



SOSIALISASI SERTA UPAYA PENCEGAHAN JUDI DAN PEMINJAMAN SECARA ON-LINE DI DESA KORANJI KECAMATAN PULOSARI PANDEGLANG

By

Irwanto Irwanto¹, Yuliah Yuliah², Alhdias Alandito³, Dini Try Daifa⁴, Citra Layisa Khanzani⁵, Dezan Ade Armando⁶, Fa'izatul Wida⁷, Nazwa Dea Firdausya⁸, Nicky Agustian Junior⁹, Rizki Putra Aditya¹⁰, Rosiyanti¹¹, Rudi Hartono¹², Tuti Alawiyah¹³, Usia Ramadhan¹⁴, Zaeni Fikri Maulidin¹⁵

¹ Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,

^{2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15} Universitas Bina Bangsa

E-mail: 1irwanto.ir@untirta.ac.id; 2yuliahnaghin@gmail.com

Article History:

Received: 13-08-2024

Revised: 04-09-2024

Accepted: 20-09-2024

Keywords:

Judi Online, KKM Kelompok 55, Desa Koranji

Abstract: Pengabdian masyarakat ini mengeksplorasi tren judi online dan pinjaman online pada masyarakat di desa Koranji Kecamatan Pulosari. Judi online termasuk yang dilarang di Indonesia mempertimbangkan berbagai dampak dan resiko sosialnya. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini atau dikenal dengan KKM Kelompok 55 UNIBA dilaksanakan di Kecamatan Pulosari Pandeglang. Dengan melakukan kajian literatur yang relevan, beberapa aspek terkait pendorong, resiko dan dampak sosial judi online dan pinjaman online dieksplorasi dan didalami dengan seksama. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara semi terstruktur. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis data interaktif. Hasil yang diperoleh berupa latar belakang perilaku judi online yang disebabkan karena faktor lingkungan dan ekonomi, bentuk perilaku judi online masyarakat dengan media gadget yang menimbulkan pola kecanduan, serta efek dari perilaku judi online berupa kerugian secara finansial dan kecanduan berjudi. Hasil pengabdian ini adalah memberikan Edukasi terhadap masyarakat mengenai bahaya Judi Online agar masyarakat tidak tenggelam dalam pinjaman uang dan sehingga mencegah terjadinya perilaku yang tidak baik dan terhindar dari hal-hal yang dapat membahayakan masyarakatnya serta mengurangi tindak kriminalitas terhadap masyarakat.

PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) merupakan sebuah bentuk intrakurikuler yang merupakan implementasi dari Tridharma Perguruan Tinggi memberikan pengalaman bekerja dan belajar mahasiswa dalam pemberdayaan masyarakat (Syardiansah, 2017).



Selain itu KKM sejatinya salah satu bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan kelompok yang berfokus pada lingkungan masyarakat yang dimana dilakukan pemberdayaan masyarakat setempat serta dirancang oleh mahasiswa sehingga mampu mengantarkan setiap mahasiswa menjadi individu yang lengkap dengan bimbingan seorang dosen, baik dalam memanfaatkan ilmu, kemampuan menganalisis kondisi masyarakat setempat, serta memberikan solusi dari setiap permasalahan baik sosial, ekonomi, kesehatan, pendidikan maupun politik sesuai bidang keilmuan yang dimiliki oleh mahasiswa.

Kelompok KKM Kelompok 55 Universitas Bina Bangsa melakukan Edukasi terhadap masyarakat khususnya masyarakat seperti anggota masyarakat, dan pelajar yang bertujuan untuk memberikan informasi dan pemahaman kepada para masyarakat tersebut. Program kerja yang diangkat mengambil tema Edukasi Bahaya Judi Online dan Peminjaman secara On-Line terhadap masyarakat, maka kelompok KKM 55 Universitas Bina Bangsa melakukan seminar yang di selenggarakan di kantor kecamatan Pulosari Pandaglang. Kegiatan Kuliah kerja mahasiswa yang dijalankan kelompok mahasiswa menjadi bagian penting dalam meningkatkan kapasitas pengetahuan & pengalaman mahasiswa yang cerdas, kritis, inovatif dan kreatif dalam mencari solusi serta strategi yang tepat dalam menyikapi permasalahan yang ada.

