

Pola Konsumsi Judi Online Di Kalangan Remaja: Resiko Kesehatan, Hukum, Dan Strategi Intervensi – Desa Kesimantengah, Kec. Pacet, Kabupaten Mojokerto

Heri Kusairi¹, Achmad Hidayat², Zevico Ariel Putra Ababel³

^{1,2,3}Universitas Bhayangkara Surabaya

E-mail : faiumb.darmayantiyanti@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4522>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 23 Nov 2025

Revised: 05 Dec 2025

Accepted: 24 Dec 2025

Kata Kunci

Judi Online, Remaja,
Kesehatan Mental,
Intervensi Sosial

Keywords

Online Gambling,
Adolescents, Mental
Health, Social
Intervention



ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital secara perlahan memengaruhi cara orang berinteraksi sosial, termasuk meningkatnya kebiasaan berjudi online di kalangan remaja. Judi online bisa menyebabkan kehilangan uang, mengganggu kesehatan mental, memengaruhi hubungan sosial, serta bisa melanggar aturan hukum. Penelitian ini mencoba meneliti bagaimana para remaja di Desa Kesimantengah, Kecamatan Pacet, Kabupaten Mojokerto mengakses dan menggunakan judi online, serta menganalisis risiko kesehatan dan hukum yang muncul, sekaligus membuat rencana tindakan yang bisa dijalankan oleh masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan cara mengamati, wawancara, dan diskusi kelompok selama KKN

The development of digital technology is gradually influencing how people interact socially, including the increasing prevalence of online gambling among adolescents. Online gambling can lead to financial loss, mental health problems, social relationships, and even legal violations. This study examines how adolescents in Kesimantengah Village, Pacet District, Mojokerto Regency access and use online gambling, analyzes the health and legal risks that arise, and develops an action plan that can be implemented by the community. This study used descriptive qualitative methods through observation, interviews, and group discussions during the Community Service Program (KKN).



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Heri Kusairi (2025). Pola Konsumsi Judi Online Di Kalangan Remaja: Resiko Kesehatan, Hukum, Dan Strategi Intervensi – Desa Kesimantengah, Kec. Pacet, Kabupaten Mojokerto , 4(3) 14878- 14883. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4522>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, khususnya di kalangan remaja. Kemudahan akses internet melalui telepon pintar memungkinkan remaja untuk memperoleh informasi, berkomunikasi, serta menikmati berbagai bentuk hiburan secara cepat dan praktis. Namun, di balik berbagai manfaat tersebut, kemajuan teknologi juga memunculkan tantangan dan permasalahan sosial baru, salah satunya adalah maraknya praktik judi online.

Judi online menjadi fenomena yang semakin mengkhawatirkan karena bersifat mudah diakses, anonim, dan sering kali disamarkan dalam bentuk permainan daring. Remaja sebagai kelompok usia yang masih berada pada tahap pencarian jati diri cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial dan media digital. Kurangnya literasi digital dan pemahaman mengenai risiko judi online menyebabkan sebagian remaja menganggap aktivitas tersebut sebagai hiburan semata tanpa menyadari dampak jangka panjang yang ditimbulkannya.

Di Desa Kesimantengah, Kecamatan Pacet, Kabupaten Mojokerto, fenomena judi online mulai terlihat di kalangan remaja seiring dengan meningkatnya penggunaan internet dan media sosial. Beberapa remaja diketahui mengakses permainan daring yang mengandung unsur perjudian, baik secara langsung maupun melalui tautan yang dibagikan oleh teman sebaya. Kondisi ini menjadi perhatian serius

