



BAHAYA JUDI ONLINE: MENINGKATKAN KESADARAN BAHAYA JUDI ONLINE BAGI APARATUR SIPIL NEGARA DI LINGKUNGAN BAWASLU PROVINSI BANTEN

Ade Wahyu Hidayat^{1*}, Ecep Ishak Fariduddin²

Sekolah Tinggi Ilmu Syariah Nahdlatul Ualam Nusantara, Banten, Indonesia

*E-mail: wahyu.nusantara1309@gmail.com

ABSTRAK

Kemudahan mengakses internet di era digital saat ini, membuat setiap orang sangat ketergantungan dengan gadget dalam beraktivitas khusus bagi Aparatur Sipil Negara (ASN) di lingkungan Bawaslu Provinsi Banten. Terdapat 300 ASN Bawaslu Se Indonesia yang terpapar Judi Online sehingga memberikan pemahaman tentang bahayanya Judi Online khususnya bagi ASN Bawaslu Provinsi Banten merupakan Langkah preventif yang sangat tepat yang bukan saja mengedukasi dirinya namun juga sebagai trigger (pemicu) untuk juga mengedukasi bagi Masyarakat luas yang sudah ataupun belum terpapar Judi Online. Kuliah Kerja Mengajar (KKM) Mandiri ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang bahaya judi online bagi ASN di lingkungan Bawaslu Provinsi Banten. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk *Talkshow* (atau gelar wicara), yang melibatkan ASN sebagai sasaran utama metode yang digunakan penyampaian materi dan tanya jawab serta evaluasi pasca kegiatan untuk mengukur efektivitas program. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap bahaya judi online dan cara menghindari serta cara menghilangkan kecanduan terhadap judi online bagi ASN. Selain itu, program ini juga berhasil membentuk kesadaran bagi ASN untuk Bersama-sama memerangi judi online. Dengan demikian, sosialisasi tentang bahaya judi online bagi ASN dinilai efektif sebagai strategi untuk memerangi judi online bagi ASN di lingkungan Bawaslu Provinsi Banten.

Kata Kunci: judi online, aparat sipil negara, bawaslu provinsi banten

THE DANGERS OF ONLINE GAMBLING: RAISING AWARENESS AMONG CIVIL SERVANTS AT THE BANTEN PROVINCE ELECTION SUPERVISORY BODY (BAWASLU)

ABSTRACT

The ease of internet access in the current digital era has led to a heavy reliance on gadgets for daily activities, particularly among State Civil Apparatus (ASN) personnel within the Banten Province Election Supervisory Body (Bawaslu). Given that 300 Bawaslu ASN personnel nationwide have been exposed to online gambling, raising awareness about its dangers specifically for Bawaslu Banten staff serves as a highly appropriate preventive measure. This initiative not only educates the individuals involved but also acts as a catalyst for educating the wider public, whether or not they have already been exposed to online gambling. This Independent Teaching Community Service (KKM Mandiri) program aims to enhance understanding regarding the dangers of online gambling among Bawaslu Banten ASN personnel. The activity was conducted in the form of a talk show targeting ASN personnel, utilizing material presentation, a Q&A session, and a post-activity evaluation to measure program effectiveness. The results indicate an increased understanding among participants regarding the dangers of online gambling, as well as methods to avoid it and overcome addiction. Furthermore, the program successfully fostered a collective awareness among ASN personnel to combat online gambling. Consequently, raising awareness about the dangers of online gambling is considered an effective strategy for combating the issue among ASN personnel within Bawaslu Banten.

Keywords: online gambling, state civil apparatus (ASN), bawaslu banten province

PENDAHULUAN

Badan Pengawas Pemilihan Umum (Bawaslu) Provinsi Banten merupakan salah satu satuan kerja dari Bawaslu Republik Indonesia dengan 2 jenis status kepegawaian yang ada didalamnya, yang pertama Komisioner dan yang kedua Aparatur Sipil Negara yang merupakan sekretariat Bawaslu. Untuk jumlah ASN di lingkungan Bawaslu Provinsi Banten sebanyak 212 orang yang terdiri dari PNS dan PPPK.

