



EDUKASI HUKUM: DAMPAK NEGATIF JUDI ONLINE (JUDOL) BAGI GENERASI MUDA DI DESA TANAK AWU

LEGAL EDUCATION: THE NEGATIVE IMPACT OF ONLINE GAMBLING (JUDOL) ON THE YOUNGER GENERATION IN THE VILLAGE OF TANAK AWU

Lalu Panca Tresna D

Universitas Mataram

email: lalupancatresnad@staff.unram.ac.id

Muhammad Rifaldi Setiawan

Universitas Mataram

email: muhrifaldisetiawan@staff.unram.ac.id

Ahwan

Universitas Mataram

email: ahwan@staff.unram.ac.id

Ayang Afira Anugerahayu

Universitas Mataram

email: ayangafiraanugerahayu@staff.unram.ac.id

Ika Yuliana Susilawati

Universitas Mataram

email: ikayulianasusilawati@staff.unram.ac.id

Abstrak

Judi Online atau biasa disebut (Judol) merupakan kegiatan perjudian yang dilakukan melalui internet yang kian marak terjadi di seluruh wilayah Indonesia, termasuk di daerah Lombok. Melalui program pengabdian masyarakat “Edukasi Hukum: Dampak Negatif Judi Online (Judol) bagi Generasi Muda” di Desa Tanak Awu, kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman hukum dan penyadaran mengenai bahaya judol. Metode pelaksanaan mencakup observasi, penyuluhan hukum tatap muka, diskusi, serta evaluasi menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* kepada 40 pemuda desa. Hasil pengabdian menunjukkan adanya keberhasilan program yang terukur, di mana tingkat pemahaman hukum peserta meningkat secara signifikan dari 45 % (kategori kurang) pada saat *pre-test* menjadi 85 % (kategori sangat baik) pada saat *post-test*. Evaluasi ini membuktikan bahwa edukasi hukum secara langsung sangat efektif dalam menanamkan kesadaran generasi muda mengenai ancaman pidana dan dampak merusak judol, seperti kerugian finansial, masalah psikologis, dan pencurian data pribadi. Pemberantasan judol memerlukan kolaborasi aktif antara pemerintah, tokoh masyarakat, dan keluarga.

Katakunci: *Dampak Negatif; Generasi Muda; Judi Online.*

Abstract

Online gambling, commonly known as Judol, is a gambling activity conducted over the internet that is increasingly widespread throughout Indonesia, including the Lombok area. Through the community service program “Legal Education: The Negative Impact of Online Gambling (Judol) for the Young Generation” in Tanak Awu Village, this activity aims to provide legal

understanding and awareness regarding the dangers of judol. The implementation method includes observation, face-to-face legal counseling, discussion, and evaluation using pre-test and post-test instruments given to 40 village youths. The results of the community service showed measurable program success, where the participants' level of legal understanding increased significantly from 45 % (poor category) during the pre-test to 85 % (excellent category) during the post-test. This evaluation proves that direct legal education is highly effective in instilling awareness among the younger generation regarding criminal threats and the destructive impacts of judol, such as financial losses, psychological issues, and personal data theft. Eradicating judol requires active collaboration between the government, community leaders, and families.

Keywords: *Negative impact; Young Generation; Online Gambling.*

A. PENDAHULUAN

Desa Tanak Awu, yang terletak di Kecamatan Pujut, Lombok Tengah, memiliki lokasi yang sangat strategis sebagai titik temu dari berbagai kota dan tempat wisata di Pulau Lombok, seperti menghubungkan Kota Mataram dengan Bandara Internasional Lombok (BIL) dan Kawasan Wisata Mandalika. Begitu strategisnya lokasi desa Tanak Awu membuat mobilitas masyarakat menjadi lebih dinamis dan pertumbuhan ekonominya membaik.¹ Sebagai desa penunjang bandara yang telah beroperasi sejak 2011, kualitas infrastruktur telekomunikasi dan internet di desa ini juga berkembang sangat pesat dengan berdirinya berbagai menara BTS (*Base Transceiver Station*).

