

STOP JUDI ONLINE



**STOP
JUDI
ONLINE**



KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA

STOP JUDI ONLINE

ISBN

Pengarah

Usman Kansong
R. Wijaya Kusumawardhana

Pemimpin Redaksi

Nursodik Gunarjo

Wakil Pemimpin Redaksi

Dimas Aditnya Nugraha

Redaktur Pelaksana

Andrean Weby Finaka

Editor

Edy Pang

Penulis

Yuli Nurhanisah (koordinator)
Rosi Oktari
Putri Isnur 'Aini

Penyusun

Titania Nurrahim
Moh. Ali Ridho
Rokayah
Siti Chodijah
April Lokita Sulasmi
Norvantry Bayu Akbar
Widi Wihartono
Indira Febrilia Pravangasta

Desainer Grafis

Chyntia Devina (koordinator)
Nur Fitri Rizki Adinda
Irfan Nur Rahman

Redaksi

Indonesiabaik.id
Direktorat Pengelolaan Media
Direktorat Jenderal Informasi dan
Komunikasi Publik
Kementerian Komunikasi dan Informatika

Jl. Medan Merdeka Barat No.9 Jakarta
Pusat, DKI Jakarta 10110

Telepon (021) 3844309

Penerbit

Kementerian Komunikasi dan Informatika

Pelajari lebih lanjut

s.id/stopjudionline

Kritik dan Saran

indonesiabaik@kominfo.go.id

Sambutan

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan YME, atas berkat dan rahmat-Nya *booklet* dengan judul “*Stop Judi Online*” diluncurkan.

Praktik perjudian masih terus merajalela di negeri kita. Bahkan, semakin menyasar ke semua lapisan masyarakat.

Mirisnya, pemain judi *online* bukanlah hanya orang dewasa, namun anak-anak SD dan juga para ibu rumah tangga.

Jika pondasi jiwa kuat berawal dari sebuah keluarga, bagaimana jika kondisinya justru anggotanya yang merusak sendiri rumah tangganya dengan judi. Uang yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan rumah tangga malah digunakan menjajal peruntungan judi.

Ini gambaran mirisnya praktik perjudian di negara kita.

Karenanya, sejalan dengan arahan Presiden Joko Widodo, Menteri Komunikasi dan Informatika Budi Arie Setiadi memprioritaskan penanganan perjudian *online*.

Salah satu langkah serius yang diambil dengan meningkatkan pemberantasan konten judi *online*. Selain pemutusan akses dan/atau penghapusan (*takedown*) konten, Kementerian Kominfo mendorong upaya penindakan terhadap pihak yang terlibat dalam transaksi perjudian *online*.

Upaya penanganan judi online secara tegas diharapkan akan mampu menciptakan ekosistem digital yang sehat dan produktif. Sebab, ruang digital sangatlah luas.

Penyelesaian praktik menyimpang dan merugikan ini perlu kolaborasi semua pihak. Karenanya, dibutuhkan kewaspadaan dan partisipasi masyarakat dalam penanganan judi *online*.

Oleh karena itu, semua informasi yang dibutuhkan telah dirangkum dalam *booklet* ini. Terakhir, semoga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh para pembaca.

Jakarta, 24 November 2024
Direktur Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik
Kementerian Komunikasi dan Informatika

Usman Kansong

Kata Redaksi

Salam sejahtera,

Puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan YME atas kehendak-Nya, sehingga *booklet* “*Stop Judi Online*” ini tersusun dan diterbitkan oleh indonesiabaik.id dari Subdit Audio Visual dan Media Sosial Direktorat Pengelolaan Media Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.

Booklet ini disusun sebagai sarana publikasi sekaligus diseminasi informasi kepada masyarakat sebagai bagian dari pelaksanaan tugas pokok dan fungsi Ditjen Informasi dan Komunikasi Publik.

Booklet ini berisi segala informasi dan data yang berkaitan dengan praktik terlarang bernama perjudian, khususnya *online*.

Judi, satu kata yang tidak asing di tengah masyarakat kita, dari zaman dulu hingga era teknologi yang semakin canggih. Yang padahal, secara aturan judi benarlah dilarang oleh negara.

Namun, celah untuk melakukan praktik menyimpang dan meresahkan masyarakat tampaknya juga ikut beradaptasi. Para pelakunya pun sekarang makin berani dan secara terbuka mempromosikan judi *online* melalui media sosial.

Dengan modal uang puluhan ribu, orang menjajal peruntungan lewat judi *online*, meskipun—pada akhirnya sadar akan buntung.

Data telah membuktikan, kegiatan perjudian online telah menyebabkan banyak kerugian bagi masyarakat.

Dari satu situs judi *online*, kerugian masyarakat per tahun ditaksir mencapai Rp27 triliun. Bahkan, Laporan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menyebutkan total transaksi judi *online* di Indonesia diperkirakan mencapai Rp200 triliun.

