



Workshop Mitigasi Bahaya Judi Online terhadap Generasi Muda Kepada Masyarakat Dsn. Cisaat, Kecamatan Cicurug, Kabupaten Sukabumi

SUWITO^{1a}, MOHAMAD ARIF FADILAH^{1b}, IRSYAD HARYONO AULIA^{1c},
ALDY FRIYANSAH^{1d}, AGUSTINA^{1e}, DANI RAHMAN HAKIM^{1f}, SURIPTO^{1g}
¹ Magister Akuntansi, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia
*email: suwitoprayogo53@gmail.com

Abstract

Abstract The development of digital technology has brought various benefits but also poses challenges, one of which is increasing cases of the young generation's involvement in online gambling. Online gambling not only has negative impacts economically, but also socially and psychologically. This community service activity aims to provide education and mitigation against the dangers of online gambling through a workshop held in the Cisaat community, Cicurug District, Sukabumi Regency. The methods used in this workshop include counselling, group discussions, simulations, and positive decision-making skills training. The participation of the younger generation, parents, and community leaders is the main focus of creating a joint commitment to preventing online gambling. The results of the activity show that the activity shows an increase in public awareness of the negative impacts of online gambling, changes in the attitudes of the younger generation in rejecting involvement in online gambling and strengthening the role of the family and environment as a support system. This program also produces recommendations for implementing ongoing educational activities to improve digital literacy and provide alternative positive activities for the younger generation. In conclusion, this mitigation workshop has succeeded in having a positive impact on the Cisaat community. Especially in building collective awareness and commitment to prevent the involvement of the younger generation in online gambling.

Keywords: *online gambling, younger generation, mitigation, digital literacy, community service*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa berbagai manfaat, namun juga menimbulkan tantangan, salah satunya adalah meningkatkan kasus keterlibatan generasi muda dalam judi online. Judi *online* tidak hanya memberikan dampak negatif secara ekonomi, tetapi juga secara sosial dan psikologis. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan edukasi dan mitigasi terhadap bahaya judi online melalui *workshop* yang dilaksanakan di masyarakat Cisaat, Kecamatan Cicurug, Kabupaten Sukabumi. Metode yang



dilakukan dalam *workshop* ini meliputi penyuluhan, diskusi kelompok, simulasi, dan pelatihan keterampilan pengambilan keputusan positif. Partisipasi generasi muda, orang tua, dan tokoh masyarakat, menjadi fokus utama untuk menciptakan komitmen bersama dalam mencegah judi *online*. Hasil kegiatan menunjukkan kegiatan menunjukkan peningkatan kesadaran masyarakat terhadap dampak negatif judi *online*, perubahan sikap generasi muda dalam menolak keterlibatan dalam judi *online*, serta penguatan peran keluarga dan lingkungan sebagai sistem pendukung Program ini juga menghasilkan rekomendasi untuk melaksanakan kegiatan edukasi berkelanjutan meningkatkan literasi digital, serta menyediakan alternatif kegiatan positif bagi generasi muda. Kesimpulannya *workshop* mitigasi ini berhasil memberikan dampak positif bagi masyarakat Cisaat. Khususnya dalam membangun kesadaran kolektif dan komitmen untuk mencegah keterlibatan generasi muda dalam judi *online*

Kata kunci: judi *online*, generasi muda, mitigasi, literasi digital, pengabdian masyarakat

1. PENDAHULUAN

Fenomena perjudian *online* semakin marak dan telah menjadi isu serius, khususnya bagi generasi muda. Akses yang mudah melalui perangkat digital membuat perjudian *online* kian sulit dikendalikan, sehingga berpotensi menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan mental, sosial dan ekonomi generasi muda. Di wilayah Cisaat, Kecamatan Cicurug, Kabupaten Sukabumi, masalah ini menjadi perhatian karena tingginya keterlibatan remaja dalam perjudian online yang berdampak pada prestasi akademis, serta kesejahteraan keluarga.

