

**SOSIALISASI MENCEGAH BAHAYA JUDI ONLINE DAN MIRAS DI ABE PANTAI****Hamid Zulfikar Renfaan<sup>1</sup>, Hamzah Nurul Fikri<sup>2</sup>, Muh Fadli<sup>3</sup>**  
IAIN Fattahul Muluk Papua, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

## Correspondence

Email: [Ani76275@gmail.com](mailto:Ani76275@gmail.com),  
[hamidfikar2@gmail.com](mailto:hamidfikar2@gmail.com)<sup>1</sup>,  
[hamzahnurulfikri@gmail.com](mailto:hamzahnurulfikri@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[fadliaras40@gmail.com](mailto:fadliaras40@gmail.com)<sup>3</sup>

No. Telp:

Submitted 20 Agustus 2024 Accepted 23 Agustus 2024 Published 30 Agustus 2024

**ABSTRACT**

The main issue of this article discusses the impact of online gambling practices on society and the dangers of alcohol. The focus is to understand the negative consequences arising from online gambling, and alcohol and their implications for individuals and communities. The purpose of this study aims to analyze the impact of online gambling and alcohol in the social context of society. We want to explain how online gambling and alcohol practices affect individual well-being, social relationships, and family economic stability. Qualitative Method: The research approach used is a qualitative method. We conducted in-depth interviews with a number of respondents involved in online gambling practices. The conclusion of the findings of this study revealed the significant negative impact of online gambling and alcohol on society. Online gambling and alcohol practices can cause destructive addictions, disrupt financial stability, be a source of all destruction for both individuals and families, and damage social relationships. These negative influences require effective preventive measures, including education about the risks of gambling and alcohol, strict regulations, and better supervision of online gambling and alcohol platforms. In conclusion, this study emphasizes the importance of public awareness and responsive policies in dealing with the negative impacts of online gambling and alcohol for individuals and society as a whole, socialization to prevent the dangers of online gambling and alcohol in the yard of our Al-Fatah Abepantai Mosque aims to increase public awareness of the negative impacts of excessive use of online gambling applications and alcohol. Uncontrolled use of online gambling applications and alcohol can interfere with the social, emotional, and physical development of the community, including antisocial behavior, the source of all problems and lack of physical activity. This activity involves interactive presentations and discussions, where the community is invited to understand the dangers of online gambling and alcohol, namely It is hoped that this socialization can help the community avoid the dangers of online gambling and alcohol.

**Keywords:** online gambling and alcohol, negative impacts, socialization, Al-Fatah Abepantai Grand Mosque yard**ABSTRAK**

Pokok Masalah dari artikel ini membahas dampak dari praktik judi online terhadap Masyarakat dan bahaya minuman keras. Fokusnya adalah untuk memahami konsekuensi negatif yang timbul akibat perjudian online, dan minuman keras dan implikasinya terhadap individu dan komunitas. Tujuan penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak judi online dan minuman keras dalam konteks sosial masyarakat. Kami ingin menjelaskan bagaimana praktik judi online dan minuman keras yang mempengaruhi kesejahteraan individu, hubungan sosial, dan kestabilan ekonomi keluarga. Metode Kualitatif: Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Kami melakukan wawancara mendalam dengan sejumlah responden yang terlibat dalam praktik judi online. Kesimpulan dari temuan penelitian ini mengungkapkan dampak negatif yang signifikan dari judi online dan minuman keras terhadap masyarakat. Praktik judi online dan minum minuman keras dapat menyebabkan kecanduan yang merusak, mengganggu stabilitas keuangan, sumber dari segala kehancuran baik ke individu dan keluarga, serta merusak hubungan sosial. Pengaruh negatif ini memerlukan langkah-langkah pencegahan yang efektif, termasuk pendidikan tentang risiko judi dan minum minuman keras, peraturan yang ketat, dan pengawasan yang lebih baik terhadap platform judi online dan minuman keras. Dalam kesimpulannya, penelitian ini menekankan pentingnya kesadaran masyarakat dan kebijakan yang responsif dalam menangani dampak negatif judi online dan minuman keras bagi individu dan masyarakat secara keseluruhan, sosialisasi mencegah bahaya judi online dan minuman keras di Halaman Masjid Kami Al -Fatah Abepantai bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai dampak negatif dari penggunaan aplikasi judi online dan minuman keras yang berlebihan. Penggunaan aplikasi judi online dan minuman keras yang tidak terkontrol dapat mengganggu perkembangan sosial, emosional, dan fisik Masyarakat, termasuk perilaku antisosial, sumbernya segala masalah

dan kurangnya aktivitas fisik. Kegiatan ini melibatkan pemaparan dan diskusi interaktif, di mana masrakat diajak untuk memahami bahaya judi online dan minuman keras, yaitu Diharapkan, sosialisasi ini dapat membantu masrakarat terhindar dari bahaya judi online dan minuman keras.