Meskipun memberikan dampak positif berupa kemudahan akses informasi, internet juga membawa risiko paparan konten negatif, salah satunya adalah Judi Online (Judol). Berdasarkan observasi pendahuluan dan keluhan dari para tokoh masyarakat setempat, pesatnya akses internet di Desa Tanak Awu sayangnya diiringi dengan peningkatan fenomena pemuda yang menghabiskan waktu di tempat-tempat nongkrong untuk bermain judi online. Tokoh masyarakat melaporkan adanya keresahan terkait penurunan produktivitas, beberapa kasus pemuda yang terlilit hutang pinjaman *online* demi modal judi, hingga perilaku emosional yang meresahkan keluarga.

Judi online adalah suatu bentuk permainan dari judi yang dimainkan secara online dengan menggunakan computer atau telepon genggam/andriod serta di akses melalui penggunaan jaringan dari internet. Contoh dari permainan judi online ini seperti Poker, Domino, Capsa, Casino, Bola, Slot dan lain sebagainya². Judi online di Indonesia Status hukumnya adalah Ilegal Hal ini sudah di atur dalam Pasal 27 ayat (3) UU ITE, NO.11/2008 yang berbunyi: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”

Kemudahan akses internet, terutama melalui perangkat seluler, telah menjadikan aktivitas perjudian semakin mudah dijangkau oleh berbagai kalangan, termasuk generasi muda³. Generasi muda, khususnya “*digital natives*” yang sejak lahir akrab dengan

1 Syarifudin Syarifudin et al., “Pemberdayaan Masyarakat Desa Terdampak Pembangunan Bandara Internasional Lombok Praya,” *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis* 1, no. 1 (July 1, 2016): 57–70, doi:10.17977/um-021v1i12016p057.

2 Dika Sahputra et al., “Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi),” *ISLAMIC COUNSELING Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 6, no. 2 (November 16, 2022): 141, doi:10.29240/jbk.v6i2.3866.

3 Syahrman Jayadi, “KEBIJAKAN HUKUM PIDANA DALAM TINDAK PIDANA CYBER DI BIDANG PORNOGRAFI ANAK (CYBER CHILD PORNOGRAPHY) DI INDONESIA,” *LAW REFORM* 6, no. 2 (January 29, 2011): 1–1, doi:10.14710/lr.v6i2.12473.

media digital, sangat rentan terhadap dampak negatif teknologi, termasuk kecanduan dan risiko terkait perjudian daring⁴. Tentunya ini dapat menjadi sebuah masalah karena sebagaimana yang kita ketahui bahwasanya generasi muda merupakan harapan untuk menjadi penerus cita-cita bangsa. harapan ini tentunya tidak akan bisa tercapai apabila Generasi muda terhindar hal negatif yang dapat menjadi sebuah masalah sosial yang salah satunya seperti melakukan judi online (judol) tersebut.

Melihat fenomena spesifik di Desa Tanak Awu tersebut, intervensi hukum dan sosial menjadi sangat mendesak. Oleh karena itu, tim pengabdian melaksanakan penyuluhan hukum tentang dampak negatif judol bagi generasi muda serta akibat hukum dari perbuatannya. Hal ini merupakan langkah strategis untuk menyelamatkan generasi muda sebagai penerus bangsa dari kejahatan siber dan masalah sosial yang destruktif.

B. METODE

Metode yang digunakan dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dilakukan secara langsung di lapangan untuk tahap survey dan pelaksanaan sosialisasi di masyarakat.⁵ Dalam penyampaian materi sosialisasi menggunakan metode ceramah serta tanya jawab bersama peserta, dimana dalam hal ini tim Pengabdian kepada Masyarakat memaparkan materi Penyuluhan hukum terkait dampak negatif judi online (judol) bagi tumbuh generasi muda.