Workshop mitigasi ini bertujuan untuk memberikan edukasi, pengetahuan serta kesadaran akan bahaya dan dampak negatif judi *online* kepada generasi muda dan masyarakat umum di Cisaat. Program ini diharapkan mampu mengarahkan generasi muda untuk lebih memahami risiko yang dihadapi, memperkuat ketahanan diri terhadap pengaruh judi *online*, serta membangun dukungan dari lingkungan keluarga dan masyarakat sekitar. Pendekatan ini dilakukan melalui kegiatan *workshop*, diskusi serta pemberian materi yang mudah dipahami agar setiap peserta, khususnya generasi muda, dapat memahami ancaman perjudian *online*. Partisipasi masyarakat dalam kegiatan ini juga menjadi faktor penting untuk menciptakan lingkungan yang kondusif dalam upaya mitigasi serta mendukung perilaku positif generasi muda.

2. TINJAUAN PUSTAKA



Tinjauan pustaka pada jurnal ini memberikan tujuan kerangka teoritis dan empiris yang relevan dengan pelaksanaan workshop mitigasi judi online terhadap generasi muda di masyarakat Cisaat, Kecamatan Cicurug, Kabupaten Sukabumi .

Fenomena Judi *Online* di Era Digital

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan kemudahan akses terhadap berbagai platform, termasuk situs perjudian online. Menurut Kurniawan dan Sari (2019) , judi online menjadi daya tarik besar bagi generasi muda karena sifatnya yang anonim, mudah diakses dan menjanjikan keuntungan finansial yang cepat, namun sifat ini adiktif dan risiko finansial yang tinggi menjadikan judi *online* sebagai ancaman serius terhadap perkembangan generasi muda.

Dampak Negatif Judi *Online* terhadap Generasi Muda

Haryanto dan Suryani (2021) mengemukakan bahwa judi *online* dapat memberikan dampak negatif yang signifikan, seperti penurunan prestasi akademik, gangguan kesehatan mental, serta konflik dalam hubungan sosial dan keluarga. Selain itu, judi online juga sering kali menyebabkan masalah ekonomi, baik bagi individu yang terlibat maupun keluarganya.

Peran Pendidikan dan Edukasi dalam Pencegahan Judi *Online*

Edukasi dan penyuluhan merupakan metode efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai bahaya judi *online*. Setiawan dan Putri (2021) menyoroti pentingnya peran pendidikan karakter dalam membentuk generasi muda yang tangguh terhadap godaan aktivitas negatif, termasuk judi online. Program edukasi harus dirancang sedemikian rupa agar menarik dan relevan dengan kehidupan remaja.

Peran Keluarga Dan Lingkungan Sosial

Menurut Sulastris dan Pratama (2020) keluarga dan lingkungan sosial memiliki peran serta dalam pencegahan perilaku negatif pada remaja. Keluarga yang memberikan perhatian, dan bimbingan yang baik cenderung dapat membantu remaja menghindari risiko ketergantungan judi online. Disisi lain lingkungan yang kondusif juga mendukung perkembangan perilaku positif pada generasi muda.

Strategi Mitigasi Melalui *Workshop*

Workshop sebagai pendekatan partisipasi telah terbukti telah menjadi metode yang efektif dalam memberikan pemahaman, keterampilan, dan kesadaran kepada masyarakat. Maulana dan Indriani (2022) menekankan bahwa metode interaktif seperti diskusi kelompok, simulasi dan pemutaran video edukasi dapat meningkatkan efektivitas kegiatan mitigasi. Workshop juga memungkinkan peserta untuk langsung mempraktikkan keterampilan yang diajarkan dalam situasi nyata.

Literasi Digital untuk Generasi Muda

Literasi digital memerankan peran penting dalam mencegah risiko penggunaan teknologi yang lebih sehat, termasuk judi online. Utami dan sukma (2018) menunjukkan bahwa dengan meningkatkan literasi digital, generasi muda



dapat memahami cara menggunakan teknologi secara bijak, mengenali risiko dari konten negatif, serta membatasi waktu layar untuk kegiatan yang lebih produktif.

Kerangka Teoritis untuk Mitigasi Perilaku Risiko

Pencegahan perilaku berisiko seperti judi online dapat dijelaskan melalui pendekatan teori perilaku terencana (*Theory of planned Behavior*) menurut teori ini, niat individu untuk melakukan atau menghindari suatu perilaku sangat dipengaruhi oleh sikap., norma subjektif, dan kontrol perilaku yang disarankan. Oleh karena itu, investasi dalam bentuk workshop bertujuan untuk memengaruhi ketiga faktor tersebut, sehingga dapat mengubah perilaku generasi muda.