**Kata kunci** : judi online dan minuman keras, dampak negatif, sosialisasi, Halaman Masjid Jami Al-fatah Abepantai.

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa dimana seorang individu mengalami peralihan dari satu tahap ke tahap berikutnya dan mengalami perubahan baik emosi, tubuh, minat, pola perilaku, dan juga penuh dengan masalah-masalah (Hurlock, 1998). Oleh karenanya, remaja sangat rentan sekali mengalami masalah psikososial, yakni masalah psikis atau kejiwaan yang timbul sebagai akibat terjadinya perubahan sosial (TP-KJM, 2002).

Masa remaja merupakan sebuah periode dalam kehidupan manusia yang batasannya usia maupun peranannya seringkali tidak terlalu jelas. Pubertas yang dahulu dianggap sebagai tanda awal keremajaan ternyata tidak lagi valid sebagai patokan atau batasan untuk pengkategorian remaja sebab usia pubertas yang dahulu terjadi pada akhir usia belasan (15-18) kini terjadi pada awal belasan bahkan sebelum usia 11 tahun. Seorang anak berusia 10 tahun mungkin saja sudah (atau sedang) mengalami pubertas namun tidak berarti ia sudah bisa dikatakan sebagai remaja dan sudah siap menghadapi dunia orang dewasa. Ia belum siap menghadapi dunia nyata orang dewasa, meski di saat yang sama ia juga bukan anak-anak lagi. Berbeda dengan balita yang perkembangannya dengan jelas dapat diukur, remaja hampir tidak memiliki pola perkembangan yang pasti.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin meningkat dan mendorong penemuan-penemuan di bidang teknologi. Salah satu produk kreativitas manusia tersebut adalah internet. Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi tersebut mengakibatkan terjadinya revolusi interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Menurut Soekanto, terdapat dua syarat utama dalam sebuah interaksi sosial, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Perkembangan teknologi dewasa ini, telah menyebabkan seseorang melakukan kontak sosial tidak hanya melalui hubungan badaniyah, tetapi juga melalui hubungan jarak jauh yang dijumpai oleh media komunikasi seperti internet.

*“Beri aku sepuluh pemuda maka akan aku guncang dunia, serta beri aku seribu orang tua maka akan aku cabut Semeru beserta akarnya.”*

Tak berlebihan bukan? jika saya memulai tulisan ini dengan kata-kata bijak pendiri bangsa ini, Presiden pertama Negeri nan Makmur ini, Bapak Presiden Soekarno. Coba cermati lebih jauh makna akan untaian kata-kata penuh motivasi itu. Tetapi, apakah pemuda saat ini mampu *‘guncangkan dunia’*? atau itu hanya cita-cita sang proklamator yang hilang ditelan kemajuan zaman? Entahlah. Yang pasti, pemuda saat ini adalah tanggung jawab kita, tanggung jawab penerus bangsa ini.

Pemuda Indonesia, mereka diberi beban berat memikul tanggung jawab begitu besar akan Nasib negeri. Pemuda Indonesia, mereka dituntut memegang teguh nilai-nilai bangsa ini yang bahkan mereka sendiri hampir tak mengenal apa nilai tersebut. Pertanyaannya, apakah masih ada, sekelompok pemuda yang benar-benar memikirkan hal ini? tak perlu lakukan hal besar, hal kecil saja sudah cukup, hanya sekedar memikirkan Nasib negeri ini. Adakah? jawabannya tentu, ya, masih ada, walau kegelapan makin pekat di akhir zaman ini, tetapi jawaban itu terbit di Timur Indonesia, di Papua.

Jawaban tersebut saya dapatkan Ketika menjalankan tugas kami sebagai mahasiswa, yakni melakukan pengabdian kepada Masyarakat yang dikenal dengan nama Kuliah Kerja Nyata atau KKN.

Tak kenal, maka tak sayang. Perkenalkan, nam kami Hamzah Nurul Fikri, Hamid Zulfikar dan Muhammad Fadli mahasiswa IAIN Fattahul Muluk Papua, Hamzah dan Hamid Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Tarbiyah sedangkan Muhammad Fadli Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Jurusan Hukum Ekonomi syariah. Termasuk Angkatan KKN Internasional pertama kali yang diadakan IAIN Papua. Walaupun kami tidak mengikuti KKN internasional di tahun 2024 ini, Alhamdulillah, saya mengikuti KKN reguler.

Dalam KKN Reguler, kami ditempatkan di kompleks Selayar Kelurahan Abepantai, Distrik Abepura, Kota Jayapura. Sebuah wilayah yang letaknya di pinggiran Kota Jayapura, Provinsi Papua.

Dari sinilah saya mengenal Pemuda di Abepantai. Perjalanan mengenal mereka dimulai dengan perkenalan Bersama Pengurus Masjid di Masjid Al Fatah Abepantai.