Dalam kehidupan kemajuan yang serba canggih, teknologi menjadi salah satu bagian kehidupan yang mendominasi setiap individu tak terlepas dari hal apapun yang menjadi lambang kebebasan masyarakat untuk mengakses informasi yang diinginkan. Media sosial menjadikan dunia baru bagi setiap masyarakat yang hidup untuk membagikan informasi kesehariannya, yang mana remaja merupakan pengguna yang terbilang cukup banyak dan aktif dalam mengakses media sosial. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin meningkat dan mendorong penemuan-penemuan di bidang teknologi. Salah satu produk kreativitas manusia tersebut adalah internet.

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi tersebut mengakibatkan terjadinya revolusi interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas - aktivitas sosial. Menurut (Soekanto, 2012), terdapat dua syarat utama dalam sebuah interaksi sosial, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Perkembangan teknologi dewasa ini, telah menyebabkan seseorang melakukan kontak sosial tidak hanya melalui hubungan badaniyah, tetapi juga melalui hubungan jarak jauh yang dijembatani oleh media komunikasi seperti internet (Dimas Jidan Fakhriansyah & Muhammad Alwi, 2022).

Sejatinya teknologi diciptakan guna untuk mempermudah kehidupan manusia. Namun, pada kenyataannya teknologi bukan hanya mempermudah tetapi juga dapat membawa dampak negatif bagi manusia. Salah satu bentuk negatif yang timbul dari perkembangan teknologi adalah munculnya judi online yang merupakan bentuk perkembangan dari judi konservatif menjadi judi online (Tondi et al, 2023). Berdasarkan pendefinisian oleh KBBI, judi adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan (Kamus Pusat Bahasa, 2008). Berdasarkan uraian tersebut maka dapat diartikan bahwa judi online adalah pemanfaatan digital sebagai sarana permainan dengan menghamburkan uang. Di dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP



menyatakan secara tegas bahwa ciri-ciri tindak pidana perjudian adalah tiap-tiap permainan yang kemungkinan mendapat untung karena peruntungan belaka dan karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Pasal tersebut turut mengatur terkait sanksi pidana berupa sanksi pidana penjara selama maksimal sepuluh tahun atau pidana denda maksimal dua puluh lima juta rupiah.

Berdasarkan aturan-aturan tersebut dapat terlihat bahwa negara tegas melarang dan menyikapi segala bentuk perjudian salah satunya adalah judi online secara hukum (Moeljatno, 1999). Selain itu, judi online juga diatur secara tegas dalam pasal 27 ayat (2) dan pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Undang Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik, 2016). Judi online ini membawa dampak yang sangat besar bagi para pemainnya, salah satunya seperti kecanduan yang bisa membawa seseorang untuk melakukan hal-hal yang tidak baik seperti mencuri, berbohong dan lain sebagainya (Musthofa Rizala, Irzal Andersonb, & Melisac, 2024).

Masyarakat Indonesia baru-baru ini melakukan banyak kejahatan, terutama yang melibatkan perjudian, seperti yang diketahui bahwa perjudian telah menjadi hal yang lazim di masyarakat modern. Tidak sedikit orang yang terjatuh dalam permainan judi online ini, dan mayoritas dari mereka adalah masyarakat, baik yang senang bermain game online maupun yang bergabung dengan teman karena penasaran dan akhirnya bersenang-senang. Untuk mencoba bermain poker online (Mathorri, 2022). Apalagi ditambah dengan perkembangan elektronik maupun internet di masa sekarang memudahkan remaja untuk mengakses situs judi online. Judi online sendiri sudah diatur pada Pasal 303 Ayat 1 Ke 1 KUHP 2013.

Meskipun judi online diatur secara tegas dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia, namun sangat disayangkan hal ini tidak mempengaruhi kesadaran masyarakat terkait larangan permainan judi online. Berdasarkan data yang diberikan Drone Emprit nama produk dari Sistem Monitor dan Analisis Media Sosial menyatakan bahwa Indonesia adalah negara yang menduduki peringkat pertama dari 122 pemain judi slot di dunia (Rusti Dian, 2023). Perjudian merupakan bentuk interaksi sosial yang merugikan, karena menggantikan aktivitas produktif manusia seperti bercocok tanam, berdagang, bertani, bekerja di pabrik, kantor, atau menjadi pegawai negeri. Kecanduan judi mengakibatkan orang tersebut seringkali berhenti bekerja untuk mencari uang dengan cepat tanpa harus melakukan usaha yang berat (Mansur, 2021) Kehadiran judi online sebagai dampak negatif dari kemajuan teknologi elektronik harus dihadapi dengan cermat, karena konsekuensinya berdampak langsung pada pengguna.

