

PENYULUHAN DAMPAK DAN BAHAYA JUDI *ONLINE* SERTA SOSIALISASI FATWA MPU ACEH NOMOR 01 TAHUN 2016 TENTANG JUDI *ONLINE* PADA REMAJA GAMPONG UJONG BAROH MEULABOH

Tio Devilishanti¹, Jusnaini Hasni², Abu Hassan Makmun³, Desi Yuliana⁴, Mutiara Shifa⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Teuku Umar

Email : tiodevilishanti@utu.ac.id

Abstract

The rise of online gambling in society is increasingly concerning. The Financial Transaction Reports and Analysis Center (PPATK) found that financial transactions related to online gambling reached IDR 101 trillion until the first quarter of 2024. Raids carried out by the authorities often catch online gambling perpetrators not only adults but also teenagers. The method used in this community service activity is to conduct presentations in delivering materials and interactive discussions with participants. The activity results show that most teenagers gamble online because they start with curiosity and want to know. Hence, they decide to try it first until they finally become addicted. This community service activity is one of the activities that support the Aceh Government's efforts to eradicate gambling activities, especially in the West Aceh Region. The results of this activity are expected to provide awareness and early prevention for teenagers so that they do not fall too far into activities that are not beneficial and have many negative effects that will ultimately hinder the productivity of teenagers.

Abstrak

Maraknya judi *online* di kalangan masyarakat semakin memprihatinkan. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menemukan transaksi keuangan yang berhubungan dengan judi *online* mencapai Rp 101 triliun hingga kuartal I 2024. Razia yang dilakukan oleh aparat seringkali menangkap pelaku judi *online* tidak hanya di kalangan dewasa namun juga remaja. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan melakukan presentasi dalam menyampaikan materi dan diskusi interaktif dengan para peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar remaja melakukan judi *online* karena diawali rasa penasaran dan ingin tahu sehingga memutuskan untuk mencoba terlebih dahulu, hingga akhirnya menjadi kecanduan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah salah satu kegiatan yang mendukung upaya Pemerintah Aceh dalam memberantas aktivitas perjudian khususnya di Wilayah Aceh Barat. Hasil kegiatan ini diharapkan mampu memberikan kesadaran dan pencegahan dini bagi remaja agar tidak terjerumus terlalu jauh dalam kegiatan yang tidak bermanfaat serta memberikan banyak efek negatif yang pada akhirnya akan menghambat kegiatan produktivitas remaja.

PENDAHULUAN

Teknologi menjadi sarana penting bagi manusia saat ini untuk mempermudah pekerjaan hingga melancarkan hubungan sosial seperti untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Namun tidak bisa dipungkiri efek negatif yang menyertainya disamping hal positif yang ditawarkannya. Teknologi seluler terus berkembang dengan kecepatan inovasi dan adopsi yang

semakin canggih. Penggunaan perangkat seluler telah meningkat pesat dalam beberapa tahun terakhir yang memungkinkan pengguna untuk melakukan lebih banyak tugas dengan satu benda dalam genggaman. Ponsel adalah salah satu teknologi yang memengaruhi kehidupan masyarakat dalam banyak aspek yang berbeda. Selain aplikasi yang mendukung, berbagai *platform* yang ditawarkan justru memberikan dampak merugikan bagi masyarakat khususnya bagi kalangan remaja, misalnya *platform* games dan judi *online* (Al-Saqqa at al., 2014).

Perjudian pada dasarnya merupakan tindakan yang bertentangan dengan norma agama, moral, etika, dan hukum. Kegiatan tersebut juga dapat berdampak negatif terhadap aspek tertentu dari kesehatan mental dan stabilitas ekonomi seseorang. Namun, saat ini kita melihat peningkatan jumlah dan variasi bentuk permainan judi dalam kehidupan sehari-hari, baik yang terang-terangan maupun yang terselubung (Columb & O'Gara, 2018; Cunningham et al., 2019).