Di hari jum'at, satu bulan sebelum saya KKN di Abepantai, saya dan Hamid pergi ke Abepantai, tiba disana saya langsung singgah di Masjid Abepantai, disinilah kami awal bertemu dengan remaja Masjid Jami Al-Fatah Abepantai, saya langsung disambut oleh mereka dengan baik, walaupun kami berdua bukan orang sini, mereka mau meluangkan waktunya untuk kami, dengan mereka kami berbincang- bincang perihal apa saja yang dibutuhkan oleh masyarakat, dan, apasaja perihal yang unik di Daerah Abe Pantai, mereka jawab dengan luar biasa, sehingga kami merasa perjalanan kami dari Sentani ke Abepantai hari ini tidak sia-sia. Abepantai, kelurahan kecil yang ditempati berbagai etnis dan golongan, sebuah tempat yang menyimpan potensi besar di bidang wisata hingga benda pra sejarah di gunung Srobu. Pemandangan di sini sungguh memanjakan mata, Abepantai termasuk daerah pesisir yang dikelilingi bukit- bukit yang tinggi, besar dan hijau.

Bukit atau gunung Srobu menyimpan benda prasejarah yang berumur sekitar 3.000 tahun dan 7.000 tahun. Tapi, saya tidak membahas soal itu. Yang jelas, saya sangat bersyukur di tempatkan di daerah ini. Jujur, saya tak terlalu pandai berkomunikasi, atau membangun hubungan sosial, tetapi di Abepantai saya bertemu dengan mereka yang penuh cerita dan cinta, tentu KKN kali ini mendapat pelajaran berharga.

Di sini juga, saya banyak mendapat kemudahan, contoh saja, jangkauan pasar lebih dekat, fasilitas lengkap, kebutuhan terjamin, juga jalanan mendukung untuk diakses kemana saja plus diutus seorang korlap (koordinator lapangan) kami yang selalu ada. Selain itu, kami dikawal bu RT dan Pak RW yang merespon baik setiap proker kami dan tentu dibantu remaja masjid yang selalu siap berkoordinasi dan diajak bekerjasama. Remaja Masjid Al Fatah Abepantai menemani mereka dengan sebutan REMAFA (Remaja Masjid Al Fatah).

Dari REMAFA inilah lahir tim hadrat yang menjadi topik pembahasan saya. REMAFA adalah wadah resminya, namun remaja tak begitu elok untuk menarik pemuda di Abepantai. Hanya segelintir pemuda yang mau berkarya di REMAFA, tak tahu alasannya. Tetapi, berbeda dengan tim Hadrat, atau yang disebut Hadrat Squad, hadrat mempunyai daya Tarik tersendiri dan terbukti mampu bak magnet yang mampu menarik besi.

Saya mengawali kisah ini dengan menggambarkan Abepantai beserta mereka yang hidup di dalamnya.

Ya, Kamu akan menemukan sikap solid akan kebersamaan yang tinggi di Abepantai, walaupun di huni oleh berbagai kalangan yang berbeda-beda, baik agama yang berbeda, ras berbeda, dan suku berbeda.

Ada beberapa suku yang saat ini mendiami Abepantai. Mereka hidup rukun karena memiliki sejarah panjang. Tinggal dan hidup bersama sejak berpuluh-puluh tahun. Tak heran, para sesepuh di daerah ini begitu akrab, dampaknya lingkungan yang aman antar mereka terus terjalin. Memang, jika kita melihat masa lalu Abepantai, terdapat cerita kelam, hingga daerah

ini pernah dianggap zona merah. Tetapi, sekali lagi predikat ini akibat perbuatan orang luar dan atau orang-orang tak bertanggung jawab yang tentunya tak bisa menjadi acuan bahwa Abepantai adalah zona merah. Hanya saja, isu ini terus berkembang hingga akhirnya menjadi sebuah identitas yang melekat dan susah dihilangkan. Nyatanya, tak seperti itu.

Diantara suku yang mendiami wilayah Abepantai adalah suku asal Biak dan Buton. Keduanya memiliki hubungan erat, layaknya sebuah keluarga. Menariknya, keduanya memiliki keyakinan berbeda, memiliki agama yang berbeda, namun tak pernah berkonflik.

Keterangan tentang hal ini saya dapatkan dari Bapak Frans Yarangga, salah satu tokoh yang tinggal di Kampung Biak (komplek Biak). Ia banyak menjabarkan bagaimana hubungan kekerabatan beda agama ini mulai dibangun di Abepantai. Menurutnya, para orang tua dari kedua kampung/ komplek ini sudah membangun hubungan layaknya saudara sejak tiba di Abepantai, sekitar Tahun 1940-1950 an. Kekerabatan ini pun diwarisi hingga saat ini dan Nampak jelas terukir saat mereka menyapa saya dan teman-teman KKN di Abepantai.

Hasilnya, masyarakat di sini, bahkan dengan senang hati direpotkan oleh kami, padahal sudah pasti kami tak menetap di sini, tak tinggal selamanya. Masyarakat di Abepantai mewarisi nilai-nilai moral dan etika, serta mengedepankan rasa toleransi, keramahan, saling menghargai, dan gotong-royong. Tentu hal ini didapatkan dari hubungan erat yang terus dipupuk sejak dahulu. Tak hanya kedua suku tersebut, suku selayar, suku asal MamberamoTengah juga saat ini mendiami Abepantai. Semuanya hidup rukun dan mampu menyelesaikan permasalahan kecil yang terjadi.

