

## **Strategi Pencegahan dan Literasi Digital dalam Menanggulangi Judi Online Sebagai Kejahatan Sosial**

Abdul Hamid Usman, Serlika Aprita, Nahla Jamilie Rahmah Mukhtarudin,  
Fathan Elan Yuukhaa Mukhtarudin, Ahmad Akmal Khairuddin

**Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang**  
**Email: 5312lika@gmail.com**

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam hal perjudian. Judi online telah menjadi fenomena yang semakin meresahkan. Jenis penelitian yang dipergunakan dalam penulisan ini adalah penelitian hukum normatif. Strategi preventif menjadi langkah pertama yang sangat penting untuk memutus rantai keterlibatan dalam perjudian online yaitu pemerintah dapat melakukan sosialisasi dengan mengadakan seminar, workshop, kuliah umum, hingga diskusi tematik mengenai literasi hukum dan bahaya perjudian. Langkah kedua adalah memperkuat literasi digital di dalam kelas dan kehidupan kampus. Literasi seperti ini penting karena bandar judi online memanfaatkan celah psikologis seperti *fear of missing out*, keseruan sesaat, dan keinginan untuk cepat kaya agar mahasiswa tidak sadar bahwa mereka sedang dimanipulasi secara mental. Di samping edukasi hukum, penguatan literasi digital juga menjadi kunci pencegahan kejahatan sosial. Strategi komunikasi digital ini efektif karena selaras dengan karakteristik mahasiswa sebagai generasi yang sangat dekat dengan media online, juga dapat memperkuat strategi pencegahan melalui integrasi nilai-nilai ke dalam kurikulum, termasuk mata kuliah wajib universitas seperti Pendidikan Pancasila, Kewarganegaraan, dan Bela Negara. Dengan memasukkan perspektif hukum dan etika digital dalam kurikulum, pencegahan dapat dilakukan secara berkelanjutan dan sistematis.

**Kata Kunci:** Judi Online, Literasi Digital, Kejahatan Sosial

### **Latar Belakang**

Masalah utama yang ditimbulkan oleh judi online mencakup tiga hal penting, yaitu masalah keuangan, masalah sosial, dan gangguan kesehatan mental. Dari sisi keuangan, orang yang terlibat dalam judi online sering mengalami kerugian besar karena sifat permainannya yang membuat ketagihan. Fasa menemukan bahwa sekitar 70% remaja yang bermain judi online kesulitan mengatur keuangannya, bahkan sampai berutang. Dari sisi sosial, judi online juga berdampak buruk karena bisa membuat seseorang terisolasi, mengalami konflik dengan keluarga, dan kehilangan kepercayaan dari orang-orang di sekitarnya. Ariesta menjelaskan bahwa kecanduan judi online bisa mengurangi interaksi sosial, terutama di kalangan Generasi Z yang seharusnya aktif bersosialisasi.

Judi telah menjadi masalah selama ribuan tahun peradaban manusia, namun dalam era digital ini, ancamannya semakin mengkhawatirkan khususnya bagi remaja dan pemuda. Perjudian juga selalu menjadi masalah di Indonesia.<sup>1</sup> Mulai dari toto gelap (togel) hingga kini marak judi online yang mudah diakses melalui smartphone. Judi online merupakan tantangan baru yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi digital. Bagi sebagian remaja dan