Kegiatan ini melibatkan tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan rincian sebagai berikut:

1. Melakukan observasi dan koordinasi kepada Kepala Desa Tanak Awu serta dihadiri pula oleh Kepala Dusun yang berada di wilayah Desa Tanak Awu. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui apa saja permasalahan atau isu-isu terkini yang terjadi di desa Tanak Awu.
2. Melakukan wawancara dan survey yang ditargetkan kepada masyarakat generasi muda yang bermain Judi online (judol) di Desa Tanak Awu. kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat generasi muda terkait dampak negatif bermain judi online (judol).
3. Menyusun strategi serta menyusun materi yang akan disampaikan dengan informasi yang telah didapatkan dari survei yang telah dilakukan.
4. Pelaksanaan Sosialisasi: Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Rabu, 11 Februari 2026, bertempat di Balai Desa Tanak Awu. Kegiatan ini dihadiri oleh 40 peserta yang merupakan pemuda dari berbagai dusun di desa tersebut. Metode penyampaian menggunakan ceramah interaktif dan tanya jawab terarah (*Focus Group Discussion*).
5. Instrumen Evaluasi Capaian: Untuk mengukur keberhasilan kegiatan secara objektif, tim pengabdian menyebarkan kuesioner *pre-test* sebelum materi diberikan, dan *post-test* setelah acara selesai. Indikator keberhasilan diukur dari persentase peningkatan

4 Mahardika Supartiwi, Laelatus Syifa Sari Agustina, and Afia Fitriani, "Parenting in Digital Era: Issues and Challenges in Educating Digital Natives," *Jurnal Psikologi TALENTA* 5, no. 2 (March 28, 2020): 112–112, doi:10.26858/talenta.v5i2.12756.

5 Verina Purnamasari and Erlinda Ramadhani Permata Putri, "Literasi Digital Dan Keamanan Siber Untuk Pemuda Desa: Waspada Investasi Bodong Dan Penipuan Online," *KOMUNITA Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 5, no. 1 (February 3, 2026): 10–19, doi:10.60004/komunita.v5i1.373.

pemahaman hukum peserta terkait larangan pidana judol dan bahaya psikososial yang ditimbulkannya

C. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan melaksanakan “*Edukasi Hukum: Bahaya judi Online (judol) bagi generasi muda*” dilaksanakan di Desa Tanak Awu, Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah. Kegiatan ini dimulai dengan dilakukannya observasi dan koordinasi oleh pihak tim pengabdian masyarakat dengan Kepala Desa Tanak awu serta dihadiri oleh para Kepala Dusun yang berada di wilayah Desa Tanak awu.



Gambar 1. observasi dan koordinasi

Setelah melakukan koordinasi dengan Kepala Desa Tanak Awu serta diketahui oleh Kepala Dusun yang berada di wilayah Desa Tanak Awu, langkah selanjutnya tim pengabdian kepada masyarakat melakukan wawancara dan survei yang ditargetkan kepada generasi muda terkait dampak negatif judi online (judol) di Desa Tanak Awu. sebagaimana yang termuat dalam gambar 2 gambar 5.



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5

Setelah melaksanakan observasi, wawancara, dan survei selanjutnya tim pengabdian kepada masyarakat penyusunan strategi dan materi yang bersumber dari informasi hasil dari kegiatan wawancara survei yang telah dilakukan untuk disiapkan dan disampaikan

pada kegiatan “Edukasi Hukum: Dampak negatif Judi Online (Judol) Bagi Generasi Muda di Desa Tanak Awu”.



Gambar 6. penyusunan strategi dan materi

Pada hari Rabu, 11 Februari 2026 dilaksanakan acara inti pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yakni “Edukasi Hukum: Dampak negatif Judi Online (Judol) Bagi Tumbuh Kembang Generasi Muda di Desa Tanak Awu”. Kegiatan ini merupakan bagian dari upaya edukatif untuk meningkatkan pemahaman generasi muda mengenai Dampak negatif ketergantungan bermain Judi Online (Judol) bagi Tumbuh kembang Generasi Muda mengganggu kehidupan sehari-harinya.