karena dapat berdampak pada kesehatan mental, hubungan sosial, serta potensi pelanggaran hukum. Melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN), mahasiswa memiliki peran strategis sebagai agen perubahan dalam mengidentifikasi dan merespons permasalahan sosial di masyarakat. Kegiatan KKN tidak hanya berfokus pada pengabdian, tetapi juga menjadi sarana untuk melakukan pengamatan, edukasi, dan intervensi sosial secara langsung. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji pola konsumsi judi online di kalangan remaja Desa Kesimantengah, menganalisis risiko kesehatan dan hukum yang ditimbulkan, serta merumuskan strategi intervensi yang dapat diterapkan secara berkelanjutan di tingkat desa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena pola konsumsi judi online di kalangan remaja serta dampaknya terhadap kesehatan mental dan aspek hukum. Pendekatan kualitatif dipilih karena permasalahan yang dikaji bersifat sosial, kontekstual, dan membutuhkan pemahaman yang komprehensif terhadap perilaku, pengalaman, serta pandangan subjek penelitian dalam lingkungan sosialnya. Penelitian dilaksanakan di Desa Kesimantengah, Kecamatan Pacet, Kabupaten Mojokerto selama pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan jangka waktu kurang lebih satu bulan. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya indikasi meningkatnya penggunaan internet di kalangan remaja yang berpotensi mengarah pada perilaku judi online.

Subjek penelitian dipilih secara purposive, yaitu remaja yang memiliki gawai pribadi dan aktif menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari. Selain remaja, informan pendukung dalam penelitian ini meliputi orang tua, perangkat desa, tokoh masyarakat, serta pengurus karang taruna. Keterlibatan berbagai pihak tersebut bertujuan untuk memperoleh sudut pandang yang lebih luas serta meningkatkan validitas data penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu:

1. Observasi Lapangan

Observasi dilakukan secara langsung terhadap aktivitas sosial remaja di lingkungan desa, baik di ruang publik maupun dalam kegiatan keseharian. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola penggunaan gawai, interaksi sosial remaja, serta indikasi perilaku yang mengarah pada konsumsi judi online.

2. Wawancara Semi-Terstruktur

Wawancara dilakukan secara informal dan semi-terstruktur kepada remaja, orang tua, dan perangkat desa. Pertanyaan wawancara difokuskan pada pemahaman tentang judi online, pengalaman penggunaan internet, faktor pendorong keterlibatan judi online, serta dampak yang dirasakan. Teknik ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang mendalam sekaligus fleksibel sesuai dengan konteks lapangan.

3. Diskusi Kelompok Terarah (Focus Group Discussion/FGD)

Diskusi kelompok dilakukan bersama tokoh masyarakat dan pemuda desa untuk membahas fenomena judi online, peran lingkungan sosial, serta upaya pencegahan yang dapat dilakukan secara kolektif. FGD juga digunakan sebagai sarana untuk merumuskan strategi intervensi berbasis komunitas.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan, catatan lapangan, serta dokumen desa yang relevan dengan program kepemudaan dan penggunaan teknologi digital. Data dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap dan penguat hasil observasi serta wawancara.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Tahapan analisis meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang telah dikumpulkan diseleksi dan diklasifikasikan berdasarkan tema-tema utama, seperti pola konsumsi judi online, risiko kesehatan, risiko hukum, dan strategi intervensi. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi untuk memudahkan pemahaman dan interpretasi hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN), remaja di Desa Kesimantengah sebagian besar telah memiliki dan menggunakan telepon pintar sebagai sarana

komunikasi dan hiburan sehari-hari. Penggunaan gawai tidak hanya dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dan media sosial, tetapi juga untuk mengakses berbagai aplikasi permainan daring. Kondisi ini menunjukkan bahwa tingkat literasi digital remaja cukup tinggi, namun belum diimbangi dengan pemahaman yang memadai mengenai risiko penggunaan internet secara berlebihan dan tidak sehat. Interaksi sosial remaja masih terjalin dengan baik melalui kegiatan desa dan pergaulan sebaya. Namun, dalam beberapa kasus ditemukan kecenderungan remaja menghabiskan waktu lebih lama dengan gawai dibandingkan berpartisipasi dalam aktivitas sosial di lingkungan sekitar. Hal ini menjadi indikasi awal adanya perubahan pola perilaku yang berpotensi mengarah pada aktivitas negatif, termasuk judi online.

