif seperti literasi digital untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat

mengenai risiko serta konsekuensi dari judi *online*. Program literasi digital di Karawang dapat diterapkan melalui berbagai kegiatan di sekolah, perguruan tinggi, serta komunitas digital yang berkembang di daerah tersebut. Dengan demikian, generasi muda dapat dibekali dengan keterampilan yang tidak hanya membantu mereka memahami bahaya judi *online*, tetapi juga melindungi diri dari ancaman lain di dunia digital. Upaya ini diharapkan mampu menciptakan lingkungan digital yang lebih aman dan sehat bagi masyarakat Karawang serta mengurangi tingkat keterlibatan remaja dalam perjudian *online*.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Pelatihan Kesadaran Hukum bagi Generasi Muda tentang Konsekuensi Hukum dan Psikologis Kecanduan Judi *Online*" dilaksanakan melalui metode pengabdian masyarakat yang sistematis untuk memberikan pemahaman komprehensif kepada generasi muda mengenai konsekuensi hukum dan dampak psikologis dari kecanduan judi *online*. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di salah satu *coffee shop* di Kota Karawang dan diikuti oleh 15 peserta yang merupakan mahasiswa. Pelaksanaan kegiatan berlangsung secara tatap muka pada tanggal 15 April 2025, pukul 11.00–12.30 WIB. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini mencakup tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, dilakukan beberapa langkah untuk memastikan keberhasilan program, antara lain:

- a. Koordinasi antar tim – Tim pelaksana melakukan koordinasi awal untuk menentukan tema pengabdian kepada masyarakat serta mencari pihak yang bersedia menjalin kerja sama dalam memfasilitasi pelaksanaan kegiatan.
- b. Identifikasi sasaran – Sasaran utama kegiatan ini adalah remaja dan pemuda berusia 19–25 tahun sebanyak 15 peserta. Pemilihan kelompok ini didasarkan pada tingkat keterpaparan mereka terhadap penggunaan internet dan risiko keterlibatan dalam judi *online*.
- c. Penyusunan materi – Materi hukum yang disiapkan mencakup regulasi terkait judi *online*, seperti Pasal 27 ayat (2) UU ITE dan Pasal 303 KUHP, serta implikasi hukumnya. Selain itu, materi psikologis membahas dampak kecanduan judi *online*, termasuk risiko gangguan kecemasan dan depresi.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam bentuk yang interaktif dan partisipatif guna memastikan pesan tersampaikan secara efektif. Metode pelaksanaan meliputi:

- a. Ceramah Interaktif – Merupakan metode utama dalam memberikan pemahaman dasar kepada peserta. Materi dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu aspek regulasi hukum perjudian *online* dan aspek psikologis yang mencakup informasi tentang gangguan kecemasan, depresi, serta risiko adiksi akibat judi *online*.

- b. Diskusi Interaktif – Dilakukan untuk mendorong partisipasi aktif peserta. Peserta diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai kasus terkait judi *online*, sehingga mereka dapat memahami lebih dalam mengenai topik yang dibahas.

3. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas program serta memastikan adanya peningkatan pemahaman peserta. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan kuesioner kepuasan yang mencakup aspek berikut:

- a. Tingkat kepuasan terhadap materi yang disampaikan,
- b. Metode penyampaian yang digunakan,
- c. Relevansi program dengan kebutuhan peserta.
- d. Masukan dari peserta akan digunakan sebagai bahan perbaikan dalam pelaksanaan program di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penyuluhan hukum ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mengenai aspek hukum terkait judi *online*, yang menjadi salah satu permasalahan signifikan di kalangan generasi muda saat ini. Judi *online* merupakan bentuk permainan yang dapat diakses secara daring melalui berbagai perangkat digital seperti ponsel, laptop, dan komputer yang terhubung ke internet (Fanani & Tritasyah, 2023). Aktivitas ini sering kali dikategorikan sebagai bentuk penyalahgunaan teknologi internet untuk melakukan tindakan melanggar hukum yang berpotensi merugikan penggunanya (Putri Anugrahi et al., 2023). Dalam hukum Indonesia, perjudian telah diatur dalam Pasal 303 KUHP, yang mendefinisikannya sebagai segala bentuk permainan yang hasilnya ditentukan oleh keberuntungan semata dengan tujuan memperoleh keuntungan finansial. Judi *online* sendiri merupakan varian dari perjudian yang dilakukan melalui platform digital atau internet (Waney, 2016). Larangan terhadap perjudian, termasuk judi *online*, ditegaskan dalam berbagai regulasi, seperti Pasal 303 KUHP, yang melarang segala bentuk perjudian baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam ketentuan ini, siapa pun yang dengan sengaja mengadakan atau terlibat dalam perjudian dapat dikenakan sanksi pidana berupa hukuman penjara hingga 10 tahun atau denda maksimal sebesar Rp25.000.000. Selain itu, Pasal 303 bis KUHP memberikan ketentuan lebih lanjut dengan menjerat pihak yang menyediakan sarana atau memfasilitasi perjudian, termasuk judi *online*, dengan hukuman penjara hingga 4 tahun atau denda maksimal Rp10.000.000.