Rangkaian kegiatan dimulai pada pukul 09.00 WITA yang dipandu oleh pembawa acara (MC) dan kegiatan pengabdian dibuka secara resmi oleh Kepala Desa Tanak Awu dengan memberikan kata sambutan yang berupa apresiasi atas pelaksanaan kegiatan ini dan ucapan terimakasih kepada tim pengabdian telah membantu peran desa dalam memberikan edukasi hukum kepada masyarakat. Bentuk terimakasih tim pengabdian atas kesempatan yang diberikan, tim pengabdian menyampaikan sepatah dua patah kata sebagai gambaran umum terkait tujuan dari kegiatan sosialisasi yang akan dilakukan. Sambutan tersebut disampaikan oleh perwakilan tim pengabdian masyarakat yang harapannya isi dari materi yang diberikan dapat memberikan pemahaman kepada Generasi muda begitu bahaya bermain Judi Online (Judol) dapat mengganggu tumbuh kembang generasi muda. Kegiatan dilanjutkan dengan pembacaan doa agar seluruh rangkaian acara berjalan lancar, memberikan manfaat bagi peserta, dan mencapai tujuan yang telah direncanakan.

Setelah rangkaian pembukaan dan sambutan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi edukasi hukum yang dipandu oleh seorang moderator dari tim pengabdian masyarakat. Moderator memberikan pandangan umum terkait fenomena yang terjadi di Indonesia terkait begitu bahayanya dampak negatif dari judi online (judol) yang begitu maraknya terjadi di seluruh wilayah Indonesia tanpa terkecuali juga di daerah Lombok. Sehingga perlu adanya tindakan pencegahan yang dilakukan oleh masyarakat di Desa Tanak Awu terlebih generasi muda. Materi kemudian disampaikan oleh pemateri pertama yang berbicara mengenai: “Dampak negatif dari Judi online (judol) bagi generasi muda di desa Tanak Awu.



Gambar 8. Penyampaian materi sosialisasi hukum

Pemerintah Indonesia, melalui berbagai macam strategi untuk memberantas Judi Online (judol) baik dengan cara Refresif maupun revrentif. Dengan cara Refresif meliputi penindakan hukum bagi bagi bandar-bandar judi Online, membuat regulasi seperti UU ITE sedangkan dengan cara Revrentif yaitu dengan mengedukasi Masyarakat melalui Media sosial, maupun Sosialisasi langsung dengan masyarakat dengan sasaran generasi muda di sekolah maupun Lingkungan Tempat tinggal. Dasar awal berbicara melalui Pasal 27 ayat (3) UU ITE, NO.11/2008 yang berbunyi: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.⁶ Artinya dengan Pasal ini siapa saja yang memberikan akses kepada Generasi Muda bisa terjadi penindakan hukum bagi pelaku-pelaku Judi Online (Judol).

Pasal ini menegaskan bahwa Judi Online (Judol) itu sifatnya terlarang atau illegal. Bagi Bandar maupun pemain bisa dilakukan penindakan hukum. Dilansir dari detiknews, Bareskrim Polri menjabarkan pencapaian Desk Pemberantasan *Judol* yang mengungkapkan 235 Kasus *Judol* selama periode Mei-Agustus 2025.⁷ Sebanyak 259 tersangka yang diringkus adalah penyelenggara 14 orang, perbantuan 11 orang, adminnya 3 orang, Operator 14 orang, Pengepul 1 orang, telemarketing 4 orang, endorse 12 orang, dan pemainnya 200 orang. Dalam pengungkapan periode Mei hingga 26 Agustus 2025 ini, telah dilakukan penyidikan terhadap 5.000an rekening mencurigakan.⁸

Angka kasus judi *online* tersebut berasal dari berbagai kalangan masyarakat, pasalnya saat ini judi telah dimainkan oleh siapa saja tanpa memandang strata atau status sosial, mulai dari anak-anak, pelajar, mahasiswa, remaja, dewasa, pria bahkan Wanita. Kaum remaja menjadi salah satu penyumbang tingginya angka kasus judi *online*. WHO menyebutkan bahwa remaja berada dalam rentang usia 10-24 tahun. Kaum remaja merupakan salah satu kelompok usia dengan paparan *gadget* dan internet yang tinggi.⁹

6 Duwi Handoko and Tat Marlina, “Perjudian Berdasarkan Hukum Pidana Positif Indonesia dan Hukum Pidana Islam,” *El-Dusturie* 2, no. 1 (June 6, 2023): 4, doi:10.21154/el-dusturie.v2i1.5130.