3. METODE PENELITIAN

Metode Edukasi dan Penyuluhan

Pendekatan utama yang digunakan adalah metode edukasi dan penyuluhan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta mengenai dampak judi online. Penyuluhan ini dilakukan dalam bentuk presentasi interaktif yang disampaikan oleh fasilitator atau narasumber yang memiliki keahlian di bidang psikologi, pendidikan atau pengembangan remaja.

Diskusi Kelompok

Dalam rangka mendorong partisipasi aktif, dilakukan sesi diskusi kelompok kecil yang melibatkan generasi muda dan orang tua. Diskusi ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab remaja terlibat dalam judi *online* serta mencari solusi atau tindakan preventif yang bisa dilakukan bersama-sama. Peserta disorong untuk berbagi pengalaman dan pendapat, sehingga dapat tercipta pemahaman bersama dengan solusi yang tepat.

Simulasi dan Studi Kasus

Metode simulasi dan studi kasus digunakan untuk memperkuat pemahaman peserta tentang situasi nyata yang berkaitan dengan judi *online*. Dalam sesi ini, peserta diberikan skenario atau contoh kasus mengenai dampak buruk dari judi online, kemudian diajak berdiskusi mengenai cara terbaik menghadapi situasi tersebut. Pendekatan ini diharapkan mampu membekali peserta dengan keterampilan praktis dalam menghindari efektivitas judi *online*.

Pemutaran Video Edukasi

Pemutaran video edukasi dilakukan untuk memberikan gambaran visual mengenai bahaya judi *online* serta dampaknya bagi individu dan masyarakat. Video ini berfungsi bagi peserta dan membantu meningkatkan pemahaman mereka akan bahaya nyata dari aktivitas ini.

Pelatihan Keterampilan Pengambilan Keputusan Positif

Salah satu metode yang diterapkan adalah keterampilan pengambilan keputusan dan pengetahuan diri. Dalam sesi ini, peserta diajarkan membuat keputusan yang

bijak serta mengelola dorongan untuk mencoba aktivitas berisiko seperti judi online. Pelatihan ini mencakup teknik pengendalian diri dari strategi alternatif untuk mengisi waktu luang dengan kegiatan positif.

Pendampingan dan Evaluasi

Setelah workshop selesai, dilakukan pendampingan singkat serta evaluasi untuk menilai pemahaman dan kesiapan peserta dalam menghadapi tantangan judi online. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner atau tes sederhana untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan serta kesiapannya dalam menerapkan pengetahuan yang didapatkan. Metode-metode ini dirancang untuk menciptakan pemahaman yang komprehensif serta keterampilan praktis bagi generasi muda Cisaat agar mampu menghindari keterlibatan dalam judi online dan memperkuat komitmen masyarakat dalam mendukung pengembangan diri generasi muda secara positif.

4. HASIL PEMBAHASAN

Workshop mitigasi judi *online* yang dilaksanakan di Cisaat, Kecamatan Cicurug, Kabupaten Sukabumi, menghasilkan beberapa temuan dan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kesadaran serta perubahan sikap masyarakat, terutama generasi muda, terkait bahaya judi *online*. Berikut adalah beberapa hasil pembahasan dari kegiatan ini ;

a. **Peningkatan Kesadaran akan Dampak Negatif Judi Online.**

Berdasarkan evaluasi pasca-workshop, terdapat peningkatan penambahan di kalangan peserta mengenai dampak negative judi online, terutama dalam aspek psikologis, social dan ekonomi. Peserta yang sebelumnya menganggap judi online sebagai hiburan ringan kini menyadari risiko keergantungan dan efek jangka panjang yang merugikan. Kesadaran ini menjadi langkah awal yang penting dalam pencegahan.