Pola Konsumsi Judi Online di Kalangan Remaja

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar remaja di Desa Kesimantengah telah memiliki telepon pintar pribadi dan aktif menggunakan internet setiap hari. Akses internet tersebut tidak hanya dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dan media sosial, tetapi juga untuk bermain gim daring. Dalam beberapa kasus, gim daring yang diakses mengandung unsur perjudian, seperti permainan slot dan taruhan berbasis aplikasi. Sebagian remaja mengenal judi online melalui teman sebaya, media sosial, dan iklan digital yang muncul di berbagai platform.

Risiko Kesehatan

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar remaja di Desa Kesimantengah telah memiliki telepon pintar pribadi dan aktif menggunakan internet setiap hari. Akses internet tersebut tidak hanya dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dan media sosial, tetapi juga untuk bermain gim daring. Dalam beberapa kasus, gim daring yang diakses mengandung unsur perjudian, seperti permainan slot dan taruhan berbasis aplikasi. Sebagian remaja mengenal judi online melalui teman sebaya, media sosial, dan iklan digital yang muncul di berbagai platform.

Risiko Hukum

Judi online merupakan aktivitas ilegal berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia. Remaja yang terlibat dalam aktivitas tersebut berpotensi menghadapi konsekuensi hukum, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kurangnya pemahaman mengenai aspek hukum judi online menyebabkan sebagian remaja dan orang tua tidak menyadari risiko yang mungkin timbul. Selain itu, keterlibatan dalam judi online juga dapat mendorong munculnya perilaku menyimpang lainnya

Strategi Intervensi

Strategi intervensi yang dilakukan selama KKN meliputi:

1. Sosialisasi bahaya judi online kepada remaja dan orang tua melalui kegiatan penyuluhan.
2. Penguatan peran keluarga dalam pengawasan penggunaan gawai dan internet. Kolaborasi dengan pemerintah desa untuk menciptakan kegiatan positif bagi remaja, seperti olahraga dan pelatihan keterampilan.
3. Edukasi literasi digital agar remaja mampu menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Temuan Penelitian

Aspek Temuan	Uraian Hasil	Sumber Data
Kondisi Umum Remaja	Sebagian besar remaja telah memiliki gawai pribadi dan aktif menggunakan internet setiap hari, terutama untuk media sosial dan permainan daring.	Observasi Lapangan
Pengetahuan Tentang Judi Online	Remaja umumnya mengenal judi online dari teman sebaya, media sosial, dan iklan digital, namun belum memahami sepenuhnya dampak dan aspek hukumnya.	Wawancara Remaja
Pola Konsumsi Judi Online	Aktivitas dilakukan secara sembunyi-sembunyi, bersifat coba-coba, dan cenderung berulang pada waktu luang, khususnya malam hari	Observasi, Wawancara
Faktor Pendorong	Kemudahan akses internet, kurangnya pengawasan orang tua, pengaruh teman sebaya, dan keinginan memperoleh keuntungan instan	Wawancara, FGD

Dampak Kesehatan Mental	Munculnya stres, kecemasan, emosi tidak stabil, gangguan tidur, dan menurunnya konsentrasi belajar	Wawancara, Remaja, Orangtua
Dampak Sosial	Berkurangnya interaksi sosial, meningkatnya konflik keluarga, dan kecenderungan menarik diri dari lingkungan sekitar	Observasi, Wawancara
Resiko Hukum	Remaja berpotensi terlibat pelanggaran hukum karena judi online merupakan aktivitas ilegal di Indonesia	Wawancara Perangkat Desa
Peran Keluarga	Pengawasan penggunaan gawai masih rendah dan belum disertai edukasi literasi digital yang memadai	Wawancara Orangtua
Strategi Intervensi KKN	Penyuluhan bahaya judi online, edukasi literasi digital, dan penguatan kegiatan positif remaja melalui karang taruna	Dokumentasi Kegiatan KKN