Itu, mungkin hanya terlihat dari segi hitung-hitungan uang. Belum lagi bicara rugi soal kehilangan banyak hal, dari teman, keluarga, hingga mental dirinya sendiri.

Karenanya, satu hal yang perlu didorong adalah, kewaspadaan untuk mengatakan tidak pada judi. Jika teknologinya membawa kemudahan namun ada celah, maka yang harusnya pandai menjaga ialah masyarakat itu sendiri.

Dengan diterbitkannya *booklet* “*Stop Judi Online*” kami berharap bisa bermanfaat dalam meningkatkan kewaspadaannya.

Atas kekurangan dari penyusunan *booklet* ini, kritik dan saran yang membangun akan sangat membantu kami dalam menyusun konten *booklet* yang berikutnya.

Terima Kasih,

Redaksi

Daftar Isi

Sambutan	i
Kata Redaksi	ii
Daftar Isi	iii
Resah Karena Judi Online	01
1.1 Apa Itu Perjudian Online?	03
1.2 Apa Berbeda, Judi Online dan Game Online?	04
1.3 Game Seperti Apa yang Disebut Judi Online?	05
1.4 Apa Saja Jenis Judi yang Paling Sering Meresahkan Masyarakat	06
1.5 Apa Kriteria Judi Online?	07
Darurat Judi di Indonesia	08
2.1 Bagaiman Sejarah Judi di Indonesia?	09
2.2 Seberapa Marak Judi Online di Indonesia Sekarang?	10
2.3 Seberapa Besar Judi merugikan Masyarakat?	11
2.4 Apa yang Pemerintah Lakukan Buat Berantas Judi Online?	12
2.5 Benarkah Anak-anak Juga Ikut Terjerumus Judi Online?	14
2.6 Apakah Ada Keterkaitan Antara Judi Online dan Layanan Pinjaman Online?	15
2.7 Apa yang Membuat Judi Online Makin Marak?	17
2.8 Judi Dilarang di Indonesia, Bagaimana dengan Negara Lain?	18
2.9 Apa Itu Sistem Prosedur Standar Ganda Perjudian?	19
2.10 Bagaimana dengan Larangan Judi di Indonesia?	20
2.11 Apakah Pelaku Perjudian Diancam Pidana? Seperti Apa Ancamannya?	21
2.12 Apakah Ada Kemungkinan Judi Dilegalkan di Indonesia?	22
Yuk, Aman Terhindar dari Bahaya Judi Online	23
3.1 Apa Saja Modus Judi Online?	24
3.2 Apa Saja Dampak Buruk Judi Online?	25
3.3 Apa Bahaya Judi Bagi Kehidupan Sosial?	26
3.4 Bagaimana Cara Cegah Terjerumus Judi Online?	27
3.5 Apakah Judi Bisa Mendorong Tindakan Kriminal?	28
3.6 Bagaimana Cara Hindari Iklan Judi Online?	29
3.7 Kalau Mau Laporkan Judi Online, Ke Mana ya?	30
Gerak Bersama Stop Judi Online di Lingkungan Sekolah	31
4.1 Apa yang Harus Dilakukan Sekolah untuk Cegah Merebaknya Judi Online?	32
4.2 Kapan Kampanye Stop Judi Online Dilakukan?	33
4.3 Gimana Guru Koordinator Bisa Berperan di Gerakan Stop Judi Online?	34
4.4 Gimana Siswa Bisa Berperan dalam Gerakan Stop Judi Online?	35
Sumber	36



**RESAH
KARENA
JUDI
*ONLINE***



Mirisnya, sejumlah orang di Indonesia 'mengadu nasib' lewat judi *online*. Dengan hanya bermodalkan telepon pintar dan uang puluhan ribu rupiah, masyarakat menjajal peruntungan.

Tanpa mereka sadari, dalam jangka panjang yang tersisa adalah kecanduan dan potensi besar tindakan kriminal. Ditambah, ketika pandemi COVID-19 melanda, judi *online* slot seperti melejit pamornya dan makin populer.

Kalau dikulik, pandemi yang menghancurkan banyak perekonomian keluarga menjadi faktor utama mengapa banyak orang terjebak pada judi *online*.

1.1 Apa Itu Perjudian *Online*?

Secara bahasa, KBBI mengartikan judi sebagai permainan dengan memakai uang atau barang sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu).

Sebuah kegiatan permainan secara online yang menggunakan uang, barang dan lainnya sebagai taruhan.