Kekaguman kami pun muncul terhadap generasi muda mereka. Terutama rekan-rekan pemuda dan remaja masjid di Abepantai. Jelas, mereka pun ikut terkena fitnah zaman yang semakin gila saja. Itu sudah pasti, hanya saja masih ada usaha yang mereka lakukan bagi runtuk masyarakat,

Semua berawal saat kami berada di Komplek Selayar Abepantai untuk memberikan pengabdian kepada Masyarakat sebagai mahasiswa yang sedang melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN).

Kehadiran kami, kelompok mahasiswa IAIN Fattahul Mulk Papua disambut baik masyarakat Komplek Selayar. Suasana di komplek ini begitu damai dan tentram. Satu lagi, keramahan masyarakatnya membuat kami nyaman berada di sini. Di hari pertama, kami menuju ke kantor Kelurahan Abepantai untuk memperkenalkan diri dan mengikuti prosesi penyerahan. Dalam kegiatan perdana ini, kami mendapatkan saran, motivasi agar KKN kami berjalan baik hingga akhir.

Setiap wilayah, pasti mempunyai permasalahan masing-masing, termasuk di kalangan pemuda, pun di wilayah tempat saya di tempatkan. Ya, Abepantai dengan segala keindahan dan kisahnya, juga menyimpan sejumlah persoalan yang harus dihadapi, seperti yang kami jabarkan di atas. Sebut saja persoalan umum di kalangan pemuda.

Tak bisa dipungkiri memang, hari ini teknologi banyak menguasai pemuda bukan pemuda yang menguasai teknologi. Kita terlena akan kecanggihan teknologi sehingga kita lupa untuk membaca dan mempelajari Sejarah.

Bayangkan kata Bung Karno hanya butuh 10 pemuda untuk mengguncang dunia, begitu pentingnya peran pemuda terhadap bangsa ini. Peran pemuda sangat penting dalam kemajuan pembangunan bangsa. Masa depan bangsa ini berada di pundak pemuda. Di pundak merekalah cita-cita dan harapan bangsa ini, maka dari itu pemuda dituntut untuk berperan aktif dan tampil di garda terdepan pada segala aspek kehidupan. Dalam sejarah bangsa ini, pemuda selalu menjadi penggerak kebangkitan bangsa, salah satu sejarah yang telah membuktikannya yakni peristiwa Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 adalah contoh yang nyata. Selain itu peristiwa pentingnya peran pemuda yakni Renglasdengklok, 16 Agustus 1945, para pemuda saat itu yang dipimpin oleh Soekarni, Wikana serta Chairul saleh berupaya mendesak Soekarno-Hatta untuk mempercepat kemerdekaan. Juga Bung Tomo yang mengobarkan perang melawan kedatangan

kembali tentara Sekutu ke Indonesia pada 10 November 1945 di Surabaya, sejarah yang membuktikannya.

Namun saat ini, kobaran semangat pemuda mulai redup, karena disebabkan beberapa faktor. Salah satunya, masalah narkoba yang setiap saat mengintai keberadaan generasi muda. Tentu kita tidak ingin, peran pemuda hancur begitu saja akibat narkoba salah satunya. Kemudian hal yang paling menyedihkan kondisi remaja kita saat ini yang sibuk bermain game online. Sehingga hilangnya budaya permainan rakyat yang biasa di mainkan remaja remaja zaman dahulu, seperti bermain cob benteng, guli, lopes, patak lele, giji- giji, congklak dan banyak lagi.

Banyak hal negatif terjadi diakibatkan kemajuan teknologi dan maniak nya dalam bermain game online karna tidak bisa menempatkan waktu dalam bermain, maksud saya bukan menolak kemajuan teknologi saat ini, tetapi seperti yang saya sampaikan teknologi yang menguasai kita bukan kita yang menguasai teknologi.

Nah, dampak yang sudah terlihat akibat maniak nya bermain game online salah satunya ialah seperti bolos sekolah, hancurnya prestasi, mencuri dan narkoba, ini merupakan tragedi fakta, bukan sebuah opini. Nah hal ini tidak bisa kita biarkan berlarut sehingga banyak korban yang terjerumus hingga menyebabkan kehancuran bangsa ini, ingatlah kemajuan bangsa ini berada di pundak pemuda.

