

Upaya Meningkatkan Kesadaran Hukum tentang Bahaya Judi Online Pada Masyarakat Dusun Dlopo Desa Karangrejo Kec. Ngasem Kab Kediri

Sofyetin Atiana¹, Ahmad Rifa'i²

^{1,2} Hukum, Universitas Pawyatan Daha

e-mail: sofy.humas@gmail.com¹, ahmadrifai.dimas99@gmail.com²

Abstrak

Judi online merupakan sejenis candu dari rasa ingin mencoba-coba dan memperoleh kemenangan sehingga memacu keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi, jadi pemikiran mereka bahwa semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenangan pun akan memperoleh hasil yang lebih banyak lagi. Aspek hukum yang mengatur perjudian online di Indonesia, termasuk ancaman hukuman bagi pelaku. Dampak sosial dan ekonomi yang dapat menghancurkan kehidupan individu dan keluarga serta cara mengenali modus perjudian online yang sering kali menasar kelompok masyarakat tertentu, termasuk pekerja profesional. "Judi online bukan hanya sekedar permainan. Ia menjadi ancaman serius yang dapat merusak moral, keuangan, bahkan karier seseorang. Kita harus lebih waspada dan bijak dalam menggunakan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kesadaran bahaya judi *online* pada Masyarakat di Dusun Dlopo Desa Karangrejo Kec. Ngasem Kab. Kediri serta faktor-faktor yang mempengaruhi judi *online* tersebut. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, dengan populasi warga Dusun Dlopo dan yang ada di Dusun Dlopo Desa Karangrejo Kec. Ngasem Kab. Kediri, dengan cara random sampling. Hasil penelitian menemukan bahwa kesadaran hukum dari masyarakat Dusun Dlopo kurang memahami bahwa adanya peraturan tentang permainan *online slot* yang dianggap mereka adalah hal biasa permainan tapi itu sebenarnya dalah kategori judi walaupun online dan ada unsur pidananya. Sehingga perlu sosialisasi di Masyarakat sekitar dan mayarakat khususnya RT 22 Dusun Dlopo menunjukkan komitmennya dalam mendukung kebijakan pemerintah untuk memerangi judi *online* dan memberikan edukasi kepada masyarakat. Mari kita jaga lingkungan sekitar dan masyarakat Dusun Dlopo dari ancaman judi *online*. Adapun faktor yang mendasar seseorang melakukan judi online adalah faktor sosial dan ekonomi, faktor pengawasan dan penerangan yang kurang sehingga cenderung untuk melakukan kegiatan judi *online* yang mudah dipakai oleh Masyarakat.

Kata Kunci : *Meningkatkan Kesadaran Hukum, Bahaya Judi Online.*

Abstract

Online gambling is a kind of addiction because of the feeling of wanting to try and win, which stimulates the desire to repeat it with bigger and bigger bets, so they think that the more money they bet, the more wins they will get. Legal aspects that regulate online gambling in Indonesia, including the threat of punishment for perpetrators. The social and economic impact that can destroy the lives of individuals and families as well as how to recognize online gambling modes that often target certain groups of society, including professional workers. "Online gambling is not just a game. It is a serious threat that can damage a person's morals, finances and even their career. We must be more alert and wise in using technology. This research aims to determine the level of awareness of the dangers of online gambling among the community in Dlopo Hamlet, Karangrejo Village, Ngasem District, Kab. Kediri and the factors that influence online gambling. This type of research is descriptive qualitative research, with a population of residents of Dlopo Hamlet and those in Dlopo Hamlet, Karangrejo Village, Ngasem District, Kediri Regency, using random sampling. The results of the research found that the legal awareness of the people of Dlopo Hamlet does not understand that there are regulations regarding online slot games which they consider to be normal games but are actually a category of gambling even though they are

online and have criminal elements. So there is a need for outreach in the surrounding community and the community, especially RT 22 Dlopo Hamlet, to show its commitment to supporting government policies to combat online gambling and provide education to the community. Let's protect the surrounding environment and the people of Dlopo Hamlet from the threat of online gambling. The basic factors for someone doing online gambling are social and economic factors, supervision factors and lack of information so they tend to carry out online gambling activities that are easy for the public to use.