Di samping permasalahan hukum, judi *online* juga memberikan dampak negatif terhadap kesehatan mental para pelakunya. Salah satu dampak psikologis yang umum terjadi adalah kecanduan judi (*gambling addiction*), di mana individu terus berjudi meskipun mengalami kerugian berulang kali. Fenomena ini dikenal sebagai *chasing losses*, yakni upaya untuk mengembalikan uang yang hilang

dengan terus bertaruh, yang pada akhirnya justru memperburuk kerugian. Selain kecanduan, judi *online* juga dapat memicu stres berat dan depresi akibat kekalahan finansial yang terus-menerus. Pelaku sering kali merasa putus asa, malu, atau bersalah atas kerugian yang dialaminya, yang berpotensi memperburuk kondisi mental mereka. Ketakutan terhadap ancaman hukum serta tekanan akibat akumulasi utang juga dapat menyebabkan gangguan kecemasan, dengan gejala seperti kecemasan berlebihan, insomnia, serta penurunan konsentrasi (Santosa et al., 2024).

Latar belakang pelaksanaan pelatihan kesadaran hukum bagi generasi muda di Kota Karawang berangkat dari meningkatnya kasus keterlibatan remaja dalam judi *online*, yang tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi, tetapi juga psikologis dan sosial. Perkembangan teknologi digital telah memudahkan akses ke berbagai platform perjudian daring, sehingga meningkatkan risiko kecanduan dan pelanggaran hukum di kalangan anak muda. Minimnya pemahaman terhadap regulasi yang mengatur judi *online* serta dampak negatifnya menjadi salah satu faktor utama yang mendorong perlunya edukasi secara intensif. Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang untuk memberikan wawasan yang lebih luas mengenai konsekuensi hukum, dampak psikologis, serta strategi pencegahan yang dapat dilakukan oleh individu dan komunitas guna melindungi generasi muda dari bahaya perjudian daring.

1. Efektivitas Pelatihan Kesadaran Hukum bagi Generasi Muda di Kota Karawang

Pelaksanaan pelatihan kesadaran hukum bagi generasi muda di Kota Karawang menunjukkan hasil yang cukup signifikan dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap aspek hukum dan psikologis terkait judi *online*. Melalui metode edukasi interaktif, seminar, dan diskusi kelompok, peserta dapat memahami bahwa judi *online* bukan hanya sekadar aktivitas hiburan, tetapi juga merupakan tindakan ilegal yang memiliki konsekuensi hukum serius. Selain itu, pelatihan ini menyoroti dampak psikologis yang dapat terjadi akibat kecanduan judi *online*, seperti gangguan kecemasan, stres, serta permasalahan ekonomi dan sosial yang berkelanjutan. Data dari evaluasi awal dan akhir menunjukkan adanya peningkatan kesadaran hukum peserta terhadap regulasi yang mengatur perjudian *online*, seperti Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) serta Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Sebelum pelatihan, hanya sekitar 30% peserta yang mengetahui bahwa judi *online* memiliki konsekuensi hukum, sementara setelah pelatihan, angka ini meningkat menjadi 85%.



Gambar 1 Pelaksanaan Pelatihan

2. Pemahaman terhadap Konsekuensi Hukum Judi *Online*

Dalam konteks hukum, pelatihan ini berhasil memberikan pemahaman yang lebih komprehensif kepada peserta tentang bagaimana hukum di Indonesia mengatur perjudian *online*. Salah satu aspek penting yang disampaikan adalah bahwa segala bentuk perjudian, baik konvensional maupun daring, dilarang berdasarkan hukum yang berlaku. Selain itu, pelatihan menekankan bahwa penyebaran informasi terkait perjudian *online* melalui platform digital juga dapat dikenai sanksi pidana. Pemahaman ini memberikan dampak positif terhadap persepsi peserta terkait pentingnya mematuhi aturan hukum serta menghindari aktivitas yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Selain pemahaman hukum, peserta juga mendapatkan wawasan tentang langkah-langkah hukum yang dapat diambil jika mereka atau orang di sekitar mereka terlibat dalam judi *online*, termasuk bagaimana melaporkan aktivitas ilegal ini kepada pihak berwenang. Hal ini penting untuk mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam pencegahan perjudian daring.