Di Indonesia, perubahan dalam tatanan kehidupan masyarakat juga telah dirasakan akibat masuknya pengaruh internet. Teknologi ini sudah dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Remaja sebagai salah satu pengguna fasilitas internet belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat. Mereka juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat menggunakan internet. Penggunaan internet yang semakin berkembang semakin mudah juga disalahgunakan orang untuk permainan judi online. Risnawati, mengemukakan pengaruh perkembangan informasi teknologi dan komunikasi saat ini berdampak terhadap model permainan judi sampai dengan cara pembayarannya. Permainan judi yang lampau mengharuskan pemainnya bertatap muka langsung atau dapat dikatakan menggunakan sarana yang nyata dan pembayaran menggunakan uang tunai secara langsung. Namun saat ini, permainan judi dapat menggunakan sarana dunia maya yakni memanfaatkan jaringan internet sehingga permainan judi dilakukan secara online yang tidak mengharuskan para pemainnya bertemu secara langsung. Dalam permainan judi online tidak hanya memikirkan keuntungan saja tetapi harus mahir dalam memanfaatkan jaringan internet serta mahir dalam menjalankan strategi permainan judi online. Dalam hal pembayaran transaksi juga sudah menggunakan sarana online. Orang yang menjadi pemenang dalam permainan judi online menerima uang dengan bentuk transaksi elektronik.

Remaja merupakan generasi penerus bangsa yang diharapkan dapat menggantikan generasi-generasi terdahulu dengan kualitas kinerja dan mental yang lebih baik. Kalangan remaja diharapkan memahami masalah dan kesulitan yang dihadapi. Dalam keadaan yang normal, lingkungan pertama yang dekat dengan anak adalah orang tua atau kerabat dekat dalam lingkungan tersebut, anak mengenal dunia sekitarnya dan pola pergaulan hidup yang berlaku sehari-hari.

Sebagai generasi penerus bangsa, remaja hendaknya mampu mencermati kehidupan yang memiliki nilai-nilai . Di tengah- tengah pengembangan diri dan harapan seperti itu, banyak gaya hidup yang ditawarkan kepada mereka yang perlu dicermati dan diwaspadai. Oleh sebab itu, sebagai penerus bangsa, remaja dituntut untuk memahami prinsip hidup, yang senantiasa berpedoman pada Tuhan agar mampu mewujudkan nilai-nilai di tengah-tengah pergaulan dengan lingkungannya. Kedua, membangun rasa sosial remaja.

Pentingnya pendampingan bagi kaum remaja menjadi kesadaran bahwa sangat penting. Upaya preventif perlu dimanifestasikan dalam beberapa komponen pendidikan nilai. Pertama,

pemahaman nilai-nilai religius. Hal ini dimaksudkan untuk menanamkan iman kaum remaja. demi perkembangan kehidupan remaja agar menjadi lebih baik. Cita-cita remaja tidak dihalangi oleh pergaulan bebas minum-minuman keras. Iman yang kuat itu dibutuhkan sebagai perisai dalam pribadi seorang remaja..

Kedua, membangun rasa sosial remaja. Para remaja dihadapkan pada pelbagai pertentangan dalam perbuatan, sikap dan kewajiban dalam upaya mencari jati diri dengan berusaha mencoba-coba hal-hal yang dapat mempengaruhi kehidupan mereka. Apabila tidak ada yang mengontrol, maka mereka dapat terjerumus dalam perbuatan yang bersifat negatif. Kebiasaan minum-minuman keras pada remaja, dapat membahayakan diri sendiri dan orang lain. Menurut Soekanto (1990:16) minuman keras merupakan racun protopmalistik yang mempunyai efek depresi akibatnya seorang pemabuk semakin kurang mampu untuk mengadili diri secara fisik psikologis, maupun sosial. Pecandu minuman keras berbagai gejala depresi akan terjadi. Akan tetapi, gejala depresi kemudian baru terlihat lebih jelas setelah penderita tidak lagi mengkonsumsi minuman keras.

Kukuh (2006:51) menyatakan bahwa minuman keras adalah jenis minuman yang mengandung alkohol tidak peduli berapa kadar alkohol di dalamnya. Banyak remaja mengatakan bahwa dengan konsumsi minuman keras kepercayaan diri mereka bertambah dari pemalu menjadi pemberani. Semua masalah dapat teratasi dengan minum-minuman keras dan minuman keras dapat memperbanyak teman.

Sejauh pengamatan penulis anak remaja di Abepantai baik yang masih bersekolah maupun yang tidak sekolah, terdapat beberapa yang melakukan penyimpangan terutama minum minuman keras. Remaja di Abepantiai masih ada yang memanfaatkan waktunya untuk berkumpul dengan teman-temannya, bersama-sama nongkrong di malam hari dan minum-minuman keras. Walaupun tidak semua, bagi remaja yang sudah bekerja pun ada yang menggunakan uang hasil kerjanya untuk membeli minum- minuman keras dibandingkan untuk kebutuhan hidupnya sehari-hari. Tentu aktivitas miras bersama-sama ini tidak dilakukan setiap hari atau setiap malam, hanya saja hal ini sudah menjadi suatu kebiasaan yang tentu perlu menjadi perhatian.