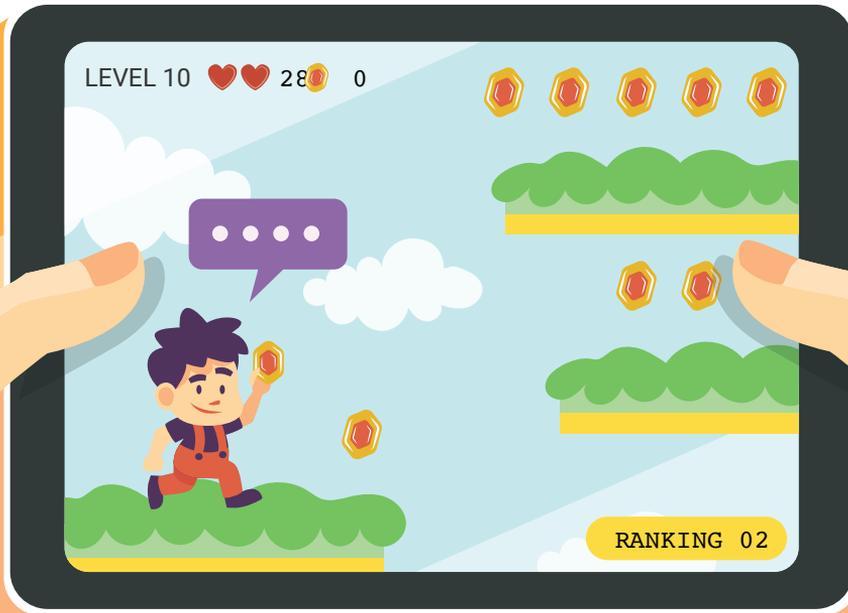
Umumnya, kemungkinan untung itu bergantung pada peruntungan belaka.



1.2 Apa Berbeda, Judi *Online* dan *Game Online*?

Tentu beda.

Secara kasat mata memang tidak bisa dibedakan dengan jelas antara judi online dan game online. Namun masyarakat bisa membedakan dari fasilitas mengeluarkan mata uang digital.



1.3 *Game* Seperti Apa yang Bisa Disebut Judi *Online*?

Pasal 9 Huruf b Permen Kominfo No.11/2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik menyebutkan,

Permainan Interaktif Elektronik yang tidak dapat diklasifikasikan apabila konten yang terdapat pada produk merupakan kegiatan judi yang dapat menggunakan uang asli ataupun uang virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli.

Dengan demikian, jika permainan atau *game online* itu mengandung unsur taruhan berupa uang termasuk uang virtual, atau permainan yang kemenangan atau keuntungannya sangat tergantung pada peruntungan, maka permainan tersebut adalah judi *online*.



1.4 Apa Saja Jenis Judi yang Paling Sering Meresahkan Masyarakat?

Permainan dalam perjudian sendiri dapat beragam dan memiliki pengaruh adiktif kepada pelakunya.

Pada akhirnya, masyarakat Indonesia sendiri menjadi korban dari banyaknya perjudian ilegal yang sangat mudah diakses baik dari zaman dulu hingga sekarang.

Jenis-jenis judi yang banyak dikenal oleh masyarakat juga sangat beragam seperti:

- ◆ judi kartu
- ◆ taruhan pertandingan
- ◆ bola
- ◆ togel
- ◆ lotre buntut
- ◆ lotre toto raga
- ◆ lotre toto
- ◆ Nasional Lotere (Nalo)
- ◆ lotre totalisator
- ◆ judi slot (berbasis online)



1.5 Apa Kriteria Judi *Online*?

Dalam konteks yuridis, permainan atau gim dapat digolongkan sebagai judi jika memenuhi kriteria sebagaimana diterangkan di dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP.

“Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.”





**DARURAT
JUDI
DI
INDONESIA**

2.1 Bagaimana Sejarah Judi di Indonesia?

Di Indonesia, permainan judi sudah ada sejak jaman dulu.

Melansir catatan sejarah dari Perpustakaan Nasional, sejarah judi di Tanah Air bisa tergambar dalam cerita rakyat Mahabarata, di mana para Pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang ke hutan selama 13 tahun karena kalah dalam permainan judi melawan Kurawa.

Tak hanya itu, dalam sejarah juga tak asing jenis judi Sabung Ayam menjadi bentuk permainan judi tradisional dan banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia.

Lalu, kisah judi juga bisa dilihat dari sejarah VOC Belanda yang bercokol, untuk memperoleh penghasilan pajak yang tinggi dari pengelola rumah-rumah judi tersebut, maka pemerintah VOC memberi izin pada para Kapitan Tionghoa untuk membuka rumah judi sejak 1620.

Rumah judi itu bisa berada di dalam ataupun di luar benteng Kota Batavia.

Sejak masa Souw Beng Kong, Kapitan Tionghoa pertama di Batavia, rumah judi resmi telah berdiri. Souw Beng Kong tak hanya mengurus tempat judi tapi juga pembuatan koin dan

rumah timbang untuk barang-barang orang Tionghoa.

Ia juga diberi hak menarik cukai sebesar 20 persen dari pajak judi yang dikenakan VOC kepada para pemilik rumah judi.

Judi kartu dan dadu, atau disebut juga po, cukup beken di kalangan penggemar judi di Batavia.

Masyarakat Tionghoa pada masa itu pun juga sudah memperkenalkan judi capjiki. Permainan lotere ala Eropa atau Belanda baru masuk Hindia Belanda pada pertengahan abad ke-19.



2.2

Seberapa Marak Judi *Online* di Indonesia di Masa Sekarang?