Gambar 1. Foto anggota kelompok 6.

b. Perubahan Sikap dan Penolakan terhadap Judi Online

Workshop ini berhasil menanamkan sikap kritis pada generasi muda untuk menolak keterlibatan dalam judi online. Melalui diskusi kelompok dan studi kasus, para peserta mengungkapkan kesediaan untuk menjauhi aktivitas perjudian serta mengutamakan kegiatan yang lebih produktif dan bermanfaat. Selain itu, sikap penolakan ini didukung oleh orang tua dan masyarakat sekitar yang mulai memahami peran mereka dalam mengawasi dan mendukung generasi muda.



Gambar 2. pemaparan materi oleh narasumber

c. Peningkatan Keterampilan dalam Pengambilan Keputusan dan Pengendalian Diri

Keterampilan praktis yang diajarkan selama workshop, seperti teknik pengambilan keputusan yang bijak dan pengendalian diri, terbukti bermanfaat bagi peserta. Banyak peserta yang melaporkan merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tekanan atau ajakan untuk mencoba judi online. Keterampilan ini memberikan generasi muda kemampuan untuk mempertimbangkan dampak jangka panjang sebelum terlibat dalam aktivitas risiko.



Foto 3. Diskusi masyarakat

- d. **Dukungan Keluarga dan Lingkungan dalam Pencegahan Judi Online**
Partisipasi keluarga dalam workshop memperkuat sistem pendukung bagi generasi muda di Cisaat. Orang tua yang hadir menjadi lebih memahami cara-cara efektif dalam membimbing dan mengawasi anak-anak mereka terkait penggunaan internet dan aktivitas digital. Hal ini membantu menciptakan lingkungan keluarga yang lebih kondusif bagi pencegahan judi *online*.



Gambar 4. Foto bersama seluruh anggota PKM

1. **Komitmen Bersama Masyarakat untuk Pencegahan**
Workshop ini menghasilkan komitmen bersama antara masyarakat, orang tua dan generasi muda untuk melawan pengaruh judi online. Masyarakat bersepakat untuk saling mendukung dan mengawasi guna menciptakan lingkungan yang aman dan sehat. Komitmen ini diwujudkan melalui kegiatan lanjutan seperti penyuluhan berkala dan program alternatif untuk mengisi waktu luang remaja.
2. **Pengurangan Ketergantungan pada Perangkat Digital Sebagai Hiburan**
Workshop juga mendorong generasi muda untuk mengeksplorasi kegiatan yang tidak melibatkan perangkat digital. Seperti kegiatan olahraga, seni, atau



keterampilan lainnya. Beberapa peserta menyatakan minatnya untuk mengembangkan hobi baru sebagai alternatif hiburan, mengurangi waktu yang dihabiskan untuk online dan potensi paparan terhadap judi online.

Secara keseluruhan, kegiatan ini membawa dampak positif bagi masyarakat Cisaat, terutama dalam membangun kesadaran kolektif akan bahaya judi online dan perlunya lingkungan yang mendukung perkembangan generasi muda secara positif. Evaluasi dari kegiatan ini, menunjukkan bahwa edukasi dan dukungan lingkungan yang kuat memiliki peran penting dalam mitigasi risiko judi online di kalangan generasi muda.

Kesimpulan

Workshop mitigasi judi *online* terhadap generasi muda Cisaat, Kecamatan Cicurug, Kabupaten Sukabumi, memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat mengenai bahaya judi online. Program ini berhasil meningkatkan pengetahuan peserta, mengubah sikap generasi muda menjadi lebih kritis terhadap aktivitas perjudian online. Serta memperkuat peran keluarga dan masyarakat dalam upaya pencegahan. Selain itu, keterampilan pengendalian diri dan pengambilan keputusan yang diajarkan melalui *workshop* membantu generasi muda dalam menghadapi judi online, sementara partisipasi aktif keluarga dan lingkungan sosial membentuk sistem pendukung yang efektif. Dengan demikian, kegiatan ini berhasil menciptakan komitmen bersama antara generasi muda, orang tua, dan masyarakat untuk menjaga lingkungan yang kondusif dan positif.