Pada hakikatnya meskipun mereka menikmati hal tersebut, mereka tetap mengalami masalah-masalah berusaha untuk memecahkan masalah yang mereka alami. Oleh sebab itu, peran pendidikan dibutuhkan dalam permasalahan pada remaja agar bisa diatasi dengan memberikan keaktifkan remaja dalam hidup sosial dan rohani. Kaum remaja diupayakan menjadi aktif dan baik dalam melakukan segala aktivitas yang positif dan punya pandangan akan masa depan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah yang kita temukan adalah :

1. Apa yang dimaksud dengan judi online dan minuman keras?
2. Bagaimana cara penanganan judi online dan minuman keras?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat

- 1.Untuk mengetahui apa dampak dari judi online dan minuman keras
- 2.Untuk mengetahui bagaimana cara penanganan Adapun manfaat dari judul yang diangkat yaitu:
  - 1.Untuk menambah wawasan dan mengetahui betapa pentingnya kita mengetahui perjudian online dan minuman keras itu dilarang.
  - 2.Untuk menambah wawasan bahwa betapa bahayanya judi online dan minuman keras.
  - 3.Sebagai bahan pembahasan mengenai pemahaman judi online dan minuman keras.
2. Tinjauan Pustaka

## 2.1 Pengertian judi online dan minuman keras

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang.. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan 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)<sup>6</sup>. 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. Judi online merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi online itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi online tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau smartphone serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian online.

Kukuh (2006:51) menyatakan bahwa minuman keras adalah jenis minuman yang mengandung alkohol tidak peduli berapa kadar alkohol di dalamnya. Banyak remaja mengatakan bahwa dengan konsumsi minuman keras kepercayaan diri mereka bertambah dari pemalu menjadi pemberani. Semua masalah dapat teratasi dengan minum-minuman keras dan minuman keras dapat memperbanyak teman.

## 2.2 Penulisan Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan untuk mengatasi masalah dampak judi online dan minuman keras bagi masyarakat antara lain:

- Masalah: Ketergantungan pada perjudian online Metode: Studi survey Solusi: Terapi perilaku kognitif, terapi kelompok, pengurangan akses internet Tujuan: Mengurangi ketergantungan pada perjudian online Contoh penelitian: Blaszczyński, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487-499.

- Masalah: Kerugian keuangan akibat perjudian online Metode: Analisis data Solusi: Penyediaan informasi tentang risiko perjudian online Tujuan: Meningkatkan kesadaran tentang risiko perjudian online

Contoh penelitian: Wood, R. T., & Williams, R. J. (2009). A comparative profile of the Internet gambler: demographic characteristics, game-play patterns, and problem gambling status. *New Media & Society*, 11(3), 361-384.

- Masalah: Penyalahgunaan perjudian online oleh remaja Metode: Studi survey Solusi: Kampanye kesadaran, pengawasan orang tua, pengaturan regulasi Tujuan: Mencegah remaja melakukan penyalahgunaan perjudian online Contoh penelitian: Delfabbro, P. H., King, D. L., & Griffiths, M. D. (2014). From adolescent to adult gambling: An analysis of longitudinal gambling patterns in South Australia. *Journal of Gambling Studies*, 30(3), 547-563.

Dalam karya tulis ilmiah tentang dampak judi online bagi masyarakat, peneliti dapat memilih salah satu atau beberapa masalah yang relevan untuk dijadikan fokus penelitian. Metode penelitian yang digunakan dapat bervariasi, tergantung pada jenis masalah yang dipilih. Solusi yang dihasilkan dari penelitian ini harus praktis dan dapat diimplementasikan untuk mengurangi dampak negatif perjudian online pada masyarakat. Penelitian harus

memiliki tujuan yang jelas untuk mencapai hasil yang signifikan dalam mengatasi masalah perjudian online.

### 2.3 Deskripsi Teori Pendukung

Beberapa teori pendukung yang dapat digunakan dalam penelitian karya tulis ilmiah tentang dampak judi online bagi masyarakat antara lain:

- Teori perilaku: Teori ini menjelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh lingkungan, belajar, dan pengalaman. Dalam konteks perjudian online, lingkungan dapat mencakup kemudahan akses internet, tawaran bonus dan hadiah, serta promosi perjudian online. Belajar dan pengalaman juga dapat mempengaruhi perilaku individu dalam memilih untuk berjudi online atau tidak.
- Teori ketergantungan: Teori ini menjelaskan bahwa individu dapat menjadi tergantung pada perilaku tertentu, seperti perjudian online. Faktor-faktor yang mempengaruhi ketergantungan pada perjudian online meliputi lingkungan, peran dopamin dalam sistem reward otak, dan faktor psikologis individu.
- Teori kesenjangan sosial: Teori ini menjelaskan bahwa ketidaksetaraan sosial dapat mempengaruhi perilaku individu, termasuk perilaku perjudian online. Individu yang mengalami kesenjangan sosial dapat mencari hiburan dalam bentuk perjudian online sebagai cara untuk mengatasi masalah mereka.
- Teori pencegahan: Teori ini menjelaskan bahwa pencegahan lebih efektif daripada pengobatan setelah munculnya masalah. Dalam konteks perjudian online, pendekatan pencegahan dapat mencakup pengawasan orang tua, regulasi perjudian online, kampanye penyadaran, dan penyediaan informasi tentang risiko perjudian online. Opsi pembayaran yang beragam dan mata uang kripto.