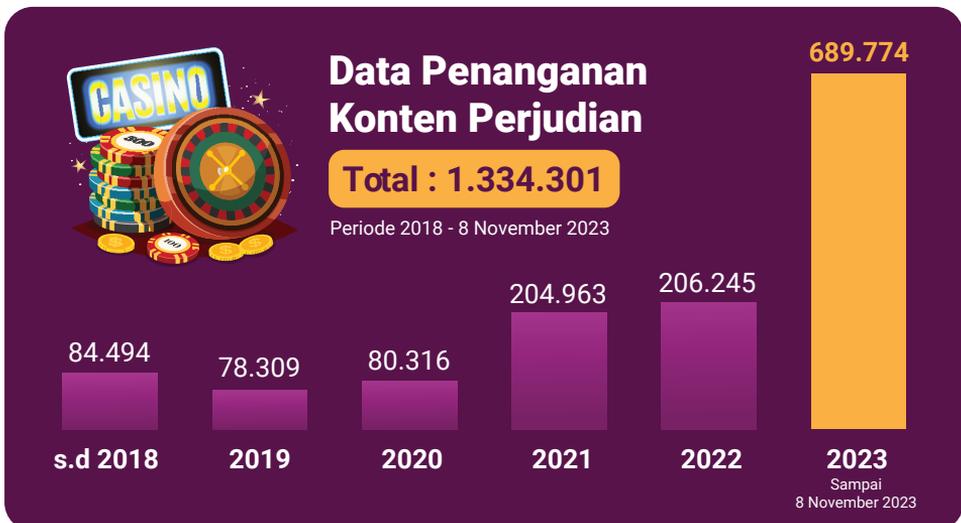
Sangat marak, bahkan **Kementerian Kominfo menyatakan Indonesia darurat judi *online*.**

Hasil Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2023 terhadap 8.510 responden di 35 provinsi:

34,26 persen responden mengetahui adanya situs judi di internet.

Responden yang mengakses situs judi di internet sebanyak 5,61 persen.

Bila angka ini diasumsikan riil secara proporsional, jumlah penduduk Indonesia yang aktif berjudi secara daring diperkirakan mencapai 15,5 juta orang. Tak hanya itu, maraknya judi *online* juga terlihat dari upaya Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) yang telah memblokir ratusan ribu konten judi *online*.





2.3 Seberapa Besar Judi Merugikan Masyarakat?

Menurut data yang terlampir dalam rilis Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) No. 327, kegiatan perjudian online telah menyebabkan banyak kerugian bagi masyarakat.

Dari satu situs judi online, kerugian masyarakat per tahun ditaksir

**mencapai
Rp27 triliun**

Bahkan, Laporan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menyebutkan total transaksi judi online di Indonesia diperkirakan

**mencapai
Rp200 triliun**

Karenanya, arahan Presiden Joko Widodo mengamanatkan Kementerian Kominfo untuk memprioritaskan penanganan perjudian *online*. Salah satu langkah yang diambil dengan meningkatkan pemberantasan konten judi *online*.

Untuk penanganan judi online ini, fokus strategi kita harus lebih maju daripada yang digunakan oleh pelaku. Kita tidak bisa lagi melakukan upaya yang biasa-biasa saja, tidak bisa business as usual,"

Menteri Komunikasi dan Informatika Budi Arie Setiadi dalam Rapat Pimpinan Kementerian Kominfo di Ruang Rapat Utama Gedung Utama Kementerian Kominfo, Jakarta Pusat, Jumat (22/09/2023).