Keywords: *Increasing Legal Awareness, Dangers of Online Gambling*

PENDAHULUAN

Perjudian merupakan permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan bahwa hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang 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). 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.”

Perjudian termasuk masalah sosial, karena cenderung malas dalam arus pekerjaan dan uang, terutama pada remaja dan orang dewasa, yang banyak berdampak negatif pada tingkah laku dan dapat merubah karakter dari mereka tersebut. Judi online merupakan sejenis candu dari rasa ingin mencoba–coba dan memperoleh kemenangan sehingga memacu keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi, jadi pemikiran mereka bahwa semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenangan pun akan memperoleh hasil yang lebih banyak lagi. Judi online itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tidak terikat oleh waktu selama pelaku judi online tersebut memiliki banyak waktu, sedangkan sejumlah uang yang digunakan mereka sebagai taruhan yang terdapat di tabungan pelaku, dan komputer atau smartphone serta internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian online.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa pengertian judi online adalah permainan yang dilakukan dengan menggunakan uang sebagai taruhan dalam ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online dengan menggunakan media elektronik dan akses internet sebagai perantara permainan.

Dan dengan dikeluarkannya dan diberlakukannya pengaturan Undang–Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik maka pengelolaan, penggunaan, dan pemanfaatan informasi dan transaksi elektronik harus terus dikembangkan melalui infrastruktur hukum dan pengaturannya sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan secara aman untuk mencegah penyalahgunaannya dengan memperhatikan nilai – nilai agama, sosial, dan budaya masyarakat Indonesia, serta untuk menjaga, memelihara, dan memperkuat persatuan dan kesatuan nasional berdasarkan peraturan perundang – undangan demi kepentingan nasional. Adapun mengenai hukum judi *online secara* spesifik diatur dalam Undang-Undang ITE yang diubah terakhir kalinya dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Ketentuan Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024 menerangkan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian adalah masuk sebagai perbuatan yang dilarang. Lebih lanjut, penjelasan Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024 menerangkan bahwa ketentuan tersebut mengacu pada ketentuan perjudian dalam hal menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi, menjadikannya sebagai mata pencaharian, menawarkan atau

memberikan kesempatan kepada umum untuk bermain judi, dan turut serta dalam perusahaan untuk itu.

Perlu diketahui bahwa hukum judi *online* diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU Nomor 12024 yang menerangkan ketentuan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dipidanapenjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 miliar.

Setelah diundangkan peraturan ini semoga dapat membantu dan Masyarakat dapat memahami khususnya warga Masyarakat Dusun Dlopo Kabupaten Kediri sehingga sebelum melakukan perjudian online lewat HP ataupun itu sarananya dapat memikirkan dari efek negatif pastinya bagi mereka sendiri dan keluarga. Maka perlu kesadaran dari Masyarakat Dusun Dlopo bahwa dengan melakukan perbuatan judi online pasti akan membawa petaka baik dirinya atau orang lain yaitu keluarganya. Sehingga perlu sosialisasi dari perangkat yang berwenang memberikan Gambaran umum tentang perjudian online dan dampaknya. Dengan begitu bahwa kesadaran hukum perlu ditingkatkan pada Masyarakat.