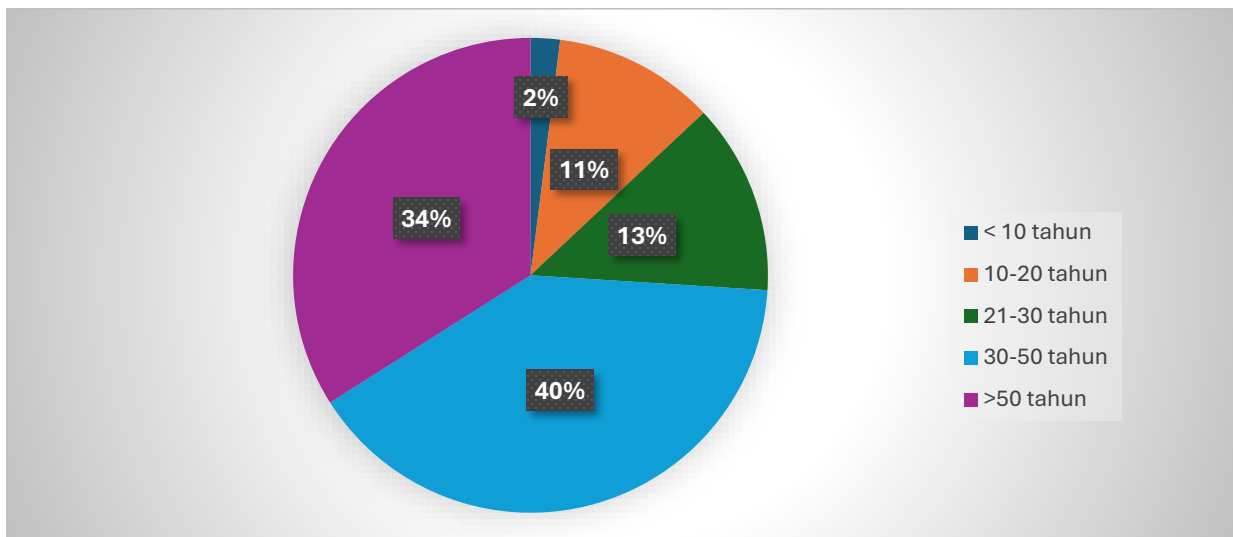
Meningkatnya perjudian *slot online* di masyarakat dapat disebabkan oleh beberapa faktor: (1) Kemudahan akses situs dan aplikasi perjudian *slot online* melalui penggunaan internet dalam gadget; (2) Iklan perjudian *slot online* yang marak dan mudah ditemukan; (3) Kurangnya pemahaman dan edukasi masyarakat tentang bahaya perjudian *slot online*; (4) Faktor ekonomi yang mendesak, menyebabkan masyarakat tergiur untuk mendapatkan penghasilan tambahan secara instan melalui perjudian *online*; (5) Regulasi tidak memberikan efek jera bagi operator perjudian *slot online*.

Aktivitas perjudian *online* memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap kesehatan mental remaja (Sidiq et al., 2024), meliputi:

- a) Dampak Negatif terhadap Kesehatan Mental: Terlibat dalam perjudian *online* menyebabkan peningkatan tingkat stres, kecemasan, dan depresi pada remaja. Hal ini menunjukkan bahwa praktik perjudian daring dapat memberikan tekanan psikologis tambahan pada remaja.
- b) Korelasi dengan Perilaku Impulsif: Aktivitas perjudian *online* dikaitkan dengan perilaku impulsif yang lebih tinggi pada remaja. Hal ini menunjukkan bahwa praktik perjudian *online* dapat memengaruhi kemampuan remaja untuk membuat keputusan yang matang.

- c) Implikasi untuk Intervensi dan Pencegahan: Temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan program intervensi dan pencegahan. Upaya ini harus difokuskan pada peningkatan kesadaran akan risiko perjudian *online* dan pemberian keterampilan manajemen stres serta pengambilan keputusan yang bijaksana.
- d) Pentingnya Pendidikan dan Kesadaran Publik: Pendidikan mengenai risiko perjudian daring dan kesehatan mental harus ditingkatkan di sekolah dan masyarakat. Kampanye kesadaran publik juga dapat membantu mendidik orang tua dan anggota masyarakat tentang bahaya perjudian *online*.

Maraknya judi *online* di kalangan masyarakat semakin memprihatinkan. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menemukan transaksi keuangan yang berhubungan dengan judi *online* mencapai Rp 101 triliun hingga kuartal I 2024. Jika diakumulasikan dengan periode-periode sebelumnya, perputaran transaksinya tercatat sudah lebih dari Rp 600 triliun. Tercatat pemain judi online di Indonesia mencapai sebanyak 4.000.000 orang. Pemain judi *online*, tidak hanya berasal usia dewasa tetapi juga anak-anak. Berdasarkan aspek demografi, data pemain judi *online* dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 1. Data Pemain Judi *Online* Berdasarkan Aspek Demografis

Berdasarkan data yang tersaji pada Bagan 1, dapat diketahui bahwa pemain judi *online* pada kisaran usia di bawah 10 tahun mencapai 2% dari pemain, dengan total 80.000 orang. Sebaran pemain antara usia antara 10 tahun s.d. 20 tahun sebanyak 11% atau kurang lebih

440.000 orang, kemudian usia 21 sampai dengan 30 tahun 13% atau 520.000 orang. Usia 30 sampai dengan 50 tahun sebesar 40% atau 1.6]40.000 orang dan usia di atas 50 tahun sebanyak 34% dengan jumlah 1.350.000 orang.