Efek dari penggunaan judi online akan terlihat nyata ketika mereka menyadari betapa besar kerugian yang mereka alami secara pribadi (Zurohman, 2016). Permainan judi online melibatkan penggunaan uang secara disengaja oleh para pemain, meskipun mereka menyadari resiko yang terkait dengan aktivitas tersebut (Mustaqilla et al, 2023). Misalnya, seperti permainan yang bergantung pada harapan tertentu terhadap hasil peristiwa dalam pertunjukan, perlombaan, atau peristiwa yang tidak selalu benar, yang dibuat dengan media elektronik dengan sistem internet, yang dikenal dengan perjudian online (Kusumo et al, 2023). Menurut Kepala Biro Humas Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan yaitu Natsir Kongah dalam kanal Youtube Trijaya FM, pelaku judi online didominasi oleh anak-anak dan ibu rumah tangga. Perjudian telah menjadi masalah yang mengkhawatirkan dalam



masyarakat karena semakin banyak orang yang terlibat dalam aktivitas tersebut seiring dengan kemajuan teknologi, ilmu pengetahuan, dan globalisasi yang semakin berkembang (Arrasyd et al, 2023).

Pada saat ini, dengan pola hidup yang cenderung mengarah ke konsumsi berlebihan, terutama dengan naiknya harga-harga barang kebutuhan sehari-hari karena inflasi yang meningkat dengan cepat, banyak orang merasa dorongan untuk mencapai segala sesuatu dengan cara yang cepat dan praktis, termasuk dengan berjudi. Sayangnya, pelaku judi sering kali terlihat bermain di tempat-tempat umum seperti pasar, warung, atau berkumpul di lokasi tertentu, yang seharusnya tidak pantas ditampilkan karena dapat berdampak negatif bagi orang-orang di sekitarnya (Kusumo et al, 2023).

Beberapa peneliti sebelumnya, termasuk Dika Sahputra dan rekan-rekannya, telah melakukan penelitian sebelumnya tentang fenomena judi online yang "Dampak Judi Online pada Remaja di Tebing Tinggi: Sebuah Studi Kasus" mengidentifikasi faktor-faktor perjudian selama masa remaja, yang sering disebut sebagai periode transisi dari zaman anak-anak ke dewasa. Pada saat ini, remaja cenderung mengekspresikan diri mereka dan sering kali tergoda untuk mengikuti ajakan teman tanpa mempertimbangkan konsekuensinya. Temuan eksplorasi memperlihatkan yakni judi online memiliki akibat negatif yang signifikan, termasuk penurunan dalam interaksi sosial, kerugian finansial akibat kekalahan, kurangnya ketaatan dalam ibadah, dan penurunan prestasi akademik karena kurangnya motivasi belajar yang disebabkan oleh perjudian online.

Rina Susanti dalam penelitiannya tentang "Judi Online dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan" menyatakan bahwa salah satu faktor yang mendorong seseorang untuk berjudi adalah masalah finansial. Tekanan keuangan yang meluas dan kesulitan dalam mendapat penghasilan bisa menjadi penyebab utama praktik perjudian. Selain itu, faktor-faktor seperti lingkungan dan persepsi terhadap peluang kemenangan juga dapat mempengaruhi keputusan seseorang untuk berjudi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas perjudian online, khususnya jenis permainan *Live Ding Dong*, dapat menyebabkan konflik dalam keluarga, perselisihan antara warga, tindakan pencurian, dan kekhawatiran orang tua terhadap kemungkinan anak mereka terlibat dalam praktik perjudian yang serupa.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian hukum empiris-sosiologis, berbasis pada data primer atau (wawancara dan pengamatan) yang didahului dengan penelusuran dokumen (data sekunder) yang berupa sifat penelitian deskriptif (menggambarkan) gejala-gejala yang mengarah sifat eksplanatif (melaksanakan) terhadap sudut pandang beberapa pihak. Penelitian ini bersifat kualitatif yang mengutamakan analisis terhadap fenomena yang terjadi serta dapat memahami gejala-gejala yang diteliti. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisis data dengan mengkategorikan data, mendeskripsikannya ke dalam unit-unit, mensintesiskannya, mengikutinya ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri



sendiri dan orang lain, analisis data adalah proses yang sistematis. Dalam mengumpulkan data dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi (Sugiyono, 2017).