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa kondisi umum remaja di Desa Kesimantengah menunjukkan tingkat penggunaan teknologi yang cukup tinggi. Mayoritas remaja telah memiliki gawai pribadi dan mengakses internet secara rutin dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini mengindikasikan bahwa teknologi digital telah menjadi bagian penting dalam aktivitas remaja, baik untuk keperluan komunikasi, hiburan, maupun pendidikan. Namun, intensitas penggunaan gawai yang tinggi tidak selalu diimbangi dengan pemahaman mengenai penggunaan internet yang aman dan bertanggung jawab.

Tabel 1 juga menunjukkan bahwa pengetahuan remaja mengenai judi online masih terbatas. Remaja umumnya mengenal judi online melalui teman sebaya, media sosial, dan iklan digital, tetapi belum memahami secara utuh dampak negatif dan aspek hukum dari aktivitas tersebut. Kondisi ini menyebabkan sebagian remaja menganggap judi online sebagai bentuk permainan biasa atau hiburan semata, tanpa menyadari risiko yang menyertainya.

Tabel 1 juga menggambarkan berbagai dampak yang ditimbulkan akibat keterlibatan remaja dalam judi online, baik dari aspek kesehatan mental maupun sosial. Dampak kesehatan yang paling sering ditemukan adalah munculnya stres, kecemasan, gangguan emosi, serta terganggunya pola tidur. Sementara itu, dari aspek sosial, remaja cenderung mengalami penurunan interaksi dengan keluarga dan lingkungan sekitar, yang berpotensi memicu konflik dan isolasi sosial. Selain itu, risiko hukum menjadi salah satu temuan penting dalam Tabel 1. Sebagian besar remaja dan orang tua belum memahami bahwa judi online merupakan aktivitas ilegal yang dapat menimbulkan konsekuensi hukum.

Sebagai respons terhadap temuan-temuan tersebut, Tabel 1 juga mencatat adanya strategi intervensi yang dilakukan melalui kegiatan KKN, seperti penyuluhan bahaya judi online, edukasi literasi digital, serta penguatan kegiatan positif bagi remaja melalui organisasi kepemudaan desa. Intervensi ini menunjukkan hasil awal yang positif, terutama dalam meningkatkan kesadaran remaja dan orang tua mengenai dampak negatif judi online serta pentingnya penggunaan internet secara bijak. Secara keseluruhan, Tabel 1 memberikan gambaran komprehensif mengenai pola konsumsi judi online di kalangan remaja Desa Kesimantengah beserta faktor pendorong, dampak, dan upaya intervensi yang telah dilakukan. Temuan ini menegaskan bahwa penanganan judi online pada remaja memerlukan pendekatan terpadu yang melibatkan keluarga, masyarakat, dan pemerintah desa secara berkelanjutan.



Gambar 1. Pelaksanaan Sosialisasi Tentang Judi Online



Gambar 2. Foto Bersama setelah Pelaksanaan Sosialisasi

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang telah dilaksanakan di Desa Kesimantengah, Kecamatan Pacet, Kabupaten Mojokerto, dapat disimpulkan bahwa pola konsumsi judi online di kalangan remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, antara lain kemudahan akses internet melalui telepon pintar, pengaruh lingkungan pergaulan dan teman sebaya, serta kurangnya pengawasan dan pendampingan dari keluarga. Tingginya intensitas penggunaan gawai tanpa disertai pemahaman literasi digital yang memadai menjadikan remaja rentan terlibat dalam aktivitas judi online, baik secara sengaja maupun tidak disadari.