Hal ini mengacu pada keselarasan yang dimaksudkan atau dapat diterima antara ketertiban dan perdamaian sebagai konsep abstrak dalam diri manusia. Kepatuhan hukum, pembentukan hukum, dan kemanjuran hukum sering dikaitkan. Kesadaran hukum adalah pemahaman tentang hukum yang berlaku atau keyakinan yang dimiliki masyarakat terhadap hukum yang diperlukan oleh masyarakat secara keseluruhan. (Rosana, 2014:4)

Adapun faktor-faktor yang menyebabkan maraknya dari judi online, antara lain 1) Faktor Sosial dan Ekonomi, 2) Faktor Situasional, 3) Faktor Belajar, 4) Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan, 5) Faktor keyakinan diri akan kemampuan diri dibidang ITE. Dampak sosial dan ekonomi yang dapat menghancurkan kehidupan individu dan keluarga serta cara mengenali modus perjudian online yang sering kali menyasar kelompok masyarakat tertentu, termasuk pekerja profesional. "Judi online bukan hanya sekedar permainan. Ia menjadi ancaman serius yang dapat merusak moral, keuangan, bahkan karier seseorang. Kita harus lebih waspada dan bijak dalam menggunakan teknologi.

Sehingga, dalam penelitian ini dapat dirumuskan adalah 1) bagaimana meningkatkan kesadaran bahaya judi online pada masyarakat Dusun Dlopo Desa Karangrejo Kec. Ngasem Kab. Kediri?. Dengan begitu akan mengetahui dampak dari nbahay judi *online*. 2) Apakah factor-faktor dari bahaya judi online pada masyarakat Dusun Dlopo Desa Karangrejo Kec. Ngasem Kab. Kediri?.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah warga Dusun Dlopo Desa Karangrejo, Kec. Ngasem, Kab. Kediri. Adapun teknik pengambilan sampel menggunakan metode random sampling adalah jenis pengambilan sampel probabilitas di mana setiap orang di seluruh populasi target memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih atau biasa disebut sistem acak. Simple random sampling dimaksudkan untuk menjadi representasi kelompok yang tidak bias. Ini dianggap sebagai cara yang adil untuk memilih sampel dari populasi yang lebih besar karena setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih. Jenis penelitian ini, penulis dengan menggunakan penelitian kualitatif. Metodologi penelitian yang dikenal sebagai analisis kualitatif didasarkan pada postpositivisme. Ketika melakukan penelitian pada kondisi objek yang natural, peneliti berperan sebagai instrumen utama, digunakan triangulasi untuk mengumpulkan data. Analisis data induktif/kualitatif digunakan, dan temuan penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Dusun Dlopo Desa Karangrejo, Kecamatan Ngasem, Kabupaten Kediri. Adapun sumber data dalam penelitian kualitatif ini dengan wawancara dan tindakan, selebihnya adalah data seperti dokumen dan hasil pengamatan langsung. Tahapan dalam analisis data kualitatif ditempuh menggunakan langkah-langkah yang meliputi,: 1) Reduksi data, yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan- catatan tertulis dilapangan. Adapun reduksi data meliputi meringkas data, mengkoe, menelusuri tema, dan membuat gugus-

gugus. 2) Penyajian data, yaitu kegiatan penyusunan informasi, sehingga memungkinkan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan Tindakan. 3) Penarikan kesimpulan, yaitu kegiatan yang dilakukan secara terus menerus selama berada di lapangan. Kesimpulan-kesimpulan ini ditangani secara longgar, tetap terbuka, dan skeptis, tetapi Kesimpulan sudah disediakan. Awalnya belum jelas, namun kemudian meningkatkan menjadi lebih rinci.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti dalam melaksanakan observasi atau pengamatan kepada warga Dusun Dlopo khususnya remaja dan orang dewasa yang terdapat ikut serta dalam bermain judi *online*, berdasarkan pengamatan yang dilakukan pihak peneliti didapatkan bahwasannya banyak remaja dan orang-orang dewasa yang ikut serta dalam kejahatan judi *online* tersebut, remaja dan dewasa yang bermain permainan judi *online slot* ini, mereka rata-rata kedapatan melakukannya di warung-warung, tempat nongkrong, café-café Ketika berkumpul sama teman-teman, serta ketika lagi sendirian ditempat yang cenderung sepi, mereka memainkan judi *online* ini tanpa adanya rasa takut akan konsekuensi yang akan mereka dapatkan dan banyak sekali dari mereka yang tidak memperdulikannya bahwa judi *online* ini sudah di atur dalam peraturan yang berlaku dan dilarang oleh pemerintah. Tetapi hal tersebut mereka abaikan dan terlalu asik dengan hasil yang mereka dapatkan.