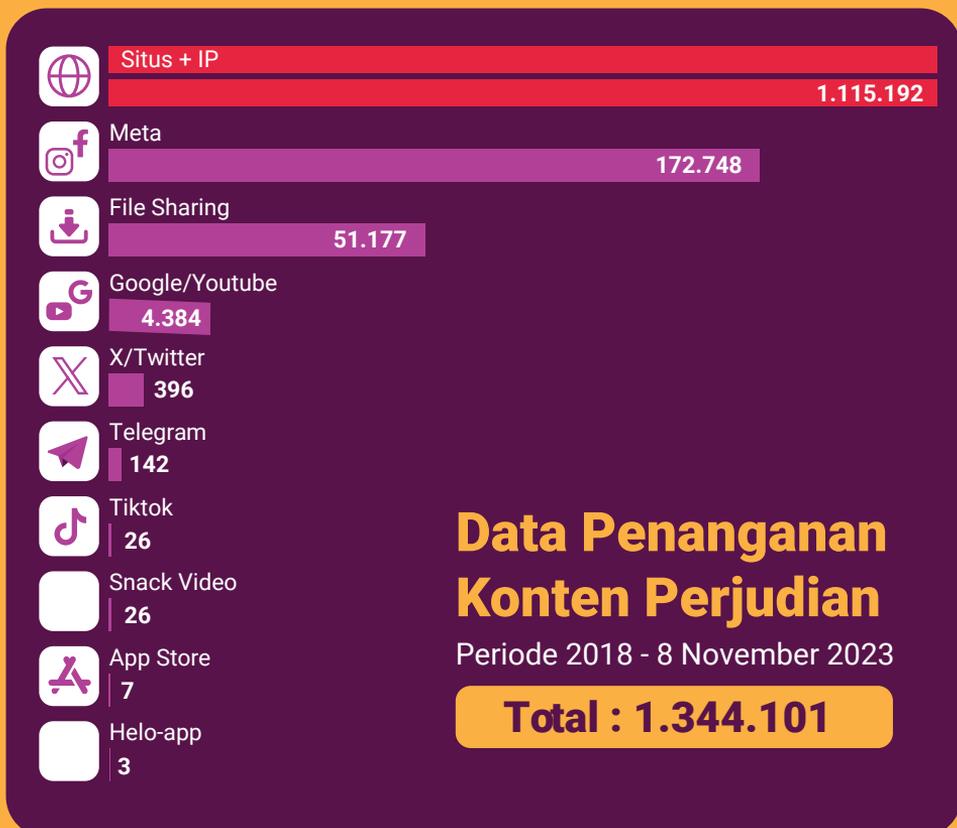


2.4

Apa yang Pemerintah Lakukan Buat Berantas Judi *Online*?

Tentu saja dengan pemutusan akses yang dilakukan berdasarkan hasil temuan patroli siber, laporan dari masyarakat, dan laporan instansi Pemerintah atas penemuan konten yang memiliki unsur perjudian.

Patroli siber oleh Kementerian Kominfo didukung oleh sistem pengawas situs internet negatif atau AIS, yang dioperasikan selama 24 jam tanpa henti oleh tim Direktorat Pengendalian Aplikasi Informatika.



Tak hanya itu, dalam rangka mengupayakan ruang digital yang bersih, selain penanganan konten, rekening yang terkait judi *online* juga diblokir.

Kemkominfo bahkan telah menyurati pihak Otoritas Jasa Keuangan untuk pemblokiran rekening hingga *e-wallet* yang terindikasi aktivitas judi *online*.



**Data Per Juli 2018 - September 2023*

Meski sudah melakukan langkah-langkah yang maksimal untuk menutup judi *online*, namun tak menutup mata nyatanya masih banyak konten dan rekening yang terindikasi.



2.5 Benarkah Anak-anak Juga Ikut Terjerumus Judi *Online*?

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengungkapkan ada banyak anak yang terlibat dalam dunia judi *online*.

“Anak-anak memang rentan menjadi sasaran atau korban judi online,”

Kawiyon

Komisioner KPAI Sub Klaster: Anak Korban Cybercrime kepada CNBC Indonesia, Kamis (21/9/2023)

Judi *online* yang bentuknya menyerupai *game* berbahaya karena bisa menarik pengguna anak.

Oleh karena itu, orang tua harus mengenali judi yang tersamar sebagai *game online*.



2.6

Apakah Ada Keterkaitan Antara Judi *Online* dan Layanan Pinjaman *Online*?

Kementerian Komunikasi dan Informatika mengestimasi nilai perputaran uang dalam aktivitas perjudian daring mencapai ratusan triliun rupiah per tahun.

Lingkaran setan dalam perjudian daring itu ditengarai berhubungan erat dengan pinjaman daring yang tercermin dalam laporan transaksi mencurigakan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan.



Hal ini berdasarkan analisis dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), seiring dengan naiknya jumlah pelaporan terkait aktivitas perjudian tersebut, transaksi mencurigakan dalam platform layanan pinjaman daring juga meningkat 10 kali lipat.

Laporan transaksi yang semula berjumlah enam laporan pada tahun 2021 bertambah menjadi 63 laporan pada 2022.

Di sisi lain, Otoritas Jasa Keuangan (OJK) turut menyoroti adanya keterkaitan antara judi daring dan pinjaman daring ilegal.



Sebelumnya, Kepala Eksekutif Pengawas Perilaku Usaha Jasa Keuangan, Edukasi, dan Perlindungan Konsumen OJK Friderica Widyasari Dewi menyampaikan, hubungan kedua entitas tersebut menjadi pembahasan dalam pertemuan Satuan Tugas (Satgas) Pemberantasan Keuangan Ilegal yang terdiri atas 14 kementerian/lembaga.



Memang saat ini banyak masyarakat yang menggunakan pinjaman online kemudian untuk bermain judi online sehingga menjadi fokus kita bersama untuk memberantas. Memang belum ada studi yang khusus kita lakukan terkait bagaimana hubungannya.

Kita mengamati apa yang terjadi di masyarakat karena cukup banyak laporan tentang kejadian dan banyak pemberitaan mengenai hal itu,”

Friderica Widyasari Dewi

Kepala Eksekutif Pengawas Perilaku Usaha Jasa Keuangan, Edukasi, dan Perlindungan Konsumen Otoritas Jasa Keuangan (OJK)



dalam konferensi pers Rapat Dewan Komisioner Bulanan OJK September 2023 secara daring, Senin (9/10/2023).