---

<sup>1</sup>Juliani, R. K., Satria, M., Rharja, R. M., & Legiani, W. H. (2024). Fenomena Judi Online di Kalangan Generasi Muda. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(2), 113–122. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3221>

pemuda, judi online menjadi daya tarik karena kemudahan akses dan mimpi untuk mendapatkan uang secara instan. Mereka mencoba mengadu nasib melalui platform digital yang menawarkan berbagai permainan dan taruhan online.<sup>2</sup> Secara psikologis dapat dikatakan bahwa kecanduan judi online pada remaja dan pemuda memiliki banyak akibat negatif, tidak hanya psikologis tetapi juga fisik dan sosial. Remaja dan pemuda yang mengalami kecanduan judi online dapat mengalami beberapa hal seperti depresi, tertekan, perasaan putus asa, tidak berdaya, penurunan konsentrasi belajar, gangguan tidur, bahkan mampu mencelakai diri sendiri serta orang lain.<sup>3</sup> Kecanduan judi online ini memiliki dampak negatif yang sangat signifikan bagi kesehatan mental dan perkembangan psikososial remaja dan pemuda, yang dalam istilah psikologi disebut sebagai gambling disorder.<sup>4</sup> Dengan berbagai macam dan bentuk perjudian online yang sudah begitu demikian meluas di kalangan remaja dan pemuda melalui media sosial dan aplikasi mobile, baik yang bersifat terang-terangan maupun secara tersembunyi, maka sebagian masyarakat sudah cenderung acuh dan seolah-olah memandang perjudian online sebagai suatu hal yang wajar, sehingga tidak perlu lagi dipermasalahkan. Perubahan perilaku dan pola pikir remaja dan pemuda akibat perjudian online yang mengarah ke dampak negatif telah banyak terjadi di masyarakat, khususnya di daerah pedesaan seperti Desa Candisari. Sehingga perlu upaya dari pemerintah, institusi pendidikan, dan masyarakat dalam mengatasi hal ini melalui pendekatan literasi digital yang komprehensif.<sup>5</sup>

Literasi digital menjadi kunci utama dalam pencegahan judi online di kalangan remaja dan pemuda. Kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, dan menggunakan teknologi digital secara bijak akan membantu generasi muda terhindar dari jebakan judi online. Melalui literasi digital yang baik, remaja dan pemuda dapat mengidentifikasi platform judi online, memahami risiko dan bahayanya, serta menggunakan internet untuk kegiatan yang lebih produktif dan bermanfaat. Memang ironisnya sekalipun secara eksplisit hukum menegaskan bahwa segala bentuk "judi" telah dilarang dengan tegas dalam undang-undang, namun kemudahan akses internet dan kurangnya literasi digital membuat remaja dan pemuda rentan terhadap pengaruh judi online. Oleh karena itu, pendekatan pencegahan melalui edukasi dan peningkatan literasi digital menjadi sangat penting untuk dilakukan di tingkat masyarakat, khususnya di daerah pedesaan. Perjudian online merupakan masalah yang sangat sulit diberantas di Indonesia, terutama di kalangan remaja dan pemuda.<sup>6</sup>

Hukum yang mengatur terkait judi online di Indonesia diatur tegas dalam perundang-undangan. Sedangkan hukuman bagi pelaku yang melakukan judi dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) diatur dalam Pasal 303 yang dapat dikenai hukuman penjara 10 tahun atau di denda sesuai kebijakan yang ada. Meskipun terdapat aturan tersebut, masyarakat masih

---

<sup>2</sup>Fanani, A. F., & Tritasyah, R. P. (2023). Maraknya Judi Online di Kalangan Anak Muda dalam Perspektif Hukum. *Jurnal Fundamental Justice*, 171–185. <https://doi.org/10.30812/fundamental.v4i2.3293>

<sup>3</sup>Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1016–1026. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547>

<sup>4</sup>Arisanti, I., & Arjuansyah. (2024). Kontrol Diri dalam Adiksi Judi Online di Desa Brang Kolong. *JURNALPSIMAWA*, 7(2), 168–174. <https://doi.org/10.36761/jp.v7i2.5147>

<sup>5</sup>Sahri, M., Safira, K., Harjuani Ifada, V., Hafiza, M., & Ibnu Bafadhal, A. (2024). Peningkatan Kesadaran Remaja terhadap Risiko Judi dan Pinjaman Online melalui Sosialisasi Manajemen Keuangan di Padukuhan Teknik, Desa Ngloro, Kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Pengabdian Dan Pengembangan Masyarakat Indonesia*, 3(2), 91–96. <https://doi.org/10.56303/jppmi.v3i2.269>