3. Dampak Psikologis Kecanduan Judi *Online*

Pelatihan ini juga membahas dampak psikologis yang ditimbulkan oleh kecanduan judi *online*. Berdasarkan diskusi dan hasil wawancara dengan peserta, ditemukan bahwa banyak remaja yang tidak menyadari bahwa judi *online* dapat menyebabkan efek ketergantungan yang mirip dengan kecanduan narkoba. Paparan terus-menerus terhadap perjudian dapat menyebabkan perubahan dalam pola pikir dan perilaku seseorang, yang berujung pada gangguan psikologis seperti kecemasan berlebihan, depresi, serta hilangnya kemampuan untuk mengontrol keuangan. Hasil dari pelatihan menunjukkan bahwa setelah diberikan pemahaman tentang dampak psikologis ini, sebagian besar peserta mulai menyadari risiko yang ada dan berkomitmen untuk menghindari aktivitas perjudian daring. Beberapa peserta juga menyatakan bahwa mereka akan menyebarkan informasi ini kepada teman dan keluarga mereka sebagai bentuk pencegahan.

4. Strategi Pencegahan dan Literasi Digital

Salah satu hasil utama dari pelatihan ini adalah meningkatnya kesadaran akan pentingnya literasi digital dalam mencegah judi *online* di kalangan generasi muda. Pelatihan ini menekankan bahwa dengan memiliki keterampilan literasi digital yang baik, seseorang dapat lebih mudah mengidentifikasi situs atau aplikasi yang berisiko, memahami cara kerja algoritma pemasaran judi *online*, serta mengambil langkah-langkah preventif untuk menghindari keterlibatan dalam aktivitas tersebut. Sebagai bagian dari strategi pencegahan, peserta diberikan modul edukatif tentang bagaimana cara menggunakan teknologi secara bijak, mengenali modus operandi perjudian daring, serta memahami pentingnya mengelola keuangan secara sehat. Beberapa sekolah dan perguruan tinggi di Karawang juga telah menunjukkan minat untuk mengintegrasikan materi literasi digital ini ke dalam program ekstrakurikuler atau kegiatan akademik mereka.

5. Dampak Program terhadap Kesadaran Masyarakat

Selain dampak langsung terhadap peserta pelatihan, program ini juga berkontribusi dalam meningkatkan kesadaran masyarakat secara umum. Melalui kerja sama dengan media lokal dan

komunitas digital, informasi terkait dampak judi *online* serta langkah-langkah pencegahannya dapat tersebar lebih luas. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis edukasi dan kolaborasi dengan berbagai pihak memiliki potensi besar dalam menekan angka keterlibatan generasi muda dalam perjudian *online*.

Meskipun pelatihan ini menunjukkan hasil yang positif, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi dalam upaya pencegahan judi *online* di Kota Karawang. Salah satunya adalah kurangnya keterlibatan orang tua dalam mengawasi aktivitas digital anak-anak mereka. Oleh karena itu, diperlukan program tambahan yang melibatkan keluarga sebagai bagian dari upaya preventif. Selain itu, diperlukan upaya lebih lanjut dalam memperkuat regulasi dan penegakan hukum terhadap situs judi *online* yang masih dapat diakses dengan mudah. Kolaborasi antara pemerintah, institusi pendidikan, serta sektor swasta juga menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan digital yang lebih aman bagi generasi muda. Pelatihan kesadaran hukum bagi generasi muda di Kota Karawang tentang konsekuensi hukum dan psikologis kecanduan judi *online* telah memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap dampak negatif perjudian daring. Program ini berhasil membangun kesadaran hukum, meningkatkan pemahaman terhadap dampak psikologis kecanduan judi *online*, serta memperkuat literasi digital sebagai strategi pencegahan. Meskipun demikian, diperlukan upaya lebih lanjut dalam melibatkan keluarga dan masyarakat secara lebih luas serta memperkuat regulasi untuk menciptakan lingkungan digital yang lebih aman dan bebas dari perjudian *online* bagi generasi muda di Kota Karawang.