Maka peneliti berharap agar ada perangkat desa dengan bergandengan Bersama perangkat hukum baik dari unsur kejaksaan dan kepolisian untuk memberikan sosialisasi terhadap warga setepat tentang bahaya melakukan judi *online*. Seperti hal yang diutarakan oleh salah satu bapak RT 22 Dusun Dlopo yang menyatakan bahwa mereka mendukung penuh terhadap kegiatan sosialisasi ini. "Kami sangat mendukung program edukasi ini karena bahaya judi *online* telah merambah ke seluruh lapisan masyarakat, termasuk kalangan pekerja. Ini bukan hanya isu hukum, tetapi juga isu moral dan sosial yang harus kita sikapi bersama," tegas pak Wandi.

Karena judi *online* merupakan salah satu penyakit sosial bagi Masyarakat yang dapat mempengaruhi perilaku serta kepatuhan orang terhadap peraturan yang sudah ditetapkan sehingga berpengaruh terhadap kesadaran hukum orang tersebut, judi *online* mempunyai sifat yang bermacam macam. Sifat ini cenderung mengarah ke hal negatif seperti konflik dengan teman serta keluarga dan tidak bisa mengendalikan pengeluaran untuk bermain judi (Aprilia 2023:889). Perlu kita kupas bahwa penyebab masyarakat khususnya warga Dusun Dlopo kurangnya dan timbulnya kesadaran hukum memiliki beberapa indikator-indikator yaitu indikator pengetahuan hukum, pengetahuan isi hukum, sikap hukum, serta pola perilaku hukum. Beberapa hal itu jarang sekali masyarakat untuk memahami. Kesadaran hukum dari masyarakat Dusun Dlopo kurang bahwa adanya peraturan tentang permainan online slot yang dianggap mereka adalah hal biasa permainan tapi itu sebenarnya dalah kategori judi walaupun online dan ada unsur pidananya.

Sedangkan dampak dari perjudian online sebenarnya yang didapat peneliti dalam waktu melihat dan wawancara adalah sangat berpengaruh dampak negatif bagi kesehatan mental dari segi psikologis, orang yang sudah kecanduan judi online dapat mengalami beberapa hal yang mungkin terjadi seperti stress, depresi, dan putus asa. Selain itu dapat kita lihat beberapa dampak negative dari bahajya judi *online*, sebagai berikut :

1. Resiko Kecanduan

Kecanduan judi online menjadi titik awal dari dampak buruk yang akan terjadi setelahnya. Pada awalnya, pemain akan terus dibuat menang dan merasa senang agar pemain menjadi kecanduan, sehingga tidak mau berhenti bermain. Ketika bandar merasa pemain ini sudah berada di tahap kecanduan, bandar akan mulai melakukan operasinya dengan membuat pemain tersebut kalah. Bukan membuat berhenti, kekalahan judi online justru bisa membuat pemain melakukan berbagai cara agar tetap bisa bermain dengan harapan menang akibat sudah kecanduan dari awal.

2. Kerugian Finansial

Karena tidak terima dan merasa tidak puas atas kekalahan judi online, pemain biasanya akan terus melakukan peruntungan judi dengan menyeter sejumlah uang yang tersisa. Tindakan ini secara efektif membuat pemain judi online terus mengalami kerugian finansial.

