

EDUKASI BAHAYA JUDI ONLINE KEPADA REMAJA

Dimas Jidan Fakhriansyah¹, Muhammad Alwi².

¹Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH Ahmad Dahlan, Cirendeu, Kode Pos 15519

²Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cempaka Putih, RT.11/RW.5, Cemp. Putih Tim., Kec. Cemp. Putih, Kota Jakarta Pusat, Kode Pos 10510

*Email: Dimasjidanfakhriansyah@gmail.com , Muhammadalwi.1715@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini atau dikenal dengan KKN dilaksanakan secara DARING melalui aplikasi ZOOM yang diselenggarakan oleh kelompok 85 KKN UMJ divisi edukasi. Tujuan program pengabdian ini adalah diharapkan agar fitrah yang diberikan oleh Allah SWT ini sesuai terhadap koridor Allah SWT dalam menjalani kehidupan dan terhindar dari distorsi yang menyimpang serta para mahasiswa KKN dapat mengimplementasikan ilmu-ilmu yang dimilikinya dan memberikan ilmu-ilmunya kepada masyarakat tentang kajian tauhid agar memberikan keyakinan yang tidak memiliki keraguan pada keimanan di setiap masing-masing individu dan menjadi pencerahan sehingga masyarakatnya berkembang demi mencapai dan menghasilkan perilaku yang baik. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini ada tiga; perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program. 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.

Kata Kunci: Kuliah Kerja Nyata, Judi Online.

ABSTRACT

This community service activity or known as KKN is carried out ONLINE through the ZOOM application which is organized by the group of 85 KKN UMJ education division. The purpose of this service program is that it is hoped that the nature given by Allah SWT is in accordance with the corridors of Allah SWT in living life and avoids deviant distortions and that KKN students can implement the knowledge they have and provide their knowledge to the community about the study of monotheism so that provide undoubted confidence in the faith of each individual and become enlightenment so that society can progress to achieve and produce good behavior. There are three methods used in this service activity; program planning, implementation, and evaluation. The result of this service is to provide education to the public about the dangers of online gambling so that people do not drown in money loans and thus prevent bad behavior and avoid things that can harm the community and reduce crime against the community.

Keywords: Real Job Lecture, Online Gambling.

1. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan sebuah bentuk intrakurikuler yang merupakan implementasi dari Tridharma Perguruan Tinggi memberikan pengalaman bekerja dan belajar mahasiswa dalam pemberdayaan masyarakat (Syardiansah, 2017). Selain itu KKN 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 KKN Kelompok 85 melakukan Edukasi terhadap masyarakat khususnya remaja seperti pelajar SMP, SMA dan Mahasiswa yang bertujuan untuk memberikan informasi dan pemahaman kepada para remaja tersebut. Program kerja yang diangkat mengambil tema Edukasi Bahaya Judi Online terhadap remaja, maka kelompok KKN 85 melakukan Webinar yang di selenggarakan melalui Daring menggunakan aplikasi zoom.

Kegiatan Kuliah kerja nyata 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 dijumpai oleh media komunikasi seperti internet.

Penggunaan internet yang semakin mudah telah disalahgunakan orang untuk permainan judi. Awalnya orang mengakses game online, selanjutnya karena rasa penasaran dan rasa ingin tahu, para remaja mengikuti permainan judi online. Menurut Kartono (2014:), perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. Ketidakpastian hasil tersebut, memunculkan banyak angan-angan yang terkadang meleset dari harapan dan memunculkan ketegangan yang berbeda dalam setiap penjudi. snawati, Prakoso dan Prihatmi (2015) mengemukakan pengaruh perkembangan informasi teknologi dan komunikasi saat ini berdampak terhadap model permainan judi sampai dengan cara pembayarannya. Permainan judi yang lampau mengharuskan pemainnya bertatap muka langsung atau dapat dikatakan menggunakan sarana yang nyata dan pembayaran menggunakan uang tunai secara langsung. Namun saat ini, permainan judi dapat menggunakan sarana dunia maya yakni memanfaatkan jaringan internet sehingga permainan judi dilakukan secara online yang tidak mengharuskan para pemainnya bertemu secara langsung.

Dalam hal pembayaran transaksi juga sudah menggunakan sarana online. Orang yang menjadi pemenang dalam permainan judi online menerima uang dengan bentuk transaksi elektronik misalnya

dengan mengirim lewat MBanking. Pelaku perjudian online memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana perjudian modern, sehingga lebih menguntungkan bagi para pelaku judi online tersebut karena tidak mengharuskan mereka untuk bertemu secara langsung. Permainan Judi online di Indonesia semakin meningkat seiring dengan peningkatan kemudahan faktor pendukung untuk mengakses internet baik komputer, notebook, ataupun melalui gadget. Salah satu situs untuk mengakses permainan judi secara (online) adalah Domino 99 (kiukiu), poker online, dan judi bola online.