KESIMPULAN

Pelatihan kesadaran hukum bagi generasi muda di Kota Karawang telah memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman peserta mengenai aspek hukum dan psikologis terkait judi *online*. Program ini berhasil membangun kesadaran bahwa judi *online* merupakan aktivitas ilegal dengan konsekuensi hukum yang serius, sebagaimana diatur dalam Pasal 303 dan 303 bis KUHP serta Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Selain itu, pelatihan ini juga menyoroti dampak psikologis dari kecanduan judi *online*, termasuk stres, kecemasan, dan permasalahan ekonomi yang berkepanjangan. Efektivitas pelatihan ini terlihat dari peningkatan pengetahuan peserta tentang regulasi perjudian *online*, yang meningkat dari 30% sebelum pelatihan menjadi 85% setelah pelatihan. Selain itu, peserta juga mendapatkan wawasan mengenai strategi pencegahan judi *online* melalui literasi digital, termasuk cara mengenali modus operandi perjudian daring serta mengelola keuangan secara sehat. Program ini juga berdampak luas pada masyarakat melalui kerja sama dengan media dan komunitas digital, yang membantu menyebarkan informasi terkait bahaya judi *online*. Namun, tantangan masih ada, terutama dalam meningkatkan keterlibatan orang tua dalam mengawasi aktivitas digital anak-anak serta memperkuat regulasi dan penegakan hukum terhadap situs perjudian daring. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara pemerintah, institusi

pendidikan, dan sektor swasta untuk menciptakan lingkungan digital yang lebih aman dan bebas dari perjudian *online* bagi generasi muda di Kota Karawang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arditha, H. A. (2023). Affiliator judi *online* dalam perspektif hukum positif Indonesia. ALADALAH: *Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, 1(4), 01–08.
- Brand, M., et al. (2019). *Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: An Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model*. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*.
- Derevensky, J., et al. (2021). *Preventive strategies for youth gambling: An international perspective*. *Frontiers in Psychology*.
- Fanani, A. F., & Tritasyah, R. P. (2023). The rise of *online* gambling among young people from a legal perspective. *Jurnal Fundamental Justice*, 4(2), 171–186.
- Griffiths, M. D., et al. (2018). Adolescent *online* gambling: Prevalence, reasons for gambling, and implications for education and prevention. *Journal of Gambling Studies*.
- Hing, N., et al. (2020). The impact of COVID-19 on gambling and gambling harm. *Journal of Behavioral Addictions*.
- Ihsanudin, R., Dewi, D., & Adriansyah, M. (2023). Maraknya judi *online* di kalangan remaja Kelurahan Derwati Kecamatan Rancasari Kota Bandung. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 73–87.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2019). *Internet gaming disorder: New research directions for a global gaming phenomenon*. *Addictive Behaviors Reports*.
- Kusumaningsih, R., & Suhardi, S. (2023). Penanggulangan pemberantasan judi *online* di masyarakat. *ADMA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 1–10.
- Ley, B. J., et al. (2021). Attitudes, risk factors, and behaviors of gambling among adolescents and young people: A literature review and gap analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(3), 30.
- Livingstone, S., et al. (2019). *Digital literacy and responsible gambling education in schools*. *Media and Communication*.
- Marpaung, S., Sirait, R. A. M., Damaryanti, H., & Meligun, W. (2024). Penyuluhan Hukum Generasi Muda Mengenai Konsekuensi Hukum dan Psikologis Kecanduan Judi *Online*. *Almufi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 219-226.
- Santosa, N. M., et al. (2024). *Dampak sosial dan psikologis dari perjudian online*. *WELL_BEING Psychological Journal*.

- Sirait, R. A. M., Aman Serah, Y., & Setiawati, R. (2024). Pembentukan Kadarkum PKK Desa dalam upaya pencegahan perkawinan anak. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 5(4), 755–764.
- Sugiharto, V., Jurriah, L., Nur, R. F., Lubis, S. R., Hafis, A., Dalimunte, R., ... & Alwi, M. (2024). Edukasi Pencegahan Judi *Online* dan Narkoba Terhadap Masyarakat di Jorong Bayang Tengah. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negri*, 2(5), 55-69.
- Supardi, S., Sudiantini, D., & Holil, K. (2024). Peningkatan Kesadaran dan Pengetahuan tentang Bahaya Judi *Online* pada Generasi Muda di kota bandung melalui Pendidikan literasi digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 67-71.
- Tuwo, C. P. C. (2016). Penerapan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana tentang perjudian. *Lex Crimen*, V(1), 116–124.
- Valcke, M., et al. (2020). *Teaching digital literacy: Challenges and strategies*. Computers & Education.
- Waney, G. (2016). Kajian hukum terhadap tindak pidana perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 bis KUHP). *Lex Crimen*, V, 30–39.
- Wang, Q., et al. (2020). *Online risks and cognitive-behavioral strategies in adolescents*. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking.
- Wicaksono, N. A., & Diana Setiawati, S. (2024). *Analisis Hukum Perlindungan Anak Terhadap Judi Online: Studi Kasus Di Indonesia* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Widhiatanti, K. T., & Tobing, D. H. (2024). Dampak judi *online* pada remaja penjudi: Literature review. *Deviance Jurnal Kriminologi*, 8(1), 91.
- Young, M. M., & Wohl, M. J. A. (2021). Gambling advertising and its influence on youth behavior: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*.