Dulu, uang tunai adalah raja dalam perjudian. Namun kini, pemain bisa membayar dengan banyak cara, seperti kartu kredit dan prabayar. Pemain dapat mencoba menggunakan kartu kredit Visa, Mastercard, atau American Express untuk taruhan mereka. Cryptocurrency adalah cara terbaru dalam metode pembayaran. Mata uang digital yang diamankan melalui kriptografi dan digunakan bersamaan dengan teknologi blockchain menjadikannya metode pembayaran baru yang menarik.

### 2. Teknologi Blockchain

Blockchain adalah buku catatan besar bersama yang tidak dapat diubah yang mencatat transaksi apa pun, baik barang fisik maupun digital. Catatan ini disimpan di beberapa komputer yang terhubung bersama tanpa server pusat.

Jaringan platform blockchain yang terdesentralisasi memperkenalkan lebih banyak transparansi dengan cryptocurrency sambil menjaga keamanan informasi pemain yang sensitif.

### 3. Smartphone

Smartphone hampir menjadi kebutuhan masyarakat saat ini. Ini memungkinkan banyak orang melakukan banyak hal termasuk berjudi.

Penjudi sekarang dapat memasang taruhan dan dengan mudah memainkan judi online apa pun yang mereka sukai di mana saja di dunia.

### 4. Layanan Cloud/Cloud Gaming

Layanan dan game yang berbasis cloud memungkinkan orang untuk berjudi di mana saja, menggunakan perangkat apa saja yang terhubung ke internet.

Alih-alih membeli disk atau mengunduh program ke komputer, pemain judi dapat langsung menuju ke situs web operator dan langsung bermain judi online.

### 5. Permainan Kasino Live

Dalam permainan kasino live, dealer dan mejanya difilmkan dari studio jarak jauh dengan video yang ditayangkan melalui layar komputer pemain. Setiap kartu fisik yang dibagikan muncul di layar pemain, memungkinkan pemain untuk menunjukkan kartu mana yang ingin mereka mainkan.

Fitur seperti audio dan obrolan juga mensimulasikan aspek sosial dari suasana perjudian. Permainan umum yang dimainkan dalam permainan kasino live ini termasuk blackjack, roulette, dan baccarat.

### 3. Pembahasan

#### 3.1 Teknologi yang di gunakan

Evolusi teknologi telah memudahkan orang-orang untuk melakukan judi online. Fitur keamanan yang ditingkatkan juga telah meningkatkan kepercayaan diri mereka untuk melakukannya dengan aman, memungkinkan mereka terjun tanpa ragu. Inilah teknologi yang membuat judi online semakin populer

##### 1. Opsi pembayaran yang beragam dan mata uang kripto

Dulu, uang tunai adalah raja dalam perjudian. Namun kini, pemain bisa membayar dengan banyak cara, seperti kartu kredit dan prabayar. Pemain dapat mencoba menggunakan kartu kredit Visa, Mastercard, atau American Express untuk taruhan mereka. Cryptocurrency adalah cara terbaru dalam metode pembayaran. Mata uang digital yang diamankan melalui kriptografi dan digunakan bersamaan dengan teknologi blockchain menjadikannya metode pembayaran baru yang menarik.

##### 2. Teknologi Blockchain

Blockchain adalah buku catatan besar bersama yang tidak dapat diubah yang mencatat transaksi apa pun, baik barang fisik maupun digital. Catatan ini disimpan di beberapa komputer yang terhubung bersama tanpa server pusat.

Jaringan platform blockchain yang terdesentralisasi memperkenalkan lebih banyak transparansi dengan cryptocurrency sambil menjaga keamanan informasi pemain yang sensitif.

##### 3. Smartphone

Smartphone hampir menjadi kebutuhan masyarakat saat ini. Ini memungkinkan banyak orang melakukan banyak hal termasuk berjudi.

Penjudi sekarang dapat memasang taruhan dan dengan mudah memainkan judi online apa pun yang mereka sukai di mana saja di dunia.

##### 4. Layanan Cloud/Cloud Gaming

Layanan dan game yang berbasis cloud memungkinkan orang untuk berjudi di mana saja, menggunakan perangkat apa saja yang terhubung ke internet.

Alih-alih membeli disk atau mengunduh program ke komputer, pemain judi dapat langsung menuju ke situs web operator dan langsung bermain judi online.

##### 5. Permainan Kasino Live

Dalam permainan kasino live, dealer dan mejanya difilmkan dari studio jarak jauh dengan video yang ditayangkan melalui layar komputer pemain. Setiap kartu fisik yang dibagikan muncul di layar pemain, memungkinkan pemain untuk menunjukkan kartu mana yang ingin mereka mainkan.