Keterlibatan remaja dalam judi online menimbulkan berbagai dampak negatif, khususnya terhadap kesehatan mental dan sosial. Dampak yang paling menonjol meliputi munculnya stres, kecemasan, gangguan emosi, penurunan konsentrasi belajar, serta terganggunya pola tidur. Selain itu, judi online juga berpotensi merusak hubungan sosial remaja dengan keluarga dan lingkungan sekitar, yang dapat memicu konflik serta kecenderungan menarik diri dari pergaulan. Dari aspek hukum, judi online merupakan aktivitas ilegal di Indonesia sehingga keterlibatan remaja di dalamnya berpotensi menimbulkan konsekuensi hukum yang merugikan, baik bagi individu maupun keluarga.

Sebagai upaya pencegahan, kegiatan KKN yang dilakukan mahasiswa menunjukkan bahwa strategi intervensi berbasis edukasi dan partisipasi masyarakat memiliki peran penting dalam menekan praktik judi online di kalangan remaja. Sosialisasi mengenai bahaya judi online, penguatan peran keluarga dalam pengawasan penggunaan gawai, serta edukasi literasi digital terbukti mampu meningkatkan kesadaran remaja dan orang tua terhadap risiko yang ditimbulkan. Oleh karena itu, diperlukan strategi intervensi yang komprehensif, terintegrasi, dan berkelanjutan melalui kerja sama antara keluarga, masyarakat, lembaga pendidikan, serta pemerintah desa agar tercipta lingkungan yang lebih aman dan kondusif bagi perkembangan remaja di era digital.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih diberikan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam setiap kegiatan yang sedang dilaksanakan. Ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya juga disampaikan kepada Rektor Universitas Bhayangkara Surabaya, Lembaga Masyarakat dalam Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Bhayangkara Surabaya yang telah memberikan dana bantuan serta bimbingan melalui Program Pengabdian Kepada Masyarakat dalam bentuk kegiatan KKN Tematik Ubhara Surabaya. Secara khusus apresiasi dan ucapan terimakasih kepada Kepala Desa Kesimentengah, Bapak Bangga Al-Hakim beserta para perangkat desa yang telah membantu dan juga menerima kami dengan sangat baik untuk melaksanakan program KKN AKSARAKITA Kelompok 007. Kami ucapkan terimakasih juga untuk warga desa Kesimantengah atas setiap partisipasinya serta kerjasama yang baik selama kegiatan KKN berlangsung. Khususnya terimakasih kepada anggota Kelompok KKN AKSARAKITA 007 dalam berjalannya kegiatan pengabdian tahun 2025, Adapun nama-nama anggota Kelompok KKN AKSARAKITA 007 sebagai berikut :

Zevico Ariel Putra Ababiel (FISIP), Egy Prasadha Satria (FEB), Tamara Thesalonika Dindarayand Judistira (FISIP), Nayla Novita Ramadhani (FEB), Muhammad Sihar Akbar (FH), Mochamad Firgiawan (FISIP), Debora Yanice Nindyantari (FISIP), Aurora Aulia Rahma (FT), Putri Elen Aulia Rahmadani (FISIP), Iqbal Ramadhan (FEB), Fania Indah Lestari (FT), Hafsa Azzahra (FEB), Haidar Ali (FISIP), Yosia Parulian Haloho (FEB), Melyna Tri Yananda (FEB).

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Arman, dan Vera Anggrianis. 2024. Judul artikel. Jurnal Tagalaya Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(4): 401–406.
- Irza, Muhammad Yusril, Esti Ningrum, dan Mochamad Syamsudin. 2025. Judul artikel. WIKUACITYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(1): 157–164.
- Setiawan, Muhammad Rifaldi. 2025. Judul artikel. Jurnal Abdi Nusa, 5(3): 354–361.
- Sihombing, Septiana, dkk. 2025. Judul artikel. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Politeknik Negeri Batam, 7(1): 38–49.
- Yulianti, Neni, dkk. 2024. Judul artikel. ALMUJTAMAE: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(2): 141–153.