7 Selviana Teras Widy Rahayu, La Ode Agus Salim, and Apep Indra Saputra, “Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Judi Online Yang Melibatkan Anak Sebagai Pelaku,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan* 3, no. 4 (June 6, 2025): 3517–23, doi:10.31004/jerkin.v3i4.1098.

8 R. Naibaho, “Siber Bareskrim Bongkar 235 Kasus Judol Periode Mei-Agustus, Ada 259 Tersangka,” *Detiknews*, 2025, <https://news.detik.com/berita/d-8082217/siber-bareskrim-bongkar-235-kasus-judol-periode-mei-agustus-ada-259-tersangka>.

9 Kadek Tina Widhiatanti and David Hizkia Tobing, “Dampak Judi Online pada Remaja Penjudi: Literature Review,” *Deviance Jurnal kriminologi* 8, no. 1 (June 30, 2024): 91–91, doi:10.36080/djk.2759.

Maraknya kasus judol—yang menurut data resmi kepolisian dan Kementerian Kominfo telah menjerat ratusan ribu pemain dari kalangan pelajar hingga dewasa—menjadi peringatan keras. Judi online menimbulkan segudang dampak negatif, di antaranya: (1) Terjebaknya pemain dalam siklus hutang dan pencurian; (2) Gangguan kesehatan mental, stres, depresi, hingga agresi; (3) Penurunan motivasi akademik karena jam tidur yang berantakan; (4) Terkikisnya nilai-nilai interaksi sosial; serta (5) Kerentanan pencurian data pribadi (phishing) akibat memasukkan data sensitif ke situs ilegal¹⁰.



Gambar 9. Penyampaian materi sosialisasi hukum

Antusiasme peserta terlihat dari diskusi dua arah yang interaktif. Adapun pertanyaan yang menjadi bahan diskusi selama proses pemaparan berlangsung: ***pertama, “Bagaimana kalau Pelaku Permainan Judi ini umurnya masih 16 tahun, masih sekolah. Apakah bisa masuk penjara apa gimana?”*** ujar Jamal salah satu Generasi muda. Terkait jawaban dan hasil diskusi menuai hasil bahwa Umur 16 tahun masih dikategorikan sebagai anak. Menurut Undang-Undang Sistem Peradilan Pidana Anak (UU SPPA) yang dikategorikan sebagai Anak adalah yang belum berumur 18 tahun. Dalam pasal 1 ayat (3), menerangkan bahwa Anak yang Berkonflik dengan Hukum yang selanjutnya disebut Anak adalah anak yang telah berumur 12 (dua belas) tahun, tetapi belum berumur 18 (delapan belas) tahun yang diduga melakukan tindak pidana. Selanjutnya diterangkan dalam Pasal 69 ayat (2) bahwa Anak yang belum berusia 14 tahun hanya dapat dikenai tindakan. Berdasarkan hal-hal di atas Artinya Anak yang umur 16 tahun yang bermain judol dapat di penjara atau dipidana. Tetapi ini semuanya menjadi jalan terakhir jika anak tersebut bisa di pidana. Kenapa bisa begitu?

Karena tujuan utamanya bukan untuk menghukum, tetapi untuk mendidik, membina, dan merehabilitasi agar anak tidak mengulangi perbuatannya. Proses Peradilan anak lebih mengutamakan Diversi, apa itu diversi. Diversi adalah proses penyelesaian perkara pidana anak di luar proses peradilan, dengan mengutamakan pendekatan keadilan restoratif (*restorative justice*).

Tujuan Diversi menurut Pasal 6 UU Sistem Peradilan Pidana Anak (SPPA) adalah sebagai berikut: mencapai perdamaian antara korban dan anak, menyelesaikan perkara di luar pengadilan, mencegah anak dari stigma negatif Menghindari anak dari penahanan Mendorong anak agar bertanggung jawab, melindungi kepentingan terbaik anak.