Tujuan penelitian ini adalah memberikan edukasi dan sosialisai terkait bahaya judi online dan upaya pencegahan masyarakat agar tidak terjebak dalam judi online, Mencegah masyarakat terjebak dalam jerat judi baik online atau pun offline, dan Mengedukasi generasi muda penerus bangsa tentang bahaya judi dan dampaknya dalam kehidupan baik sosial, agama, dan pidana.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah dengan metode kualitatif dan data diperoleh dari hasil narasumber. subjek penelitian terkait Edukasi Bahaya Judi Online terhadap remaja. Program kerja yang dilakukan adalah dengan melakukan penyampaian materi sesuai dengan yang sudah dirapatkan oleh para narasumber sesuai dengan topik webinar ini dan melakukan tanya jawab antar peserta agar para peserta dapat memahami dan menerima Edukasi yang diberikan oleh narasumber. Dalam pelaksanaan kegiatan peserta cenderung memperhatikan dan juga membagikan pertanyaan seputar Judi Online yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

3. HASIL PEMBAHASAN

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main

dadu, kartu) (Kbbi.web.id/judi.html) . Sedangkan Judi Online itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa “yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap – tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain – lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya.”

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat penulis sampaikan bahwa pengertian judi online adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Judi online merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba – coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi online itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi online tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau smartphone serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian online.

Beberapa hasil riset melakukan dari dampak bermain Judi Online ini Kecanduan judi online yang di alami pemain ini mengakibatkan dia sering kali berbohong, mencuri uang, mengambil barang dari rumahnya untuk dijual. Perilaku yang ditunjukkan pemain ni sangat berbahaya mengingat bahwa pemain merupakan pelajar yang notabeneanya adalah penerus bangsa. Kecanduan judi online yang di alami pemain ini jika tidak di tangani secara serius ini akan berdampak kepada kepribadian pelajar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis hasil Edukasi Bahaya Judi Online terhadap remaja dapat disimpulkan bahwa:

- A. Perilaku judi online yang dilakukan oleh AS adalah menghabiskan waktu untuk bermain judi online antara 5 (lima) sampai 6 (enam) jam dalam sehari. Tingginya frekuensi pemain disebabkan oleh mudahnya mengakses situs – situs Judi Online sehingga pemain memiliki banyak kesempatan bermain judi, Jenis permainan jdi online yang diikuti olehh pemain adalah permainan kartu berupa kiu-kiu dan poker serta permainan bola online yaitu sbobet. pemain terobsesi untuk mengulangi pengalaman berjudi yang pernah dirasakan di masa lalu. Apalagi ketika pemain memenagkan pertaruhan. Pemain juga sulit mengalihkan perhatian pada hal-hal lain selain perjudian atau secara khusus memikirkan cara-cara untuk memperoleh uang melalui perjudian. Pemain memiliki keinginan yang kuat untuk terus bermain judi online karena pemain memiliki perasaan jika ia bermain judi, maka ia akan merasa senang apabila ia menang. Perasaan sebaliknya apabila pemain mengalami kekalahan, ia merasa kecewa dan ingin terus bermain untuk menebus kekalahannya. Suasana kompetisi dalam permainan judi online memacu semangat pemain untuk bermain lebih sering. pemain memiliki kebutuhan untuk berjudi dengan kecenderungan meningkatkan jumlah uang (taruhan) demi mencapai suatu kenikmatan atau kepuasan yang diinginkan.
- B. Faktor yang memengaruhi kecanduan bermain judi online terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu kuatnya keinginan dan rasa penasaran pemain untuk bermain judi. Pemain terobsesi untuk selalu bermain dan membuka situs judi online. Adapun untuk faktor eksternal yaitu lingkungan sebaya dimana pemain belajar bermain judi online dari teman-temannya, dan kurangnya kontrol keluarga dalam mengawasi aktivitas pemain ketika bermain HP.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih yang mendalam atas segala doa, dukungan, bantuan, arahan, bimbingan serta

motivasi selama menjalankan program KKN kepada :

1. Bapak Dr. Ma'mun Murod, M.Si., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan KKN Online.
2. Ibu Dr. Lusi Andriyani, SIP., M.Si., selaku ketua pelaksana kegiatan KKN UMJ Berbasis Online 2022.
3. Bapak Muhammad Khaerul Muttaqien, S.E.Sy, ME. Selaku Dosen Pembimbing Lapangan KKN UMJ Kelompok 85 yang telah membimbing, mengarahkan, dan meluangkan waktunya dalam proses kegiatan KKN Berbasis Online.
4. Bapak Hamli Syaifullah, M.Si selaku Narasumber yang telah membantu dan melancarkan kegiatan KKN Berbasis Online.
5. Masyarakat yang ikut berpartisipasi memeriahkan program acara webinar Literasi Keuangan Syariah KKN Kelompok 85.
6. Rekan-rekan KKN UMJ Kelompok 85 yang telah bekerja sama menyelesaikan program kerja dengan penuh dedikasi demi suksesnya kegiatan KKN Berbasis Online.

Semoga kebaikan yang telah dilakukan oleh Bapak/Ibu dan Rekan-rekan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Kami menyadari penyusunan artikel ini masih jauh dari kata sempurna, maka kami sangat menghargai kritik dan saran yang diberikan oleh para pembaca. Akhir kata semoga laporan ini dapat menjadi inspirasi bagi para pembaca nya.

DAFTAR PUSAKA

Anasari F, Suyatno A, Astuti IF, Sistem Pelaporan Terpadu Kuliah Kerja Nyata Berbasis Digital (Studi Kasus: Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Mulawarman). Inform Mulawarman J Ilm Ilmu Komput.2016:10(1):11.

SUHENDRA, RAVIQ (2018) PEMBUKTIAN TINDAK PIDANA JUDI ONLINE BERDASARKAN UNDANG – UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK. Skripsi S1, UAJY