Saat pemain sudah kecanduan judi online dan pada batas tertentu kehabisan uang. Pemain tersebut berpotensi terjerumus pada masalah finansial yang lebih parah, misalnya mengajukan pinjaman online, menjual berbagai barang, bahkan dapat melakukan tindakan kriminal pencurian atau perampokan.

3. Gangguan Kesehatan Mental Dan Fisik

Tidak ada yang menjamin permainan judi online akan penuh dengan kemenangan. Permainan bandar justru dapat membuat pemain terus menerus mengalami kekalahan dan kerugian. Pada saat itu, pemain judi online dapat mengalami gangguan emosi, mulai dari cemas hingga kemarahan. Kekalahan dalam judi online dapat membuat pemain mengalami tekanan mental hingga stres memikirkan kerugian yang dialami. Dari segi psikologis, fase ini dapat memotivasi dirinya untuk melakukan tindakan berbahaya, mulai dari melukai diri atau pun orang lain akibat kondisi mental yang sudah kacau.

Sementara, dari segi kesehatan fisik, kondisi stres pada seseorang dapat menurunkan minat untuk beraktivitas. Tak jarang, kondisi stres juga dapat membuatnya enggan untuk makan dan istirahat dengan cukup. Alhasil, kesehatan fisik dapat terganggu dan rawan terserang penyakit.

4. Pemicu Permasalahan Keluarga/Rumahtangga

Dampak buruk judi online tidak hanya dirasakan oleh pemain, tetapi juga orang terdekatnya, seperti keluarga. Masalah finansial yang menjerat pemain dapat memengaruhi ekonomi keluarga, misalnya keputusan sepihak yang dilakukan pemain untuk memaknai tabungan keluarga atau menjual barang-barang di dalam rumah. Kecanduan judi online juga membuat pelaku terlalu fokus pada perjudian yang dilakukan ketimbang memberi perhatian pada keluarga. Risiko utama yang dapat terjadi dari judi *online* bagi keluarga pemain adalah perceraian rumah tangga.

5. Gangguan dalam Hubungan Sosial

Para pemain judi *online* yang merasa stres biasanya cenderung menutup diri dari lingkungan sekitar. Mereka lebih memikirkan nasib perjudiannya ketimbang kepedulian terhadap lingkungan sosial di sekitarnya, bersikap acuh tak acuh hingga malas berkomunikasi dengan orang lain.

Kecanduan judi *online* adalah masalah yang semakin memberat di era digital ini. Banyak faktor berkontribusi pada perkembangan kecanduan ini, dan memahami alasan di balik kecanduan judi *online* sangat membantu dalam pencegahan dan penanganannya. Alasan mengapa seseorang bisa kecanduan judi online, sebagai berikut :

1. Aksesibilitas yang mudah.

Judi *online* sangat mudah diakses, yang memungkinkan seseorang untuk berjudi kapan saja dan di mana saja. Dengan adanya internet dan perangkat pintar dan canggih, maka semua orang dapat bermain tanpa perlu pergi ke kasino fisik. Jadi dengan kemudahan akses ini membuat orang lebih rentan terhadap kecanduan.

2. Anonimitas

Judi *online* menawarkan tingkat anonimitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan berjudi di tempat fisik. Anonimitas ini bisa membuat seseorang merasa lebih nyaman untuk berjudi tanpa takut penilaian sosial atau dampak negatif dari penghakiman orang lain.

3. Pengalaman Sensori yang Menarik

Situs judi *online* sering kali dirancang dengan grafis yang menarik, suara yang menghibur, dan fitur interaktif yang bisa membuat pengalaman berjudi lebih menyenangkan dan adiktif. Disitulah orang-orang merasa terlayani dengan sempurna terhadap akses judi *online*. Pengalaman sensoris ini meluapkan keinginan untuk terus bermain.

4. Ilusi Kontrol

Banyak permainan judi *online* memberikan ilusi bahwa pemain memiliki kontrol atas hasil permainan. Misalnya, permainan yang melibatkan keterampilan atau keputusan strategis bisa membuat pemain merasa mereka dapat memengaruhi hasil, padahal pada kenyataannya, hasilnya sepenuhnya bergantung pada keberuntungan semata.