2.7 Apa yang Membuat Judi *Online* Makin Marak?

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) mengungkapkan situs dan aplikasi judi *online* yang ada di Indonesia berasal dari luar negeri.

Faktor lain yang membuat judi *online* semakin marak diduga adanya legalisasi kegiatan judi di beberapa negara di luar Indonesia.

Website atau aplikasi judi *online* yang beredar berasal dari negara yang melegalkan perjudian *online*.



2.8 Judi Dilarang di Indonesia, Bagaimana dengan Negara Lain?

Secara langsung maupun *online*, judi merupakan kegiatan yang dilarang.

Namun, melansir tulisan Prasetyo Tri Sutisno yang dipublikasikan Universitas Muhammadiyah Malang menyebutkan, ada beberapa negara yang menggunakan **sistem prosedur standar ganda perjudian**, seperti di Amerika, Jepang, Eropa, Korea Selatan, dan banyak negara lainnya.



2.9 Apa Itu Sistem Prosedur Standar Ganda Perjudian?

Sebagai contoh, perjudian di Jepang.

Sebagian besar bentuk perjudian umumnya dilarang oleh Hukum Pidana bab 23, namun, ada beberapa pengecualian, termasuk bertaruh pada balap kuda dan olahraga motor tertentu.



Olahraga umum, lotre, dan toto (lotre sepak bola) diadakan di bawah undang-undang khusus untuk meningkatkan pendapatan pemerintah nasional dan lokal serta menawarkan bentuk hiburan.

2.10 Bagaimana dengan Larangan Judi di Indonesia?

Seperti diketahui bersama, di Indonesia, perjudian sudah jelas-jelas dilarang.

Hal itu diatur dengan hukum mutlak berdasarkan Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis ayat 1 KUHP, yang menyatakan bahwa tindakan perjudian merupakan tindakan yang dilarang. Tak hanya itu, larangan perjudian juga diatur lewat Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 UU ITE.



Bahkan dilihat dari sejarahnya, Indonesia sudah melarang segala bentuk perjudian dengan bekal UU Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

2.11 Apakah Pelaku Perjudian Diancam Dipidana? Seperti Apa Acamannya?

Ancaman pidananya berupa:



Penjara paling lama 4 tahun



dan/atau denda pidana paling banyak 10 juta rupiah

Lewat Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis ayat 1 KUHP.

Tidak hanya itu, ancaman lainnya berupa:



penjara paling lama 6 tahun



dan/atau denda paling banyak 1 miliar rupiah

Lewat Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 UU ITE, berlaku bagi pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya judi online.

2.12 Apakah Ada Kemungkinan Judi Dilegalkan di Indonesia?

Melihat bahwa negara Indonesia memiliki karakteristik masyarakat yang cukup ketat berkaitan dengan nilai-nilai moral yang telah terpaku sebagai nilai kebaikan kolektif.

Dan pada sisi lain, Indonesia merupakan masyarakat majemuk yang cukup menjunjung tinggi nilai dan norma berdasarkan dari agama dan budaya, bukan?

Jika saja judi dilegalkan, ataupun dengan sistem prosedur ganda, hal ini tentunya akan banyak pihak yang menentang dengan konsekuensi yang lebih besar.

Akan dianggap menodai norma sosial yang merugikan baik dari segi materi maupun non-materi dapat menyebabkan ketidakpercayaan pada sisi pemerintah yang telah memanfaatkan masyarakatnya yang dianggap sebagai haram.





**YUK, AMAN
TERHINDAR
DARI BAHAYA
JUDI *ONLINE***

3.1 Apa Saja Modus Judi *Online*

Ada beberapa modus konten judi *online* yang beredar di masyarakat.



Modus berupa tindakan promosi dan fasilitasi konten judi *online*. Biasanya dilakukan melalui

- Tokoh publik
- *Influencer*
- Artis



Modus menggunakan jaringan telekomunikasi dan platform pesan instan

- Aplikasi
- Media sosial
- SMS

Bahkan, modus terbaru, *link* judi *online* juga ditemukan di laman instansi pemerintahan dan instansi pendidikan. Hal ini terjadi karena para pelaku meretas laman-laman tersebut dan menambahkan *link* laman judi *online*.

3.2

Apa Saja Dampak Buruk Judi *Online*?

Di balik keuntungan judi yang seolah-olah menggirkan, judi dapat menyebabkan kecanduan yang mendorong munculnya masalah sosial.

- Kerugian finansial
- Terlilit utang
- Terganggunya kesehatan mental
- Rusaknya hubungan baik dengan orang sekitar
- Rentan pencurian data pribadi
- Memicu tindakan kriminal
- Menyusutnya produktivitas karena banyak waktu terbuang
- Kecanduan hingga meningkatkan risiko bunuh diri
- Terbaikannya kebutuhan primer keluarga



3.3

Apa Bahaya Judi Bagi Kehidupan Sosial?