<sup>6</sup>Suyono Suyono, Cindi Aprilia, Novy Adryani, Lusiana Zanati, Ahmad Wasi' Amrullah, Dian Safitri, Shentyia Rindang, & Akhmad Barzanji. (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>

saja banyak yang melakukan judi online. Oleh karena itu, diperlukannya edukasi serta pemahaman terkait judi online.<sup>7</sup>

Fenomena meningkatnya akses dan praktik judi online di masyarakat, termasuk remaja dan usia produktif, menjadi isu sosial yang semakin mengkhawatirkan karena kemudahan platform digital, minimnya kontrol lingkungan, serta persepsi instan bahwa judi dapat menghasilkan uang cepat. Meskipun pemerintah telah menetapkan aturan hukum yang tegas terhadap perjudian sebagaimana tercantum dalam KUHP, pada kenyataannya tingkat partisipasi masyarakat dalam upaya pencegahan dan edukasi hukum masih rendah, bahkan banyak warga belum memahami risiko ekonomi, psikologis, sosial, maupun sanksi pidana dari aktivitas tersebut.<sup>8</sup> Di sinilah muncul gap pengabdian, yaitu ketidaksesuaian antara ketersediaan regulasi dan tingkat literasi hukum masyarakat yang belum memadai, sehingga dibutuhkan program penyuluhan yang berfungsi memperkuat kesadaran hukum, mendorong perubahan perilaku, serta membangun komitmen kolektif masyarakat untuk menolak praktik judi online. Perkembangan Tindak Pidana judi online yang terjadi di Indonesia menjadi sangat ekstrim ketika para pelaku yang mengelola aplikasi atau website perjudian online tersebut, sangat optimal dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dan sistem informasi dan juga terlihat pada modus-modus operandi yang mereka gunakan telah jauh meninggalkan metode pemanfaatan teknologi yang digunakan oleh aparat penegak hukum yang berwenang.

Kerugian yang dialami mahasiswa akibat perjudian online sangat besar dan multidimensi, meliputi kerugian finansial, utang, penurunan nilai akademik, hilangnya fokus belajar, serta gangguan pada hubungan sosial dan kesehatan mental. Perjudian online tidak hanya merusak keuangan, tetapi juga cara berpikir, kesehatan psikologis, dan masa depan mahasiswa. Tanpa langkah nyata dari kampus, kerugian serupa akan terus terjadi pada mahasiswa lainnya. Oleh karena itu, strategi pencegahan yang konsisten dan berkelanjutan sangat diperlukan untuk melindungi generasi muda dari dampak buruk perjudian online yang merusak moral, ekonomi, dan masa depan mereka.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif atau penelitian hukum kepustakaan, yang dilakukan dengan menelaah bahan hukum primer dan sekunder secara sistematis.<sup>9</sup> Metode ini dipilih karena relevan untuk mengkaji permasalahan hukum yang spesifik terkait perjudian online, serta untuk memahami aturan hukum yang berlaku dan implementasinya dalam konteks sosial. Penulis tidak melakukan penelitian lapangan atau wawancara dengan pelaku judi, melainkan menganalisis “kesehatan” sistem hukum yang berlaku dengan menguji kesesuaian norma dalam Undang-Undang dengan asas-asas pencegahan kejahatan yang ideal. Untuk menghindari pendekatan yang bersifat abstrak semata, penelitian ini diperkaya dengan telaah terhadap dokumen putusan pengadilan guna menilai bagaimana norma hukum tersebut diterapkan dalam praktik, khususnya mengenai strategi pencegahan dan literasi digital dalam menanggulangi judi online sebagai kejahatan sosial.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