Setiap ASN di lingkungan Bawaslu Provinsi Banten memiliki *Gadget* (gawai) berupa *Handphone* (HP) dan Laptop sebagai penunjang untuk bekerja, sehingga setiap rutinan kerja maupun aktivitas



sehari-hari tidak terlepas dengan gadget. Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membuat perubahan perilaku kerja bagi ASN, sehingga membuat ASN tidak bisa terhindar dari aplikasi digital, termasuk resistensi bersentuhan dalam aplikasi perjudian baik disengaja maupun secara otomatis muncul iklan-iklan perjudian online di gadget yang selalu digunakan dalam aktivitas sehari-hari. Fenomena ini tidak hanya menimbulkan dampak hukum yang kompleks, tetapi juga dampak terhadap kinerja mereka sehingga perlu mendapat perhatian serius.

Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Bappenas mengeluarkan peringatan darurat terkait maraknya praktik judi online di lingkungan birokrasi. Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), tercatat sebanyak 51.611 Aparatur Sipil Negara (ASN) terlibat aktif dalam aktivitas ilegal tersebut. Data PPATK menunjukkan skala kejahatan digital ini terus meningkat. Sejak tahun 2017 hingga 2025, tercatat ada sekitar 156 juta transaksi judi online di Indonesia dengan perputaran dana mencapai angka fantastis sebesar Rp1.163 triliun. Bahkan, sepanjang tahun 2025 saja, tercatat ada 12 juta pemain dengan nilai transaksi mencapai Rp36 triliun. Temuan bahwa lebih dari 51 ribu di antaranya adalah ASN dianggap sebagai lampu merah bagi tata kelola pemerintahan.

Internet memang banyak memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia. Namun dengan semakin berkembangnya jaman, banyak dari penggunaan internet ini yang semakin mudah untuk disalahgunakan kegunaannya oleh pihak-pihak tertentu yang semata-mata untuk mencari sebuah keuntungan. Termasuk digunakan untuk mengakses situs-situs judi online. Permainan judi online ini pun sudah diatur ketentuannya 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)”.

Ketua Bawaslu mengungkapkan berdasarkan deteksi Badan Siber Nasional, terdapat 300 ASN yang terindikasi terlibat judi online pada tahun 2023 hingga 2024. Kemudian ditemukan kasus Seorang staf Badan Pengawas Pemilu Kabupaten Seruyan, Kalimantan Tengah, ketahuan menggunakan APBD sebesar Rp 1,9 miliar untuk judi daring (*online*). Kalau kita lihat data seperti ini, sangat mengawatirkan terkait kinerja ASN yang semesti kerja secara maksimal untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat yang sejatinya sebagai tugas utama sebagai ASN.

Tantangan dalam melakukan penyadaran bagi ASN yang sudah terpapar judi online dan proses pencegahan agar tidak ada lagi ASN yang terpapar judi online memang sangat sulit, secara kasat mata. Ketika seseorang menggunakan gadgetnya kita tidak bisa menyimpulkan apakah mereka sedang mengakses judi online atau sedang menggunakan HP sebagaimana mestinya, karena mengakses dan bermain judi online sangat mudah, cukup gadget tersambung internet. Dimana seseorang bisa mengaksesnya. Maka demikian proses penyadaran ini benar benar harus muncul dari masing-masing pribadi dengan tekad kuat meninggalkan dan tidak lagi mengakses judi online, tantangan yang sama juga muncul pada proses pencegahannya, bukan hanya kita sampaikan regulasi tentang hukuman bagi ASN yang bermain judi online tapi bagaimana kita membangun kesadaran kolektif untuk sama-sama mencegah agar orang-orang di lingkungan kita tidak terpapar judi online dan kita bisa mengajak penyintas judi online agar bisa berbagi pengalaman bahwa sangat besar kerugiannya apabila ASN terpapar judi online.