Bahaya judi bisa menyebabkan putusnya hubungan baik dengan keluarga dan kerabat.

- Kehilangan minat untuk menjaga hubungan pribadi dengan orang sekitar
- Sibuk dengan permainan dan mengasingkan diri dari orang lain
- Hubungan menjadi renggang dan timbul perasaan terpisah dari orang lain
- Timbul perasaan malu dan bersalah
- Terus mencari pinjaman agar bisa terus bermain judi



3.4 Bagaimana Cara Cegah Terjerumus Judi *Online*?

Cobalah teknik berikut untuk cegah situasi berisiko tinggi:

Lakukan teknik berikut untuk cegah situasi berisiko tinggi:

- » Jauhi kasino dan situs perjudian *online*
- » Hati-hati dengan promosi judi yang menjebak
- » Jangan asal klik tautan atau konten yang berkedok game, seperti slot, poker, hingga togel Anda
- » Hindari terpancing instal aplikasi judi di HP Anda
- » Jangan ambil pinjaman demi judi *online*
- » Hindari bersosialisasi dengan teman yang bawa pengaruh berjudi



3.5

Apakah Judi Bisa Mendorong Tindakan Kriminal?

Tentu saja.

Begini penjelasannya:

Menurut Kartini Kartono (1964, p. 78) melansir hasil karya Perjudian Yang Dilakukan Anak-Anak Di Rental Play Station Kawasan X perjudian itu membuat orang menjadi malas, tidak mengenal rasa malu, berkulit dan bermuka tebal.

Jika modalnya habis, dia bisa menjadi kalap, lalu sampai hati merampas hak milik orang lain, merampok atau mencuri. Sebaliknya jika ia menang berjudi, maka hatinya akan mekar senang, sifatnya sangat royal, boros, tanpa pikir, pongah, dan lupa daratan.

Pola berjudi itu mendorong orang untuk selalu merebut kemenangan, dan menjadikan dirinya

serakah serta gila kemenangan. Namun akibatnya dia justru menderita kekalahan. Ekses berjudi itu bisa merangsang orang untuk berbuat kriminal: mencuri, merampok, merampas, korupsi, menggelapkan uang kas negara dan melakukan tindakan asusila lainnya.

Dari hal itu, maka dapat kita lihat betapa berbahayanya dampak yang ditimbulkan dari perjudian.

Yang mana hal ini karena efek atau dampak yang ditimbulkan dari perjudian ini dapat mengakibatkan seseorang untuk melakukan tindakan tercela dan pelanggaran hukum lainnya.



3.6

Bagaimana Cara Hindari Iklan Judi *Online*

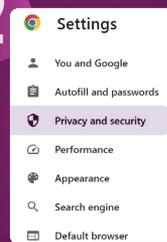
Hindari menginput kata kunci “Judi *Online*” di laman pencarian. Sebab, algoritma Pusat Iklan Google akan merekomendasikan promosi kepada Anda berdasarkan apa yang Anda cari. Namun kita bisa menon-aktifkan iklan yang muncul berdasarkan riwayat pencarian kita.

1



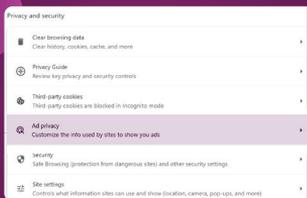
Buka Google dan pergi ke Setelan

2



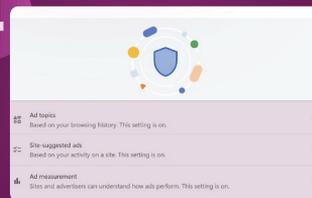
Pilih Privasi dan Keamanan

3



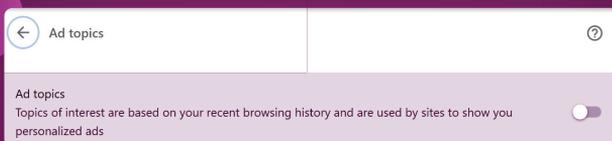
Pilih Ad Privacy

4



Pilih Ad Topics, Site-suggested ads dan Ad measurement

5



Pilih Nonaktifkan

3.7 Kalau Mau Laporkan Judi *Online*, Ke Mana ya?

Jika kamu menemukan Website/Situs, Konten Media Sosial, Game *online* yang melanggar peraturan perundangan di Indonesia.





**GERAK BERSAMA
STOP JUDI ONLINE
DI LINGKUNGAN
SEKOLAH**

4.1

Apa yang Harus Dilakukan Sekolah untuk Cegah Merebaknya Judi *Online*?

Masyarakat khususnya pemuda perlu dilibatkan untuk meredam dan mencegah meluasnya dampak judi *online*/slot. Karena itu, edukasi tentang pentingnya menjaga ruang digital untuk kepentingan bersama perlu dilakukan di lingkungan sekolah.