Melalui penyuluhan ini, kami ingin memberikan edukasi kepada remaja Gampong Ujong Baroh untuk memperoleh pemahaman mengenai bahaya dan dampak negatif dari berbagai aspek yang dapat dialami akibat bermain judi *online*.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan pada remaja di Gampong Ujong Baroh Meulaboh. Pemilihan remaja sebagai objek kegiatan pengabdian ini didasarkan pada adanya penangkapan 20 orang warga Aceh Barat di sejumlah warung kopi di seputaran Aceh Barat saat bermain judi *online* di pada bulan Juni 2024 dan pada akhir bulan Juli kembali tertangkap 10 orang warga Aceh Barat yang sedang bermain judi *Online* termasuk diantaranya mahasiswa.

Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan melakukan presentasi dalam menyampaikan materi dan diskusi interaktif dengan para peserta. Metode Presentasi efektif untuk meningkatkan kemampuan penyaji dalam menjelaskan kasus (Ismawati, 2018). Kegiatan ini juga dilakukan dalam rangka mensosialisasikan Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh (MPU) Nomor 01 Tahun 2016.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditemukan bahwa sebagian besar remaja melakukan judi *online* karena diawali rasa penasaran dan ingin tahu sehingga memutuskan untuk mencoba terlebih dahulu. Ketika pelaku mulai mendapatkan keuntungan maka tanpa disadari pelaku akan mulai ketagihan untuk terus bertaruh demi mendapatkan keuntungan yang lebih banyak. Salah satu dampak negatif dari maraknya perjudian slot *online* adalah meningkatnya kasus kecanduan judi di masyarakat (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2018).

Lebih lanjut, berdasarkan hasil diskusi dengan para remaja di Gampong Ujong Baroh, dampak yang dirasakan saat telah ketagihan bermain judi *online* adalah munculnya rasa malas untuk melakukan aktivitas lainnya, terlambat dan tidak bersemangat ke sekolah karena merasa ngantuk dan lelah akibat bergadang saat bermain judi *online*. Adiksi yang dirasakan juga membuat pelaku selalu terbayang-bayang dan tidak sabar ingin kembali bermain dan bertaruh. Selain itu, kegagalan yang dialami juga dapat menimbulkan stres berkepanjangan hingga mempengaruhi aktivitas dan produktifitas.

Pemerintah Aceh memberikan perhatian serius pada perjudian yang dilakukan oleh masyarakat Aceh. Hadirnya judi *online* adalah salah satu hasil dari pesatnya perkembangan teknologi saat ini. Oleh karena itu, Rapat koordinasi yang dilakukan oleh Pemerintah Daerah Aceh Barat menghasilkan tindak lanjut bersama dalam upaya pencegahan persoalan sosial salah satunya perjudian *online*, yaitu :

1. Mensosialisasikan kembali Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh (MPU) Nomor 01 Tahun 2016
2. Penegakan hukum syariat dan hukum negara bagi pelaku judi *online* di Aceh
3. Melakukan pengawalan pada Pemerintah Pusat agar terus berupaya melakukan pemblokiran *game* judi *online*
4. Melakukan himbauan dan razia terhadap judi *online*

Rakor tersebut diinisiasikan oleh Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) yang diikuti para asisten, Forum Komunikasi Pimpinan Daerah (Forkopimda), para kepala Satuan Kerja Pemerintah Kabupaten (SKPK), lembaga kemasyarakatan, dan juga unsur intelijen (Diskominsa, 2022). Tujuan penyelenggaraannya adalah sebagai upaya meningkatkan sinergisitas dalam pencegahan perjudian *online* di jajaran pemerintah. Rapat koordinasi Pemerintah Aceh ini dapat menjadi media menginput gejala-gejala sosial yang mengarah memicunya konflik, masalah sosial keagamaan, perilaku menyimpang seperti judi *online*, yang dapat merusak tatanan masyarakat dan menghancurkan keluarga. Kondisi ini menjadi sangat beresiko dan berbahaya pada masyarakat. Bila tidak bisa diatasi dengan baik dan terus berkembang secara masif dalam kehidupan masyarakat akan berdampak pada ekonomi keluarga, hubungan keluarga akan

bermasalah, pekerjaan akan terbengkalai, pendidikan anak akan semakin tidak tertata dan terurus (Sulaiman at al., 2023)