---

<sup>7</sup>Ajib, Nurlaela, E., Farhani, S., & Khiarotunnisa. (2024). Pemberdayaan Pelajar Melalui Literasi Digital Guna Mengantisipasi Berita Hoax di Media Sosial. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 59–65. <https://doi.org/doi.org/10.55506/arch.v4i1.123>

<sup>8</sup>Eliastuti, M., Amelia, R., Batubara, F. M., Nuraini, N., Fardiah, N., Damayanti, A., ... Putri, R. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis dan Literasi Digital Peserta Didik SMP Negeri 66 Jakarta Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 206–218. <https://doi.org/doi.org/10.55506/arch.v2i2.62>

<sup>9</sup>Liber Sonata, D. (2014). Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris: Karakteristik Khas dari Metode Meneliti Hukum, *Fiat Justisia Jurnal Ilmu Hukum*, 8(1).

Dalam literasi digital, menurut Eshet Alkalai terdapat enam kategorisasi yang membentuk pola pikir masyarakat terhadap bentuk literasi yang dimulai dengan pola pikir terhadap visual dan pemahamannya, stimulus berpikir secara langsung, pola pikir informasi, pola pikir bercabang pada media yang tidak linear, pola pikir output atas teknologi, serta pola pikir pada kondisi sosial dan emosi.<sup>10</sup> Dalam literasi digital, terdapat pengaruh secara langsung pada masyarakat yang membaca atau memahami informasi yang telah disebarluaskan sehingga pada masyarakat dikenal sebuah kesenjangan kualitas digital literasi yang membentuk pola pemahaman terhadap informasi terkesan lebih berisiko.<sup>11</sup>

Data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menunjukkan, pada 2023 terdapat 3,79 juta orang pemain judi online dengan perputaran uang sebesar Rp327 triliun. Pada 2024 jumlah pemain meningkat menjadi 9,78 juta orang dengan perputaran uang sebesar 359,8 triliun rupiah. Sementara itu, pada semester I (pertama) 2025 terdapat 3,11 juta pemain dengan nilai transaksi mencapai Rp99,6 triliun. Mirisnya, 70%-80% judi online memiliki penghasilan kurang dari Rp5 juta per bulan, dan banyak di antara mereka yang terjebak dengan pinjaman online untuk membiayai permainan. Pada 2023 terdapat 2,4 juta pemain yang melakukan pinjaman online, jumlah tersebut meningkat menjadi 3,8 juta pemain pada 2024.

Fenomena peningkatan jumlah pemain judi online tidak lepas dari pola penyebaran dan godaan yang menyerupai taktik adiksi serius. Pola penyebaran judi online dan cara menarik minat orang untuk ikut bermain menyerupai pola penyebaran narkoba. Masyarakat digoda untuk mencoba mengikuti permainan judi online dengan diiming-imingi keuntungan atau kemenangan dengan cara yang mudah pada awal bermain. Namun, apabila sudah terpancing dan jumlah uang yang dipertaruhkan semakin besar, maka probabilitas kemenangan akan menjadi sangat kecil hingga mendekati nol persen. Ketergantungan ini kemudian berkembang menjadi kecanduan yang memengaruhi kondisi mental pemain, sehingga menjadikannya sulit untuk menghentikan perilaku berjudi.

Kementerian Kesehatan dalam publikasinya menyatakan, kecanduan judi online membawa dampak signifikan terhadap kesehatan mental. Dimana fenomena ini dalam Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Edisi Kelima (DSM-5) diklasifikasikan sebagai gangguan perjudian (*gambling disorder*). Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) melalui ICD juga menegaskan bahwa gangguan perjudian biasanya terjadi bersamaan dengan gangguan akibat penggunaan zat (*disorders due to substance use*), gangguan suasana hati (*mood disorder*), gangguan kecemasan atau gangguan terkait ketakutan (*anxiety or fear-related disorders*), dan gangguan kepribadian (*personality disorder*). Untuk mencegah penyebaran judi online, pemerintah terus berupaya keras dalam menangani judi online. Kementerian Komunikasi dan Digital sejak 2017 hingga November 2025 telah memblokir lebih dari 7 juta situs judi online. Namun, upaya tersebut belum mampu menahan laju perkembangan judi online di Indonesia akibat modus operandi pelaku judi online yang semakin berkembang dengan melibatkan jaringan lintas negara dengan berbagai kluster yang dirancang agar sulit terdeteksi.