Saran

1. **Penyuluhan berkelanjutan**
Disarankan untuk melaksanakan kegiatan penyuluhan secara berkelanjutan agar pengetahuan dan kesadaran masyarakat tetap terjaga. Penyuluhan dapat dilakukan secara periodik, baik tingkat sekolah maupun komunitas, guna memberikan pemahaman yang konsisten tentang dampak negatif judi *online*.
2. **Pengembangan Peran Sekolah dan Organisasi Pemuda**
Melibatkan sekolah dan organisasi pemuda dalam program pencegahan judi online dapat memperkuat dampak positif. Sekolah dapat menyusun kurikulum tambahan tentang bahaya perjudian digital. Sementara organisasi pemuda dapat mengadakan kegiatan positif yang menarik minat generasi muda.
3. **Pengembangan Program Alternatif untuk Mengisi Waktu Luang**
Masyarakat perlu menyediakan program atau kegiatan alternatif yang dapat mengisi waktu luang generasi muda, seperti pelatihan keterampilan, olah raga atau seni. Program ini akan membantu remaja menghindari aktivitas berisiko dengan memanfaatkan waktu luang mereka secara produktif.
4. **Peningkatan Pengawasan Orang Tua dan Literasi Digital**
Orang tua disarankan untuk meningkatkan literasi digital mereka agar lebih memahami aktivitas *online* anak-anak mereka serta memberikan pengawasan yang lebih baik. Pelatihan singkat mengenai penggunaan perangkat lunak pengawasan dan pengaturan waktu layar dapat membantu orang tua memonitor kegiatan digital anak-anak dengan lebih efektif.



5. Kolaborasi dengan Pemerintah dan Pihak Terkait
Dukungan dari pemerintah dan organisasi terkait sangat penting untuk memperkuat regulasi mengenai akses ke situs-situs judi *online*. Pemerintah dapat berkolaborasi dengan penyedia layanan internet untuk membatasi akses ke situs berisiko, sekaligus memberikan program edukasi bagi masyarakat.

Dengan saran ini, diharapkan upaya mitigasi judi online di kalangan generasi muda dapat dilakukan secara lebih efektif dan berkelanjutan, menciptakan generasi yang lebih tangguh dan berorientasi positif di wilayah Cisaat, Kecamatan Cicurug, Kabupaten Sukabumi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D., & Hidayat, R. (2020). *Penyuluhan Pendampingan dalam Menangkal Pengaruh Judi Online pada Remaja*. Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(2) 134-135.
- Haryanto, E., & Suryani, N. (2021). *Peran Keluarga Dalam Mencegah Ketergantungan Internet dan Judi Online pada Anak dan Remaja*. Jurnal Psikologi dan Pendidikan, 5(1), 56-69.
- Kurniawan, F., & Sari, P. (2019). *Dampak Negatif Judi Online terhadap Perkembangan Remaja di Era Digital*. Jurnal Pendidikan Karakter, 4(3), 112-120.
- Maulana R., & Indriani, A. (2022). *Pengaturan Literasi Digital bagi Generasi Muda untuk Mencegah Perilaku Negatif di Dunia Maya*. Jurnal Teknologi dan Pendidikan, 7(2), 87-98.
- Setiawan, A., & Putri, D. (2021). *Mitigasi Ketergantungan Judi Online Melalui Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah*. Jurnal Pendidikan dan Sosial, 6(4). 221-230
- Sulastri, W., & Pratama, Y. (2020). *Peran Lingkungan dan Masyarakat dalam Mengurangi Risiko Ketergantungan Judi Online di Kalangan Remaja*. Jurnal Ilmiah sosial dan Humaniora, 9(1), 44-53.
- Utami, R. P., & Sukma, I. (2018). *Pendidikan Keluarga Dalam membangun Karakter Remaja Yang Tangguh terhadap Pengaruh Negatif Teknologi*. Jurnal Pengembangan Masyarakat, 2(1), 22-31.
- Yulianti, S., & Rahman, H. (2019). *Analisis Faktor-Faktor Penyebab Ketergantungan Judi Online pada Remaja di Perkotaan*. Jurnal Psikologi Remaja, 3(2), 22-31.
- Zulkifli, F., & Maulana, A. (2021). *strategi Pencegahan Judi Online melalui Pemberdayaan Komunitas di Lingkungan Sekolah dan Keluarga*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(2), 102-115.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2022). *Literasi Digital sebagai Upaya Pencegahan Judi Online bagi Generasi Muda*. Diakses dari <https://kominform.go.id>