Fitur seperti audio dan obrolan juga mensimulasikan aspek sosial dari suasana perjudian. Permainan umum yang dimainkan dalam permainan kasino live ini termasuk blackjack, roulette, dan baccarat.

#### 3.2 Metode Penelitian

Dalam jurnal "Perkembangan Judi Online dan Dampaknya terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner," metode penelitian analisis data kualitatif dapat digunakan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang pengalaman, persepsi, dan pandangan yang terkait dengan dampak judi online bagi masyarakat. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diikuti dalam analisis data kualitatif: Pengumpulan Data Kualitatif: Data kualitatif dapat dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan individu yang terlibat dalam judi online, keluarga mereka, ahli terkait, atau melalui fokus kelompok. Wawancara dan diskusi dapat dilakukan dengan panduan topik terkait seperti perilaku perjudian, dampak sosial dan ekonomi,

masalah kesehatan mental, dan pandangan terhadap regulasi. Selain itu, data kualitatif juga dapat diperoleh melalui konten yang dihasilkan oleh masyarakat terkait judi online, seperti diskusi forum online atau posting media sosial yang relevan.



Setelah sesi sosialisasi yang informatif dan interaktif, seluruh peserta berkumpul di depan panggung di halaman Masjid Jami Al-Fatah Abepantai untuk mengabadikan momen penting ini. Kapolres, Para Dosen atau nara sumber, dan Mahasiswa KKN AbePantai berdiri bersama, menciptakan formasi yang rapi dan bersemangat. Senyum lebar terpancar di wajah mereka, menunjukkan antusiasme dan tekad untuk menerapkan pengetahuan baru yang telah mereka peroleh. Sesi foto bersama ini bukan hanya sekadar formalitas, tetapi juga simbol komitmen bersama seluruh Masyarakat di Abepantai untuk menciptakan lingkungan yang terbebas dari judi online dan minuman keras. Momen ini menandai awal dari perjalanan panjang menuju Masyarakat Indonesia maju yang lebih bijaksana dan bertanggung jawab di kalangan masyarakat. Dengan berakhirnya acara sosialisasi dan sesi foto bersama, Masyarakat dan umumnya para remaja Abepantai telah mengambil langkah penting dalam menjaga lingkungan sehat agar terbebas dari judi online dan minuman keras. Diharapkan, inisiatif ini akan membantu menciptakan generasi muda yang cerdas, sehat, dan mampu memanfaatkan teknologi secara positif tanpa terjebak dalam dampak negatifnya.

#### 4. Kesimpulan

Dari pembahasan ini kita dapat mengambil suatu kesimpulan diantaranya adalah sebagai berikut:

Perilaku judi online yang dilakukan oleh adalah menghabiskan waktu untuk bermain judi online setiap hari karena faktor kecanduan. Tingginya frekuensi disebabkan oleh kebebasan bermain judi online dimanapun dan kapanpun karena mudahnya mengakses situs lewat HP yang dimana bias akita bawa atau gunakan setiap harinya.. Jenis permainan judi online yang diikuti adalah permainan slot, casino dan poker serta permainan bola online, Faktor yang memengaruhi kecanduan bermain judi online terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu kuatnya keinginan dan rasa penasaran untuk bermain judi. Terobsesi untuk selalu bermain dan membuka situs judi online. Adapun untuk faktor eksternal yaitu lingkungan belajar bermain judi online dari lingkungan sekitarnya, dan kurangnya kontrol keluarga dalam mengawasi aktivitas ketika bermain HP.

## 5. Daftar Pustaka

- [1]“Judi online marak di Indonesia: ‘Uang tabungan habis, mobil saya jual’ - BBC News Indonesia,” BBC News Indonesia. <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-61404363> [2] E. H. Putra, “Berkat 9 Teknologi Ini Menjamurlah Judi Online - Ayo Tekno - Halaman 2,” Berkat 9 Teknologi Ini Menjamurlah Judi Online - Ayo Tekno - Halaman 2, Nov. 18, 2022. <https://www.ayotekno.id/news/pr-5325715374/berkat-9-teknologi-ini-menjamurlah-judionline>
- [3] Bryan A.Garner. Black’s Law Dictionary . USA: Thomson & West, 1999.
- Budi Suhariyanto. Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime). Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial  
Volume 01, Number 05, 2023 pp. 50-60  
E-ISSN: 2988-1986
- Open Access:
- [4] Eddy O.S. Hiariej. Prinsip-prinsip Hukum Pidana . Yogyakarta: CahayaAtma Pustaka, 2014.
- [5] Uchjana, O.E. 2006. Hubungan Masyarakat. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- [6] Adli, M. 2015. Online Gambling Behaviour ( Among Students University RIAU), Riau Jom Fisip Vol.2 No.2-Juli 2015
- Kukuh. 2007. Generasi Gaul Tanpa Grags dan Alkohol. Jakarta : Kasya Media.