Tingginya populasi penduduk Indonesia, menurut data BPS per September 2025 mencapai 287,6 juta jiwa. Menjadikan negara ini sebagai pangsa pasar yang sangat menggiurkan bagi pelaku judi online untuk beroperasi. Dalam ekosistem bisnis ilegal tersebut terdapat kluster pembuat rekening (*nominee*) yang bertugas menyediakan rekening bank, e-wallet atau akun merchant. Rekening-rekening tersebut kemudian dikumpulkan dan

---

<sup>10</sup>Tinmaz, H., Fanea-Ivanovici, M., & Baber, H. (2023). A Snapshot of Digital Literacy. *Library Hi Tech News*, 40(1), 20–23. <https://doi.org/10.1108/LHTN-12-2021-0095>

<sup>11</sup>Julien, H. (2018). Digital Literacy in Theory and Practice. Dalam *Encyclopedia of Information Science and Technology*, Fourth Edition (hlm. 2243–2252). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2255-3.ch195>

dioperasikan oleh kluster operator yang berada di luar negeri. Selain itu, terdapat kluster pemasaran yang juga beroperasi dari luar negeri, bertugas melakukan promosi secara masif melalui media sosial, spamming, dan rekrutmen pemain. Para pelaku judi online biasanya menyediakan *call center* atau *chat support* berbahasa Indonesia untuk memudahkan interaksi dengan pemain dan menumbuhkan kepercayaan guna memperluas basis pengguna.

Remaja yang terlibat judi online menghadapi dampak sosial yang besar, misalnya ketidakmampuan keluarga dalam fungsi ekonomi akibat uang dipakai berjudi, hingga konflik peran dalam keluarga.<sup>12</sup> Hal ini menguatkan bahwa praktik judi online bukan hanya persoalan individu tetapi berdampak pada keberfungsian sosial keluarga. Faktor-faktor pendorong maraknya judi online pada remaja juga telah diidentifikasi: antara lain iklan agresif di media sosial, kemudahan akses internet, rendahnya literasi digital, tekanan ekonomi, dan pengawasan keluarga yang lemah. Faktor lainnya adalah pergaulan bebas pada remaja.<sup>13</sup> Oleh karena itu, strategi sosialisasi harus melibatkan literasi digital, edukasi keluarga, serta regulasi akses daring. Selain itu, pendekatan kolaboratif antara aparat penegak hukum dan masyarakat terbukti penting untuk membangun ketahanan remaja terhadap perilaku perjudian daring. Sebuah studi menunjukkan bahwa sinergi antara polisi dan komunitas dapat memperkuat pencegahan judi online dan narkoba di kalangan remaja.<sup>14</sup> Sinergi semacam ini memperkuat fungsi sosial dan mekanisme pengawasan komunitas. Secara keseluruhan, kegiatan ini memperlihatkan bahwa sosialisasi antisipasi judi online tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga membangun kesadaran hukum, memperkuat literasi digital, serta mempererat sinergi antara aparat, masyarakat, dan keluarga.<sup>15</sup> Dukungan dari pengabdian terdahulu memperkuat fakta bahwa sosialisasi berbasis kolaborasi merupakan strategi kunci dalam mengurangi risiko judi online pada remaja dan memperkuat lingkungan pendukung yang positif