5. Kemenangan Kecil yang Sering

Kasino *online* sering kali mengatur permainan agar memberikan kemenangan kecil yang sering untuk menjaga pemain tetap bermain. Kemenangan kecil ini bisa memberikan dorongan dopamin yang kuat dan membuat pemain merasa bahwa mereka dekat dengan kemenangan besar, sehingga tidak bisa berhenti sama sekali

6. Kesulitan Keuangan

Beberapa orang beralih ke judi online dengan harapan ini adalah cara cepat untuk menghasilkan uang ketika menghadapi kesulitan keuangan.

Harapan untuk memenangkan uang dalam jumlah besar dapat menjadi motivator kuat untuk terus berjudi meskipun pasti mengalami kerugian lebih besar.

7. Kepuasan Segera

Judi *online* menawarkan kepuasan segera karena hasil permainan diketahui dalam waktu singkat. Kepuasan instan ini bisa menjadi sangat memikat dan membuat seseorang ingin terus bermain untuk merasakan euforia kemenangan lagi dan lagi.

Kecanduan judi online adalah masalah serius yang dapat berdampak negatif pada kehidupan seseorang, termasuk aspek keuangan, sosial, dan Kesehatan mental. dampak negatif ini juga akan melebar ke keluarganya, lingkungannya, bahkan ke Negara. Memahami faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan ini adalah langkah awal dalam pencegahan dan penanganan. Jika Kamu atau seseorang yang Kamu kenal mengalami kecanduan judi, segera mencari bantuan profesional dan dukungan dari orang-orang terdekat sebelum terlambat.

Mengenai tindak pidana perjudian online maka terdapat banyak factor penyebab terjadinya banyaknya masyarakat yang melakukan perjudian *Online*, dimana perkembangan elektronik digital sangat berkembang dengan cepat dan banyaknya aplikasi yang berkembang baik dari bidang bisnis maupun bidang pekerjaan. Selain hal tersebut diatas juga ada beberapa faktor-faktor penyebab seseorang melakukan judi *online*, sebagai berikut :

1. Faktor sosial dan ekonomi.

Bagi masyarakat dengan status perekonomian yang rendah perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan perekonomian dengan kemenangan yang diperoleh. Karena mereka berfikir, dengan modal yang sangat kecil mereka akan mendapatkan keuntungan yang besar dan akan menjadi orang kaya dalam sekejap tanpa usaha yang besar

2. Faktor situasional

Situasi yang dapat dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi adalah tekanan dari teman-teman, kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian. Jadi apabila dalam pergaulan kalau kita tidak mengikuti mereka merasa diasingkan oleh mereka sehingga dari kita cenderung mengikuti permainan itu sehingga dengan hal itu terpengaruh keterusan dalam melakukan permainan judi *online*.

3. Faktor belajar

Faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi. Yang memang pada awalnya ingin mencoba, karena penasaran dan berkeyakinan bahwa pasti kemenangan bisa terjadi, termasuk dirinya dan berkeyakinan bahwa dirinya suatu saat akan menang atau berhasil, sehingga membuatnya melakukan perjudian berulang kali. Rendahnya tingkat pendidikan dan pengetahuan yang minim sehingga dapat mengakibatkan seseorang itu tidak berpikir panjang untuk melakukan perbuatan termasuk halnya perbuatan judi

4. Faktor kemenangan

Faktor kemenangan adalah pemicu bagi orang yang melakukan perjudian, di mana persepsi di sini dirasakan oleh penulis tentang evaluasi peluang menang yang akan mereka dapatkan jika mereka berjudi. Pemain yang merasa sulit untuk keluar dari permainan umumnya memiliki persepsi yang buruk tentang kemungkinan akan menang.