Data dikumpulkan, diolah dan dianalisis secara kualitatif serta disusun berdasarkan model Miles & Huberman. Penelitian dilaksanakan selama periode tertentu, dengan mempertimbangkan aspek-aspek musiman atau perubahan perilaku yang signifikan. Teknik pengumpulan data mengumpulkan informasi dasar tentang perjudian online dari sumber-sumber tertulis seperti laporan, artikel, dan kebijakan yang relevan, melakukan wawancara mendalam dengan responden terpilih, tokoh masyarakat, dan pihak terkait lainnya, untuk mendapatkan pandangan dan pengalaman mereka terkait perjudian online serta melakukan observasi langsung pada lokasi-lokasi terkait perjudian online, seperti warnet atau area kampus, untuk memahami lebih dalam perilaku dan dinamika yang terjadi. Dengan menggabungkan data primer dan sekunder, serta menerapkan teknik analisis kualitatif yang tepat, diharapkan artikel ini dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang fenomena perjudian online di kalangan masyarakat Indonesia khususnya di desa Koranji Kecamatan Pulosari Pandeglang Provinsi Banten.

HASIL

Berdasarkan hasil reduksi data yang dilakukan oleh peneliti maka dapat diuraikan hasil wawancara dan dokumentasi terkait dengan faktor yang mempengaruhi masyarakat desa Koranji untuk melakukan kejahatan permainan judi online *slot/higgs domino*. Adapun penyebab masyarakat melakukan perjudian online merupakan faktor situasional, sosial dan ekonomi, probabilitas kemenangan serta faktor keluarga. Berdasarkan teori kriminologi yang dikemukakan oleh Sutherland dalam teorinya (*Asosiasi Diferensial*) yang menyebutkan bahwa tingkah laku jahat dipelajari dalam kelompok melalui interaksi dan komunikasi. Objek yang dipelajari dalam kelompok tersebut adalah teknik untuk melakukan kejahatan dan alasan (nilai-nilai, motif, rasionalisasi, dan tingkah laku) yang mendukung perbuatan jahat tersebut. Tingkah laku jahat, sebagaimana perilaku lainnya, dipelajari dari orang lain. Perilaku jahat bukan perilaku yang diwariskan (Qamar 2018).



Gambar 2. Peserta Sosialisasi Hukum Judi Online

Desa Koranji terletak di Kecamatan Pulosari, Kabupaten Pandeglang, dengan jumlah dusun sebanyak 9 desa ini dikenal karena keindahan alamnya yang memukau, terutama



dengan pemandangan sawah hijau yang luas. Mayoritas penduduknya adalah petani yang mencari nafkah dari hasil pertanian seperti padi, jagung, dan sayuran. Desa Koranji terkenal dengan suasana yang ramah dan religius. Penduduknya hidup bersama secara damai, saling membantu, dan mempraktikkan tradisi gotong royong. Mereka sering merayakan beragam acara keagamaan dan budaya bersama, yang memperkuat hubungan sosial di antara mereka. Pemerintah setempat dan organisasi masyarakat berkolaborasi untuk meningkatkan kesejahteraan penduduk dengan memperbaiki infrastruktur seperti jalan, sarana kesehatan, dan pendidikan.

Namun, satu isu yang mencolok di Desa Koranji adalah meningkatnya praktik judi online di kalangan masyarakat. Warga Desa Koranji, yang tinggal di lingkungan perkotaan, telah mengalami perubahan besar berkat akses mereka ke teknologi modern (Dewi Lestari, Nasrillah, 2024). Dengan adanya koneksi internet yang stabil, mereka mulai memasuki dunia perjudian online. Pada awalnya, beberapa warga merasa khawatir dan ragu, tetapi dengan berlangsungnya waktu, banyak pada mereka yang mulai menerima keberadaan judi online selaku posisi yang tidak terpecahkan pada kehidupan modern.



Gambar 1. Pemberian Sertifikat ke Pembicara

Menurut teori Stigma oleh Erving Goffman, stigma merujuk pada tanda-tanda fisik atau perilaku yang digunakan untuk menandai seseorang sebagai budak, penjahat, atau pengkhianat, serta sebagai ekspresi dari ketidaknormalan dan keburukan moral individu tersebut. Dengan demikian, stigma mengacu pada atribut yang merugikan reputasi seseorang (Ardiyanti, 2017). Pandangan Sced & Brown menjelaskan pada jurnal mereka bahwa stigma merupakan situasi di mana seseorang diberi label atau stereotip, dan melewati diskriminasi sebagai hasilnya. Pembuatan stigma ini tidak terbuat tanpa alasan, tetapi disebabkan oleh perbedaan yang dianggap tidak wajar dari individu tersebut (Widyastutik & Pribadi, 2021).