Penyelenggaraan judi online secara keseluruhan dilakukan oleh kluster operator/penyelenggara yang menjalankan server situs judi online, mengelola platform transaksi, dan melakukan sistem pencucian uang. Mereka umumnya beroperasi dari negara-negara yang memiliki pengaturan dan pengawasan rendah terhadap praktik judi online. Dalam penegakan hukum, Aparat Penegak Hukum (APH) merujuk pada ketentuan dalam UU ITE yang terakhir diubah dengan UU 1 Tahun 2024. Pasal 27 ayat (2) UU 1 Tahun 2024 menyatakan: "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian." Penjelasan pasal tersebut menerangkan, ketentuan ini mengacu pada praktik menawarkan atau memberikan kesempatan bermain judi, menjadikannya mata pencaharian, menawarkan kesempatan bermain kepada umum, serta turut serta dalam perusahaan untuk tujuan tersebut. Sanksi hukum bagi pelaku judi online diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU 1 Tahun 2024, yaitu pidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 Miliar. Namun, patut diingat, hukum positif Indonesia tidak dapat ditemukan atau ditentukan definisi serta unsur-unsur mengenai judi online secara jelas. Hal ini kemudian bisa dimanfaatkan sebagai celah pelaku judi online untuk terlepas dari jeratan hukum. Selain itu,

---

<sup>12</sup>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>

<sup>13</sup> Wati, E. S., Ahmad, A., Nayla, S., Widia, Ilham, Pebrianti, Shahwa, Q., & Sakri, M. (2025). Edukasi Moral untuk Pensegahan Pergaulan Bebas pada Remaja di Desa Mekar Jaya. *Jurnal Medika: Medika*, 4(4), 1228–1233

<sup>14</sup> Purnomo, A., & Torrido, A. (2024). Sinergi Polisi dan Masyarakat dalam Membangun Ketahanan Remaja terhadap Narkoba dan Judi Online. *The Juris*, 8(2). <https://doi.org/10.56301/juris.v8i2.1370>

<sup>15</sup>Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan Dampak Sosial Judi dan Pinjaman Online pada Remaja. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 13(1), 85-92. <https://doi.org/10.21831/dimensia.v13i1.66871>

regulasi yang ada saat ini belum secara spesifik mengatur kompleksitas judi online modern, seperti perjudian daring melibatkan teknologi yang kompleks (penggunaan *cloud computing*, *VPN*, *cryptocurrency*, dan *blockchain*). Hal ini menjadi salah satu hambatan bagi APH dalam penegakan hukum. Kecepatan adaptasi regulasi sering tertinggal dengan inovasi pelaku judi online.

Namun, perilaku judi online ini tentu tidak langsung bisa hilang pada orang-orang sudah kecanduan akut. Penyebab hal ini ialah tingginya frekuensi kebebasan bermain judi online dimanapun berada dengan kemudahan akses yang dimiliki. Jenis permainan online yang sering diikuti antara lain *slot*, *poker*, *casino*, dan lain-lain. Selain kemudahan akses pribadi terdapat faktor lain penyebab kecanduan judi online ini yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yakni rasa penasaran yang tinggi atas rasa keinginan mengikuti perkembangan zaman. Kemudian faktor eksternalnya ialah lingkungan sekitar yang berpengaruh, baik dari lingkungan keluarga, bermain, sekolah yang kurang kontrol dalam mengawasi aktivitas penggunaan ponsel.<sup>16</sup> Maka dari itu, perlunya peningkatan kontrol kuat terutama dalam lingkungan keluarga terlebih dahulu, adanya tindakan tegas dari pemerintah yakni berupa hukum yang berlaku, kemudian adanya perbaikan ekonomi secara menyeluruh sehingga lapangan pekerjaan luas dan mengurangi mindset instan seperti lewat judi online.<sup>17</sup>