5. Faktor persepsi kemenangan

Faktor kemenangan adalah sebagai pemicu bagi kita untuk melakukan perjudian *online*, di mana persepsi di sini dirasakan oleh peneliti tentang evaluasi peluang menang yang akan

mereka dapatkan jika mereka berjudi. Pemain yang merasa sulit untuk keluar dari permainan umumnya memiliki persepsi yang buruk tentang kemungkinan akan menang.

Dari beberapa hal diatas maka dapat kita simpulkan bahwa upaya meningkatkan kesadaran hukum bahaya judi *online* pada masyarakat adalah dengan memberikan sosialisasi dan pemahaman kepada masyarakat luas tentang dampak negatif perjudian online. Sebagai bentuk yang berorientasi pada kegiatan masyarakat khususnya Dusun Dlopo Desa Karangrejo, Kab. Kediri, tidak hanya peduli pada kesehatan fisik masyarakat tetapi juga pada kesehatan mental dan sosial para warga RT 22 Dusun Dlopo salah satunya. Dengan adanya sosialisasi ini, diharapkan tercipta lingkungan yang lebih aman, produktif, dan bebas dari pengaruh negatif judi online. Selain itu dengan melalui kegiatan ini, RT 22 Dusun Dlopo menunjukkan komitmennya dalam mendukung kebijakan pemerintah untuk memerangi judi *online* dan memberikan edukasi kepada masyarakat. Mari kita jaga lingkungan sekitar dan masyarakat Dusun Dlopo dari ancaman judi *online*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pemanfaatan gadget pada anak di Desa Karangrejo Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri bahwa anak dapat memanfaatkan dan menggunakan gadget yang diberikan orang tuanya mereka dengan baik dan benar dengan tetap selalu adanya pengawasan yang dilakukan orang tua dalam setiap penggunaan ponsel yang mereka miliki, maka hal tersebut dapat terjadi karena adanya kesadaran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget anak untuk kegiatan yang bermanfaat dan mampu membatasi waktu penggunaannya, yang dibuktikan dengan adanya peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget anak baik dirumah maupun diluar rumah dengan melarang anak membawa ponsel/gadgetnya keluar rumah.
2. Dampak pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget anak di Desa Karangrejo Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri memiliki pengaruh sangat positif positif, hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya intelektual anak dalam pemahaman pelajaran, terkendalinya sikap anak, emosional anak serta meningkatnya moralitas, dan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, Fakultas Psikologi. 2023. "Kecenderungan Adiksi Judi Online Pada Penjudi Online: Bagaimana Peran Self-Control?" *INNER: Journal of Psychological* 2(4):888–95.
- Fauziah, Irsya Chanita. 2022. "Implementasi Kesadaran Hukum Untuk Mengurangi Problematika Di Masyarakat Dan Upaya Yang Dilakukan Penegak Hukum." R. Soesilo. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komenta-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*. Bogor: Politeia, 1991;
- Hardiyanto Kenneth. [Tindak Pidana Perjudian Online Melalui Media Internet](#). Tesis Program Pascasarjana Program Studi Kajian Ilmu Kepolisian Universitas Indonesia, 2013, 2(9):345–53.
- Laurensius Arliman. 2015. *Penegakan Hukum Dan Kesadaran Masyarakat*. edited by Dian Nur Rachmawati. Yogyakarta: Deepublish.
- Sri Kartini, 2019, *Kesadaran Hukum*. edited by Ade. Semarang Jawa Tengah: ALPRIN.
- Sugiyono. 2017. *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. edited by Sutopo. Yogyakarta: Alfabeta.
- Zulkarnain, 2014, "Kesadaran Hukum dan Ketaatan Hukum Masyarakat Dewasa Ini." *Publik* 2(2):78–92.
- <https://www.detik.com/jogja/berita/d-7501020/5-dampak-judi-online-bagi-pelaku-dan-lingkungannya-apa-saja>