Judi online adalah sebuah permainan yang dilakukan dalam sebuah situs-situs internet yang bisa diakses melalui ponsel atau komputer. Permainan ini bermacam-macam, mulai dari kartu, slot, dan semua permainan yang dilakukan dengan mempertaruhkan sesuatu yang berharga seperti uang dan lain sebagainya saat



kalah dalam permainan ini. Umumnya, judi online yang banyak ditemukan dan dimainkan oleh kalangan remaja adalah slot atau poker. Meskipun bentuknya sebuah permainan kartu atau spin, jika diakhir yang kalah harus membayar pada yang menang dan terdapat pihak yang dirugikan disini, kegiatan ini termasuk dalam kategori perjudian, dan karena dilakukan melalui sebuah situs di internet, judi online ini telah dikategorikan pula sebagai salah satu *cyber crime* atau tindakan kriminal melalui teknologi internet (Sahputra dkk, 2022).

Kemajuan teknologi yang cepat membuat perubahan gaya hidup masyarakat. Selain mendorong kemudahan dalam berbagai bidang secara positif, tidak bisa ditampikkan kemudahan ini juga memberikan dampak buruk dalam kehidupan masyarakat, salah satunya kemudahan dalam mengakses internet dan juga bertransaksi menggunakan layanan finansial teknologi membuat perjudian online menyebar dengan begitu cepat. Hal tersebut merupakan hanya salah satu faktor pendorong judi online, berikut faktor-faktor yang mendorong judi online (Septu Haudli Bakhtia & Azizah Nur Adilah, 2024).

Adapun faktor-faktor yang menyebabkan masyarakat dipengaruhi oleh judi online Addiyansyah (2023) yakni:

(1) Permasalahan Sosial

Judi online juga dapat mempengaruhi hubungan sosial Generasi muda. Mereka mungkin lebih tertarik untuk bermain di dunia maya daripada berinteraksi secara langsung dengan teman-teman dan keluarga. Ini dapat mengganggu hubungan sosial mereka.

(2) Kerugian Keuangan

Generasi muda yang terlibat dalam judi online memiliki risiko keuangan yang tinggi. Mereka dapat kehilangan uang dengan cepat jika tidak bermain dengan bijak. Hal ini dapat mengganggu kestabilan keuangan mereka dan masa depan finansial.

(3) Motif Kekayaan

Generasi muda mempunyai pemikiran dengan bermain judi mereka bisa menjadi kaya secara instan dengan meninggalkan pekerjaan yang mereka miliki, dengan muncul iklan seperti jika pemain tersebut mendeposit 100 ribu maka akan mendapatkan 1jt. bagi para generasi muda yang masih awam mereka akan terpengaruhi oleh iklan tersebut.



Gambar 3. Panitia KKM Kelompok 55 Desa Koranji



DISKUSI

Adapun teori yang digunakan yaitu teori kontrol sosial. Teori kontrol sosial memfokuskan diri pada teknik-teknik dan strategi-strategi yang mengatur tingkah laku manusia dan membawanya kepada penyesuaian atau ketaatan kepada aturan-aturan masyarakat. Teori kontrol sosial juga dikembangkan dengan konsep bahwa faktor sosial mempunyai pengaruh dan sebagai kontrol dari munculnya perilaku menyimpang (Amelia, 2020).

Pengertian teori kontrol atau *control theory* merujuk kepada setiap perspektif yang membahas pengendalian tingkah laku manusia, pengertian teori kontrol sosial atau *social control theory* merujuk kepada pembahasan *delinkuensi* dan kejahatan yang dikaitkan dengan variabel-variabel yang bersifat sosiologis; antara lain struktur keluarga, pendidikan dan kelompok dominan (Utari, 2016). Satu cara dalam mempelajari suatu masyarakat adalah dengan melihat pada bagian bagian komponennya dalam usaha mengetahui bagaimana masing-masing berhubungan satu sama lain. Masyarakat seperti itu ditandai oleh kepaduan, kerja sama, dan kesepakatan. Namun, jika bagian bagian komponennya tertata dalam satu keadaan yang membahayakan keteraturan/ketertiban sosial, maka susunan masyarakat tersebut disebut *dysfunctional* (tidak berfungsi). Jadi dengan adanya kontrol sosial atau pengendalian sosial yang dimiliki setiap kelompok masyarakat tak terkecuali juga dimiliki mahasiswa maka akan mengikat nilai-nilai dan norma yang berlaku, sehingga tatanan dalam masyarakat tetap terjaga dan tindakan penyimpangan (judi online) pun bisa dikendalikan melalui norma aturan yang berlaku dan disepakati bersama (Fariz, 2016).