Pembentukan perpustakaan juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam menyediakan akses informasi dan literatur yang relevan bagi masyarakat. Perpustakaan ini tidak hanya berfungsi sebagai pusat pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mendorong masyarakat, khususnya generasi muda, agar lebih kritis dan sadar akan berbagai isu sosial yang ada, termasuk judi online.<sup>18</sup> Secara keseluruhan, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya intervensi berbasis komunitas dalam upaya pencegahan judi online dan isu-isu sosial lainnya. Sosialisasi dan penyediaan fasilitas edukasi seperti perpustakaan merupakan strategi efektif yang dapat diterapkan untuk membangun masyarakat yang lebih sadar hukum, berpengetahuan luas, dan tangguh dalam menghadapi tantangan sosial di lingkungan mereka.

Upaya literasi digital yang dilakukan oleh Pemerintah melalui berbagai kampanye untuk meningkatkan pemahaman akan bahaya judi online, dengan tujuan mengurangi ketergantungan masyarakat pada perjudian daring yang merusak sangat memberikan efek positif jangka panjang bagi masyarakat. Pendidikan tentang literasi digital ini, selain mengajarkan keterampilan teknologi, juga meliputi pemahaman terhadap etika penggunaan internet, serta dampak negatif dari teknologi yang tidak dikelola dengan bijak.

Dukungan terhadap kebijakan ini datang dari berbagai kalangan, baik dari sektor pemerintah, lembaga pendidikan, hingga organisasi masyarakat sipil. Program literasi digital yang terus diperluas, ditambah dengan upaya penegakan hukum yang tegas terhadap situs judi online, diharapkan dapat menurunkan prevalensi perjudian daring di Indonesia. Program edukasi juga diharapkan dapat membuka wawasan masyarakat akan kerugian yang ditimbulkan dari kebiasaan berjudi, yang tidak hanya berbentuk kerugian finansial, tetapi juga hilangnya integritas sosial dan hubungan keluarga. Selain itu, Pemerintah juga terus berupaya meningkatkan kolaborasi dengan berbagai sektor untuk memberikan solusi yang lebih inklusif dalam mencegah penyebaran judi online. Misalnya, bekerja sama dengan lembaga-lembaga keuangan untuk memblokir transaksi yang mencurigakan.

---

<sup>16</sup> Sitanggang, A. S., Sabta, R., & Hasiolan, F. Y. (2023). Perkembangan Judi Online Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 1(6), 70-80

<sup>17</sup> Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Fatiha, K. A. S., Riyani, R., & Wulandari, C. A. (2023). Analisis Maraknya Judi Online Di Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20-27.

<sup>18</sup> Wijaya. (2024). Pemberdayaan Masyarakat untuk Menghadapi Perjudian Online: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 22-35

## **Kesimpulan**

Strategi pencegahan dan literasi digital dalam menanggulangi judi online sebagai kejahatan sosial yaitu dengan membangun literasi digital dan pencegahan judi online yang bertujuan untuk mereduksi resiko yang ditimbulkan dan memanfaatkan peluang melalui media berbasis internet. Literasi digital memerlukan kontinuitas dan keberlanjutan pengembangan oleh praktisi, kelompok pengabdian kepada masyarakat dari akademisi, ataupun pemerintah. Pelaku perjudian online di Indonesia memanfaatkan perkembangan teknologi, seperti media sosial, Web Defacement, dan Black Hat SEO, yang sulit diimbangi oleh upaya pencegahan kejahatan dari pihak berwenang seperti Dittipidsiber Bareskrim Polri dan lembaga pemerintahan lainnya. Meskipun Dittipidsiber Bareskrim Polri telah bekerja sama dengan Kominfo dan OJK untuk melakukan upaya pencegahan, seperti patroli siber, pemutusan akses, dan pemblokiran rekening bank, namun masih banyak kekurangan dalam pengurangan jumlah kasus judi online. Kekurangan tersebut termasuk belum terbentuknya satuan khusus untuk memberantas perjudian online, kurangnya kerja sama dengan pengelola media sosial, dan kurangnya kampanye sosial anti perjudian online secara massif.