KESIMPULAN

Antusiasme remaja Gampong Ujong Baroh mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa diperlukan peran dan bantuan dari pihak lain untuk memberikan edukasi dan pemahaman yang tepat terkait dengan pentingnya pengendalian diri dalam mengikuti arus teknologi. Memanfaatkan perkembangan teknologi yang pesat untuk meningkatkan *soft skill* dapat lebih dimaksimalkan oleh remaja dibandingkan dengan memilih untuk menjerumuskan diri dalam aktivitas-aktivitas yang mendatangkan banyak mudharat.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah salah satu kegiatan yang mendukung upaya Pemerintah Aceh dalam memberantas aktivitas perjudian khususnya di Wilayah Aceh Barat. Hasil kegiatan ini diharapkan mampu memberikan kesadaran dan pencegahan dini bagi remaja agar tidak terjerumus terlalu jauh dalam kegiatan yang tidak bermanfaat serta memberikan banyak efek negatif yang pada akhirnya akan menghambat kegiatan produktivitas remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Saqqa, S., Al-Sayyed, R., Al Shraideh, M., Obaidah, M.A., & Balawi, S. (2014). How Technology Affects Our Life: The Case of Mobile Free Minutes in Jordan. *Life Science Journal* 2014;11(7).
- Arifina, D.A., Yusnadi, Y., & Machmud, M.T. (2024). The Effect of Online Gambling Addiction (Slot) on Family Harmony : A Case Study of Family Leaders in Bunga Tanjung Village. *International Journal of Educational Practice and Policy*, 2(1), 13-19.
- Columb, D., & O’Gara, C. (2018). A National Survey Of Online Gambling Behaviours. *Irish Journal of Psychological Medicine*, 35(4), 311-319.
- Cunningham, J. A., Hodgins, D. C., Mackenzie, C. S., Godinho, A., Schell, C., Kushnir, V., & Hendershot, C. S. (2019). Randomized controlled trial of an Internet intervention for problem gambling provided with or without access to an Internet intervention for co-occurring mental health distress. *Internet Interventions*, 17, 100239.
- Ihsanudin, R., Dewi, D.A., & Adriansyah, M.I. (2023). Maraknya Judi *Online* Di Kalangan Remaja Kelurahan Derwati Kecamatan Rancasari Kota Bandung. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 73-87.

- Ismawati. (2018). The Application of Presentation Method to Increase Student's Ability in Explaining Cases. *INTERACTION : Jurnal Pendidikan Bahasa*, 5(1).
- Lubis, A. (2023). Pengaruh Informasi terhadap Minat Bermain Judi *Online* pada Remaja. *Jurnal Psikologi Sosial*, 11(1), 45-60.
- PAMPAS. (2023). *Judi Online, Ancaman Serius Bagi Generasi Muda Indonesia*. URL : <https://pampas.id/judi-online-ancaman-serius-bagi-generasi-muda-indonesia/>. Diakses pada tanggal 20 Februari 2024
- Pane, R. (2023). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Remaja dalam Bermain Judi *Online*. *Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 13(2), 89-104.
- PPATK. (2024). Gawat! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi *Online*. URL : <http://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>. Diakses tanggal 20 Februari 2024.
- Prayitno, T.R., Aruan, T., Akbar, K., Akmaja, R., Mahendri, A.A., & Bawana, A.S. (2024). Analisis Remaja Sebagai Bandar Judi *Online* dalam Perspektif Teori Kontrol Sosial. *EKOMA : Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi*, 3(3).
- Sidiq, F., Suhaimi, N.A., & Kalfin. (2024). The Effect of Online Gambling on Mental Health: Study on Teenagers in Panimbang District, Banten, *International Journal Of Health, Medicine, And Sports*, 2(1), 11-15.
- Sulaiman, A., Kholil, S., Nurdin, H., & Jannah, M. (2023). Upaya Membangun Sinergisitas Dalam Pencegahan Judi *Online* Di Banda Aceh. *An Nadwah*, 29 (1), 89-103.
- Susanti, E. (2021). Dampak Buruk Judi *Online* bagi Pemain dan Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 10(1), 67-82.