Salah satu jenis kejahatan teknologi informasi itu adalah tindak pidana perjudian online. Di Indonesia perjudian merupakan bentuk kejahatan yang dapat dikenakan sanksi pidana. Pada hakikatnya perjudian adalah bertentangan dengan Agama, Kesusilaan, dan Moral Pancasila, serta membahayakan bagi kehidupan masyarakat, Bangsa, dan Negara. (Falah, 2017). Perjudian menurut pasal 303 ayat 3 KUHP permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhanlainnya. (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, 2021) Kemudian, tindak pidana perjudian dalam jaringan diatur khusus dalam pasal 27 ayat 2 Undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008).

Judi online masuk dalam kategori tindakan pidana. Upaya penanggulangan tindak pidana dikenal dengan istilah Kebijakan adalah suatu usaha untuk menanggulangi kejahatan Melalui penegakan hukum pidana, yang rasional yaitu memenuhi Rasa keadilan dan daya guna. Dalam rangka menanggulangi Kejahatan terhadap berbagai sarana sebagai reaksi yang dapat diberikan kepada pelaku kejahatan yang bersifat preventif maupun yang bersifat represif, yang dapat diintegrasikan satu dengan yang lainnya (Sudarto, 1986). Apabila sarana pidana dipanggil untuk menanggulangi kejahatan, berarti akan dilaksanakan politik hukum



pidana, yakni mengadakan pemilihan untuk mencapai hasil perundang-undangan pidana yang sesuai dengan keadaan dan situasi pada suatu waktu dan untuk masa-masa yang akan datang. Berdasarkan pasal 13 Undang-undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Republik Indonesia menyebutkan bahwa tugas pokok Kepolisian Republik Indonesia yaitu memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat dan menegakkan hukum dan memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat. Aktivitas Pinjaman online atau pinjol yang legal, diawasi oleh badan Otoritas Jasa Keuangan Negara.

Dengan memenuhi beberapa syarat dari OJK, sebuah aplikasi pinjol akan boleh melakukan aktivitas peminjaman uang kepada konsumen. Jika dahulu, seseorang yang akan memulai usaha dan butuh modal untuk memulainya harus meminjam uang ke lembaga konvensional seperti Bank atau Pegadaian, dengan adanya jasa pinjol ini, memudahkan seorang individu untuk mendapatkan uang dengan mudah dan cepat. Hanya dengan menggunakan KTP atau KK, seseorang sudah bisa melakukan peminjaman uang dan tanpa harus berusaha keras, hanya diam di rumah dan bermodal ponsel saja, semua orang bisa melakukan peminjaman uang secara online ini. Akibatnya, tanpa sepengetahuan orang tua, para remaja pun mulai banyak yang sudah melakukan transaksi dengan para pinjol tersebut.

Dampak positif dari pinjaman online ini hanya seputar kemudahan mendapatkan uang untuk modal usaha atau kebutuhan sehari-hari sekalipun, sedangkan dampak negatifnya terutama dalam aspek sosial amat sangat banyak. Masyarakat Koranji, menjelaskan beberapa dampak dari pinjaman online antara lain adalah: 1) penumpukan hutang karena bunga pinjaman yang semakin membengkak; 2) kejaran *debt collector* yang sangat mengganggu dan meresahkan; 3) penagihan intimidatif; dan 4) bocornya data pribadi yang merugikan dan membahayakan diri (Wati & Syahfitri, 2021).

Selain dampak-dampak yang disebutkan di atas, dampak lainnya yang bahkan bisa kita ketahui melalui beragam pemberitaan baik di media sosial ataupun di televisi lokal. Faktanya, banyak remaja yang ternyata sudah terlilit hutang pinjol di usianya itu. Karena tidak mampu untuk membayar pinjaman uang, akhirnya banyak dari mereka yang tidak tahan dengan pesan spam yang dikirim oleh *debt collector*, hingga seluruh lingkungannya tahu dan dia mendapatkan stigma sosial yang buruk dari lingkungannya, remaja-remaja tersebut akhirnya kehilangan arah dan memilih untuk mengakhiri hidupnya sendiri. Dampak-dampak tersebut sangat berbahaya apabila tidak segera mendapatkan perhatian.