Kedua: “Bagaimana bentuk kebijakan Pemerintah Untuk memberantas terkait Judi Online (judol)? kata Suhada salah satu Peserta. Terkait jawaban dan hasil diskusi menuai hasil bahwa bentuk atau upaya dari pemerintah dalam pemberantasan

10 Kadek Tina Widhiatanti and David Hizkia Tobing, “Dampak Judi Online pada Remaja Penjudi: Literature Review”.

judol bisa berupa yang pertama, Pembentukan satgas Judi Online (judol) seperti pembentukan satgas antar Lembaga terkait misalnya pihak kepolisian dengan Kominfo, untuk menindak Praktik judi Online (judol), termasuk tindak pidana Pencucian Uang (TPPU) terkait dari hasil Judol, yang kedua pemblokiran Situs dan Konten Judol seperti Kominfo Kominfo memblokir banyak situs perjudian online, iklan judi di platform media sosial, dan pemblokiran alamat IP yang digunakan untuk judi daring, yang ketiga Pemblokiran Rekening Bank dan E-Wallet contohnya, Pemerintah melalui Kominfo, BI, OJK mengajukan pemblokiran rekening bank dan dompet elektronik (ewallet) yang terindikasi dipakai dalam transaksi judi daring.



Gambar 10. Sesi tanya jawab dan diskusi dengan masyarakat

Setelah sesi pemaparan sosialisai hukum: *“Edukasi Hukum: Dampak negatif Judi Online (Judol) Bagi Generasi Muda di Desa Tanak Awu”*. Yang didalamnya telah diiringi dengan sesi tanya jawab dan diskusi. Kami tim pengabdian kepada masyarakat melakukan evaluasi.

Berdasarkan instrumen evaluasi *pre-test* dan *post-test* yang dibagikan kepada 40 peserta, kegiatan pengabdian ini menunjukkan capaian hasil yang sangat positif dan terukur. Sebelum sosialisasi (*pre-test*), tingkat pemahaman peserta mengenai ancaman UU ITE, bahaya pinjaman online yang terkait judol, serta pencurian data pribadi hanya berada di angka **45 % (kurang memahami)**. Sebagian besar pemuda sebelumnya menganggap judol hanya sekadar permainan biasa tanpa risiko hukum yang nyata.

Setelah dilakukan pemaparan materi dan bedah kasus (*post-test*), tingkat pemahaman peserta melonjak drastis mencapai **85 % (sangat memahami)**. Angka ini membuktikan bahwa edukasi hukum secara tatap muka mampu membongkar stigma ketidaktahuan hukum masyarakat (*ignorantia juris non excusat*) dan menciptakan keengganan (*deterrence effect*) bagi generasi muda Desa Tanak Awu untuk mengakses atau melanjutkan aktivitas judi online.



Gambar 11. Foto sesi bersama

Terdapat beberapa hambatan yang dihadapi dalam melaksanakan kegiatan Penyuluhan hukum ini, salah satu hambatan utama yang muncul adalah keterbatasan waktu interaksi dengan masyarakat. Kegiatan sosialisasi hukum yang dilaksanakan hanya dalam waktu yang terbatas menyebabkan pemaparan materi, sesi tanya jawab dan sesi diskusi harus dilakukan secara padat dan cepat. Padahal, topik yang diangkat cukup kompleks dan membutuhkan ruang waktu lebih untuk menjelaskan secara mendalam serta menggali respons dari masyarakat. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam menjaga kedalaman materi sekaligus mempertahankan atensi masyarakat. Namun kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dapat berjalan dengan baik atas bantuan dan partisipasi pihak Desa Tanak Awu.

D. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Tanak Awu telah berhasil dilaksanakan dan mencapai target capaian yang terukur. Judi online (judol) merupakan ancaman serius yang membawa dampak kerugian finansial, psikologis, dan pidana bagi generasi muda. Berdasarkan hasil evaluasi instrumen *pre-test* dan *post-test*, kegiatan penyuluhan hukum ini berhasil meningkatkan pemahaman dan kesadaran hukum 40 pemuda desa secara signifikan, yakni dari 45 % menjadi 85 %. Ketercapaian ini mengindikasikan bahwa edukasi preventif yang melibatkan dialog interaktif sangat efektif dalam membangun benteng pertahanan sosial masyarakat. Pencegahan bahaya judi online tidak bisa hanya mengandalkan blokir situs oleh pemerintah, melainkan membutuhkan kolaborasi nyata dari tokoh agama, perangkat desa, serta edukasi hukum akar rumput agar generasi muda memiliki masa depan yang sehat dan produktif.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya pada seluruh tim pengabdian kepada masyarakat yang telah bekerja dan berkontribusi dengan penuh semangat dalam kegiatan di Desa Tanak Awu, Kecamatan Pujut, Kabupaten Lombok Tengah, serta kepada Bapak Kepala Desa Tanak Awu beserta Kepala Dusun yang telah memberikan dukungan dan fasilitas sehingga kegiatan "*Edukasi Hukum: Dampak negatif Judi Online (Judol) Bagi Generasi Muda di Desa Tanak Awu*". Tak lupa ucapan terimakasih kepada para masyarakat Desa Tanak Awu yang begitu antusias dan partisipasi aktif sebagai peserta Penyuluhan hukum. Semoga ilmu yang disampaikan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Handoko, Duwi, and Tat Marlina. "Perjudian Berdasarkan Hukum Pidana Positif Indonesia dan Hukum Pidana Islam." *El-Dusturie* 2, no. 1 (June 6, 2023). doi:10.21154/el-dusturie.v2i1.5130.
- Jayadi, Syahrman. "KEBIJAKAN HUKUM PIDANA DALAM TINDAK PIDANA CYBERDIBIDANGPORNOGRAFIANAK(CYBERCHILDPORNOGRAPHY) DI INDONESIA." *LAW REFORM* 6, no. 2 (January 29, 2011): 1–1. doi:10.14710/lr.v6i2.12473.
- Naibaho, R. "Siber Bareskrim Bongkar 235 Kasus Judol Periode Mei-Agustus, Ada 259 Tersangka." Detiknews, 2025. <https://news.detik.com/berita/d-8082217/siber-bareskrim-bongkar-235-kasus-judol-periode-mei-agustus-ada-259-tersangka>.
- Purnamasari, Verina, and Erlinda Ramadhani Permata Putri. "Literasi Digital Dan Keamanan Siber Untuk Pemuda Desa: Waspada Investasi Bodong Dan Penipuan Online." *KOMUNITA Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 5, no. 1 (February 3, 2026): 10–19. doi:10.60004/komunita.v5i1.373.
- Rahayu, Selviana Teras Widy, La Ode Agus Salim, and Apep Indra Saputra. "Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Judi Online Yang Melibatkan Anak Sebagai Pelaku." *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan* 3, no. 4 (June 6, 2025): 3517–23. doi:10.31004/jerkin.v3i4.1098.
- Sahputra, Dika, Anisya Afifa, Adinda Muna Salwa, Nurman Yudhistira, and Liyani Azizah Lingga. "Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)." *ISLAMIC COUNSELING Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 6, no. 2 (November 16, 2022): 139–139. doi:10.29240/jbk.v6i2.3866.
- Supartiwi, Mahardika, Laelatus Syifa Sari Agustina, and Afia Fitriani. "Parenting in Digital Era: Issues and Challenges in Educating Digital Natives." *Jurnal Psikologi TALENTA* 5, no. 2 (March 28, 2020): 112–112. doi:10.26858/talenta.v5i2.12756.
- Syarifudin, Syarifudin, Oryza Pneumatica Inderasari, Nuning Juniarsih, and Muhammad Rasyidi. "Pemberdayaan Masyarakat Desa Terdampak Pembangunan Bandara Internasional Lombok Praya." *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis* 1, no. 1 (July 1, 2016): 57–70. doi:10.17977/um021v1i12016p057.
- Widhiatanti, Kadek Tina, and David Hizkia Tobing. "Dampak Judi Online pada Remaja Penjudi: Literature Review." *Deviance Jurnal kriminologi* 8, no. 1 (June 30, 2024): 91–91. doi:10.36080/djk.2759.