Gerakan 'STOP JUDI ONLINE' menjadi satu upaya untuk memberi edukasi dengan mendengarkan pidato para Menteri berisi:

1 Imbauan untuk menjaga ruang digital yang sehat

2 Mengingatkan judi itu merusak ekonomi keluarga

3 Berani lapor bila tahu ada situs judi di lingkungannya

Moda Kampanyenya disampaikan melalui Pidato Menteri saat Upacara/Apel Mingguan pada sesi amanat pembina upacara berupa tapping audio/video maksimum 5 menit.

Adapun 3 menteri itu yakni Menkominfo, Mendikbudristek, dan Mendagri, serta Wakil Menteri Kominfo.



Pelaksanaan Sosialisasi Kampanye "STOP Judi Online dilaksanakan 1x dalam seminggu pada saat upacara sekolah di SMA/SMK Seluruh Indonesia, negeri dan swasta. Upacara dimulai pukul 7.00 waktu setempat/sesuai jadwal mulai pembelajaran masing-masing sekolah.

Adapun pelaksanaan tata cara Upacara tidak berubah. Namun saat sesi amanat pembina upacara, Pembina Upacara menyampaikan pengantar tentang sosialisasi kampanye judi *online*.



Selanjutnya menampilkan rekaman tapping Pidato Menteri (audio/video menurut kemampuan sekolah) tentang Gerakan "STOP Judi Online" untuk diperdengarkan kepada para siswa.

4.2

Kapan Kampanye *Stop Judi Online* Dilakukan?

Kampanye judi online akan dilakukan dalam dua putaran, mulai bulan Oktober hingga Desember 2023.

Putaran Pertama

Narator	Jadwal (Tentatif)	Keterangan
Menteri Komunikasi dan Informatika	Senin, Minggu ke-4 Bulan Oktober 2023	Periode 1
Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi	Senin, Minggu ke-5 Bulan Oktober 2023	Periode 2
Menteri Dalam Negeri	Senin, Minggu ke-1 Bulan November 2023	Periode 3
Wakil Menteri Komunikasi dan Informatika	Senin, Minggu ke-2 Bulan November 2023	Periode 4

Putaran Kedua

Narator	Jadwal (Tentatif)	Keterangan
Menteri Komunikasi dan Informatika	Senin, Minggu ke-3 Bulan November 2023	Periode 5
Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi	Senin, Minggu ke-4 Bulan November 2023	Periode 6
Menteri Dalam Negeri	Senin, Minggu ke-1 Bulan Desember 2023	Periode 7
Wakil Menteri Komunikasi dan Informatika	Senin, Minggu ke-2 Bulan Desember 2023	Periode 8

4.3

Gimana Guru Koordinator Bisa Berperan di Gerakan *Stop Judi Online?*



1 Menyiapkan lembar survey Pre-test untuk diisi oleh siswa responden. Kisi-kisi pertanyaan dapat diunduh pada tautan:

www.surveymonkey.com/r/9PRZYL9

atau shorturl.at/cfqvF

2 Mengumpulkan para Ketua Kelas dan menugasi mereka untuk memilih maksimal 5 orang siswa di kelasnya. Selanjutnya, siswa terpilih diminta untuk:

- Mengisi/memilih jawaban pertanyaan dalam survei *pre-test*.
- Mengumpulkan kembali lembar survey kepada Ketua Kelasnya. Kemudian Ketua Kelas menyerahkan kepada Guru Koordinator.

3 Memeriksa jawaban hasil survei *pre-test*, dan melakukan penilaian.

4 Hasil penilaian dimasukkan ke dalam tautan:
s.id/stopjudionline

5 Memastikan pelaksanaan survei berjalan kontinyu selama 8 minggu (*periode piloting*).

6 Mengikuti Upacara Bendera dan mendengarkan rekaman pidato para Menteri dengan seksama.

4.4

Gimana Siswa Bisa Berperan dalam Gerakan *Stop Judi Online?*

Bagi siswa yang terpilih untuk mengisi survei *pre-test*, agar:

- a Menjawab pertanyaan sesuai pemahaman yang dimiliki.
- b Pertanyaan berupa pilihan ganda, dan jawabannya diberi tanda X pada huruf pilihan. Semua pertanyaan HARUS dijawab.
- c Selesai mengisi, lembar survei dikumpulkan kepada ketua kelas yang kemudian diserahkan kepada guru yang ditunjuk.

Setiap siswa mengikuti:

- a Guru dan siswa dapat mengunduh materi tentang “Apa itu *Judi Online*” dan “Bahaya dan Dampak *Judi Online*” pada tautan:

s.id/stopjudionline

- b Siswa menyerahkan hasil *Pre-test* kepada Guru untuk dievaluasi



Sumber

- s.id/stopjudionline
- linktr.ee/stopjudol
- www.kominfo.go.id
- www.infopublik.id
- indonesiabaik.id

disusun dan dikurasi oleh:



Informasi lebih lanjut

s.id/stopjudionline

Kontribusi informasi, data, saran, kritik, dan masukan

email kami di indonesiabaik@kominfo.go.id

v.2023.11.27-001



**STOP
JUDI
ONLINE**



s.id/stopjudionline