Akibatnya, para remaja dan masyarakat yang akan menjadi generasi masa depan bangsa akan mengalami penurunan kualitasnya sebagai Sumber Daya Manusia (SDM) negara ini. Untuk mengurangi dampak-dampak dan mencegah aktivitas dua tren tersebut, peran keluarga dan masyarakat sosial disini sangat dibutuhkan. Tidak selalu bergantung pada pergerakan pemerintah, kepedulian dan kepekaan sosial sangat berpengaruh besar untuk menanggulangi menjamurnya tren ini (Yusriyyatur Rohmah & K Khodijah, 2024).

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang bisa diambil dari sosialisasi judi online dan peminjaman online adalah Judi online merupakan salah satu bentuk pelanggaran hukum yang perlu diberantas. Perkembangan teknologi memang faktor utama menjamurnya judi online, tetapi banyak faktor yang mendorong seseorang melakukan judi online. Faktor pendorong dapat datang dari diri individu itu sendiri ataupun dari lingkungan. Persepsi atas permainan, faktor ekonomi, dan kesadaran hukum menjadi faktor internal yang mendorong pelaku melakukan



judi online. Sedangkan, faktor lingkungan dan perkembangan teknologi merupakan faktor eksternal pendorong judi online.

Dampak dari judi online bukan hanya untuk individunya itu sendiri, namun juga bagi masyarakat luas, seperti gangguan kesehatan mental mulai dari stress hingga bunuh diri, lalu kondisi keuangan yang tidak stabil akibat kerugian dalam waktu singkat dan terlilit hutang, dan meningkatnya tindakan kriminalitas akibat perjudian online. Harus adanya upaya yang dilakukan mulai dari sosialisasi, tindakan hukum, hingga kerjasama dari berbagai bidang seperti OJK dan jasa finansial teknologi. Judi online dan pinjaman online adalah dua tren yang berkembang sebagai akibat dari kemajuan teknologi yang ada. Akan tetapi, berbeda dengan aktivitas pinjol yang masih memberikan dampak positif bagi kehidupan individu, dan merupakan aktivitas yang masih dilegalkan, judi online merupakan aktivitas ilegal yang dilarang aksesnya oleh hokum-hukum yang ada baik hukum negara maupun hukum norma dan agama. Dua tren ini sebenarnya saling berkaitan dan merupakan sebuah penyakit sosial, misalnya saat kalah taruhan dan membutuhkan sumber modal untuk kembali berjudi, pelaku judi akan mencari pinjaman melalui situs aplikasi pinjol yang ada, karena kemudahan yang diberikan oleh jasa peminjaman uang online tersebut. Dampak dari jeratan judi online dan pinjaman online ini, banyak meresahkan dan mengganggu kenyamanan hidup pelakunya, hingga saat sudah berada dalam batas tekanan mental yang dirasa, pelaku akhirnya memutuskan untuk melakukan *suicide*.

PENGAKUAN

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Desa serta jajarannya Desa Koranji Kecamatan Pulosari Pandeglang, masyarakat Desa Koranji yang telah membantu dalam menyelenggarakan sosialisasi hukum dengan diadakannya penyuluhan hukum dan Aparat Desa Koranji yang telah memberikan izin serta masyarakat Desa Koranji yang telah berpartisipasi sehingga dapat terlaksana kegiatan penyuluhan hukum ini.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Amalia, R., Muchtar, H., & Ersya, M. P. (2019). Upaya Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian oleh Polresta Padang. *Journal of Civic Education*, 2(1), 56–66. <https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.108>.
- [2] Ardiyanti, A. (2017). Stigma Pada Masyarakat “Kampung Gila” Di Desa. *Jurnal S1 Sosiologi Fisip Universitas Airlangga*.
- [3] Arrasyd, H., Pardede, N., & Azis, A. (2023). Dampak Negatif Bermain Judi Terhadap Pelaksanaan Pengamalan Beragama Remaja Di Desa Salambue Kecamatan Padangsidempuan Tenggara. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 8(1), 115–121.
- [4] Cresswell, J. & Poth, C. (2018). Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- [5] Dewi Lestari & Nasrillah. (2024). Interaksi Sosial pelaku judi Online Di Masyarakat Desa Cinta Makmur Kecamatan Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu. DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i4> Received: 31 Mei 2024, Revised: 11 Juni 2024, Publish: 15 Juni 2024 <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>. *Jurnal*



- Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial (JMPIS).
- [6] Dewi Lestari & Nasrillah. (2024). Interaksi Sosial pelaku judi Online Di Masyarakat Desa Cinta Makmur Kecamatan Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu. DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i4> Received: 31 Mei 2024, Revised: 11 Juni 2024, Publish: 15 Juni 2024 <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>. Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial (JMPIS).
- [7] Dimas Jidan Fakhriansyah & Muhammad Alwi. (2022). EDUKASI BAHAYA JUDI ONLINE KEPADA REMAJA. Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LP UMJ Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat> E-ISSN: 2714-6286.
- [8] Falah, M. F., Tanuwijaya, F., & Samosir, S. S. (2017). Perjudian Online: Kajian Pidana atas Putusan Nomor 1033/PID.B/2014/PN.BDG. E-Journal Lentera Hukum, 4(1), 31. <https://doi.org/10.19184/ejlh.v4i1.4493>.
- [9] Fariz, Aqil. (2016). Judi Online Dan Kontrol Sosial Di Desa Pakistaji Kecamatan Kabat Kabupaten Banyuwangi : Tinjauan Teori Trevis Hirschi.
- [10] <https://nasional.kontan.co.id/news/bernilai-triliunan-situs-judi-online-masih-mudah-diaksesdi-indonesia>.
- [11] <https://nasional.kontan.co.id/news/kasus-judi-online-ppatk-bekukan-421-rekening-senilai-rp800-miliar>.
- [12] <https://ppid.ppatk.go.id/?p=672>.
- [13] KBBI.web.id/judi.html.
- [14] KOMINFO, P. (t.t.). Siaran Pers No. 340/HM/KOMINFO/08/2022 Tentang Penanganan Judi Online oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika. Website Resmi Kementerian Komunikasi Dan Informatika RI. Diambil 9 Oktober 2023, dari http://content/detail/43834/siaran-pers-no-340hmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-online-oleh-kementerian-komunikasi-dan-informatika/0/siaran_pers.
- [15] KUHP. "Kitab Undang-Undang Hukum Pidana," 2021.
- [16] Kusumo, D. N., Muhammad Rizky Ramadhan, & Sulistiyani Febrianti. (2023). Maraknya Judi Online Di Kalangan Masyarakat Kota Maupun Desa. Jurnal Perspektif, 2(3), 225–232.
- [17] Miles, M. ., & Huberman, A. (1994). An Expanded Sourcebook: Qualitative Data Analysis. Sage Publications.
- [18] Mustaqilla, S., Sarah, S., Salsabila, E. Z., & Fadhilla, A. (2023). Analisis Maraknya Warga Miskin Yang Kecanduan Judi Online Di Indonesia. Glossary : Jurnal Ekonomi Syariah, 1(2), 121–136. <https://doi.org/10.52029/Gose.V1i2.175>.
- [19] Musthofa Rizala, Irzal Andersonb & Melisac. (2024). Dampak fenomena permainan judi online terhadap kesadaran hukum remaja di Kelurahan Pematang Kandis. Academy of Education Journal Vol. 15, No. 1, Januari 2024, Page: 590-598 ISSN: 1907-2341 (Print), ISSN: 2685-4031 (Online).
- [20] Pasal 27 ayat (2) UU ITE & Pasal 303 ayat (1) KUHP
- [21] Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam, 6(2), 139. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>.
- [22] Sudarto. (1986). Sudarto. Kapita Selekta Hukum Pidana, Alumni, Bandung, 1986, h. 22-23. Alumni.



- [23] Sugiyono. 2017. Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung.
- [24] Undang-undang (UU) Nomor 11 Tahun 2008. "Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik." Bi.Go.Id, 2008.
- [25] Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (2).
- [26] Utari, Gita Tri. (2016). Kontrol Sosial Masyarakat Pada Kenakalan Remaja Di Desa Mojokumpul Kecamatan Kemlagi Kabupaten Mojokerto (Tinjauan Teori Kontrol Travis Hirschi).
- [27] UU No. 19 tahun 2016. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik." UU No. 19 tahun 2016, 2016.
- [28] Wati, D., & Syahfitri, T. (2021). Dampak Pinjaman Online bagi Masyarakat. Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i3.2950>.
- [29] Yusriyyatur Rohmah & K Khodijah. (2024). Resiko dan dampak sosial judi dan pinjaman online pada remaja. Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi Volume 13, Number 1, 2024 pp. 85-92 P-ISSN: 1978-192X | E-ISSN: 2654-9344 DOI: <http://dx.doi.org/10.21831/dimensia.v13i1.66871>.
- [30] Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2016). Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (studi di Campusnet Data Media cabang Sadewa Kota Semarang). JESS (Journal of Educational Social Studies), 5(2), 156–162. <https://doi.org/10.15294/JESS.V5I2.14081>.