**Daftar Pustaka**

- Arisanti, I., & Arjuansyah. (2024). Kontrol Diri dalam Adiksi Judi Online di Desa Brang Kolong. *JURNALPSIMAWA*, 7(2), 168–174. <https://doi.org/10.36761/jp.v7i2.5147>
- Ajib, Nurlaela, E., Farhani, S., & Khiarotunnisa. (2024). Pemberdayaan Pelajar Melalui Literasi Digital Guna Mengantisipasi Berita Hoax di Media Sosial. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 59–65
- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1016–1026. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547>
- Eliastuti, M., Amelia, R., Batubara, F. M., Nuraini, N., Fardiah, N., Damayanti, A., ... Putri, R. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis dan Literasi Digital Peserta Didik SMP Negeri 66 Jakarta Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 206–218. <https://doi.org/doi.org/10.55506/arch.v2i2.62>
- Fanani, A. F., & Tritasyah, R. P. (2023). Maraknya Judi Online di Kalangan Anak Muda dalam Perspektif Hukum. *Jurnal Fundamental Justice*, 171–185. <https://doi.org/10.30812/fundamental.v4i2.3293>
- 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).
- Juliani, R. K., Satria, M., Rharja, R. M., & Legiani, W. H. (2024). Fenomena Judi Online di Kalangan Generasi Muda. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(2), 113–122. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3221>
- Julien, H. (2018). Digital Literacy in Theory and Practice. Dalam *Encyclopedia of Information Science and Technology*, Fourth Edition (hlm. 2243–2252). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2255-3.ch195>
- Liber Sonata, D. (2014). Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris: Karakteristik Khas dari Metode Meneliti Hukum, *Fiat Justisia Jurnal Ilmu Hukum*, 8(1).
- Purnomo, A., & Torrido, A. (2024). Sinergi Polisi dan Masyarakat dalam Membangun Ketahanan Remaja terhadap Narkoba dan Judi Online. *The Juris*, 8(2). <https://doi.org/10.56301/juris.v8i2.1370>
- Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan Dampak Sosial Judi dan Pinjaman Online pada Remaja. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 13(1), 85-92. <https://doi.org/10.21831/dimensia.v13i1.66871>
- Sitanggang, A. S., Sabta, R., & Hasiolan, F. Y. (2023). Perkembangan Judi Online Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 1(6), 70-80
- Sahri, M., Safira, K., Harjuani Ifada, V., Hafiza, M., & Ibnu Bafadhal, A. (2024). Peningkatan Kesadaran Remaja terhadap Risiko Judi dan Pinjaman Online melalui Sosialisasi Manajemen Keuangan di Padukuhan Tekik, Desa Ngloro, Kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Pengabdian Dan Pengembangan Masyarakat Indonesia*, 3(2), 91–96. <https://doi.org/10.56303/jppmi.v3i2.269>
- Suyono Suyono, Cindi Aprilia, Novy Adryani, Lusiana Zanati, Ahmad Wasi' Amrullah, Dian Safitri, Shentyia Rindang, & Akhmad Barzanji. (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>
- Tinmaz, H., Fanea-Ivanovici, M., & Baber, H. (2023). A Snapshot of Digital Literacy. *Library Hi Tech News*, 40(1), 20–23. <https://doi.org/10.1108/LHTN-12-2021-0095>

- Wati, E. S., Ahmad, A., Nayla, S., Widia, Ilham, Pebrianti, Shahwa, Q., & Sakri, M. (2025). Edukasi Moral untuk Pensegahan Pergaulan Bebas pada Remaja di Desa Mekar Jaya. *Jurnal Medika: Medika*, 4(4), 1228–1233
- Wijaya. (2024). Pemberdayaan Masyarakat untuk Menghadapi Perjudian Online: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 22–35