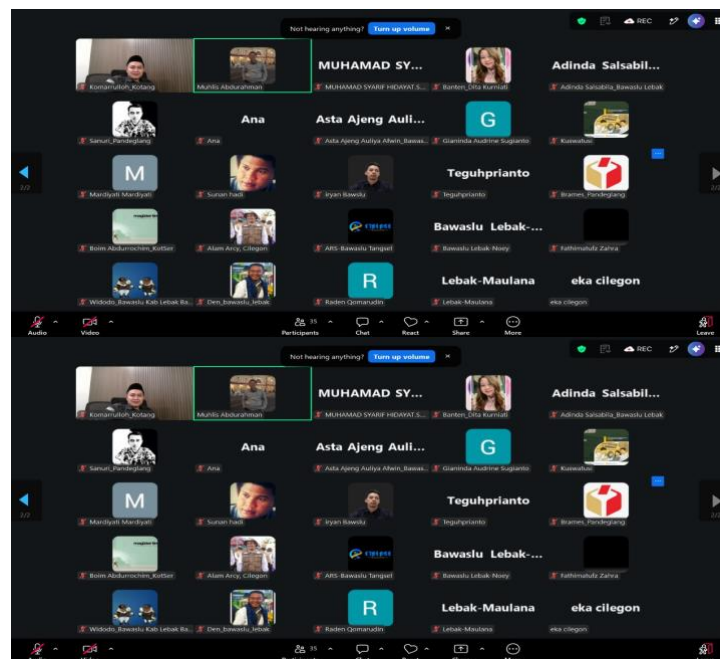
Dengan melihat data-data di atas kita dapat melihat betapa banyaknya ASN di Indonesia yang terpapar judi online sehingga program KKM Mandiri ini sebagai proses pencegahan dengan cara mengedukasi ini sangat membantu menyadarkan serta mampu mencegah bagi ASN yang belum terpapar judi online terutama di lingkungan Bawaslu Provinsi Banten sehingga berdampak baik terhadap capaian-capaian kinerja kelembagaan. Program ini menggunakan pendekatan edukasi dalam menyampaikan tentang bahayanya judi online bagi ASN dan diharapkan program ini dapat menjadi model bagi keterlibatan kampus dalam merespon fenomena-fenomena yang meresahkan di institusi Negara sehingga munculnya sinergitas antara kampus dan institusi negara dalam memerangi judi online.

METODE

Metode pelaksanaan program ini dengan cara sosialisasi, dengan dihadiri oleh peserta secara luring (luar jaringan) maupun daring (dalam jaringan zoom meeting), Menurut Soekanto dalam Lindriati dkk (2017) berpendapat sosialisasi merupakan proses sosial tempat seorang individu mendapatkan pembentukan sikap untuk berperilaku yang sesuai dengan perilaku orang-orang disekitarnya. Menurut Gunawan (2012), sosialisasi merupakan proses penyampaian sesuatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau mengubah sikap, pendapat, perilaku baik langsung maupun tidak langsung. Sedangkan menurut *Charlotte Buhler* merupakan suatu proses belajar dan menyesuaikan diri untuk membantu anggota masyarakat dalam memahami bagaimana cara hidup dan bagaimana cara berpikir kelompoknya. Ia juga berpendapat bahwa sosialisasi bertujuan agar anggota masyarakat dapat berperan dan berfungsi dalam kelompok tersebut.



Gambar 1. Peserta Sosialisasi Secara Luring (Luar Jaringan)



Gambar 2. Peserta Sosialisasi Secara Daring (Dalam Jaringan)

Proses sosialisasi dapat membentuk kepribadian manusia, berikut ada tiga proses sosialisasi: Internalisasi nilai-nilai. Proses penanaman dan pembiasaan nilai dan norma sosial ke dalam diri individu yang berlangsung sejak lahir hingga meninggal. Enkulturasasi. Proses pengembangan yang berasal dari nilai-nilai budaya yang sudah tertanam dalam diri seseorang dan menjadi kebiasaan dalam perilaku sehari-hari.

Pendewasaan diri. Proses ini merupakan penggabungan dari belangsungnya proses internalisasi dan enkulturasasi secara terus menerus. Pendewasaan diri merupakan pembentukan kepribadian paling puncak, hal ini ditandai dengan kepribadian manusia yang sudah terwujud secara utuh. Proses ini



bisa dikatakan seseorang sudah memasuki fase dewasa dan telah siap memegang tanggung jawab dan peran dalam masyarakat.

Sosialisasi ini dengan menggunakan pendekatan Internalisasi, Internalisasi merupakan cara sosialisasi yang berasal dari diri atau kesadaran individu. Cara sosialisasi ini berbeda dengan cara sosialisasi yang lain, karena pada cara sosialisasi ini, individu sudah memiliki kesadaran untuk menaati nilai dan norma. Kesadaran itu muncul karena nilai dan norma tersebut telah menjadi bagian dari dirinya.

Menurut Ibeng (2020), fungsi sosialisasi dibagi dua macam yaitu dari segi kepentingan individu dan dari segi kepentingan masyarakat. Dari segi kepentingan individu sosialisasi berfungsi supaya seorang individu dapat mengenal, mengakui serta menyesuaikan dirinya dengan nilai, norma dan struktur sosial yang terdapat dalam masyarakat. Dari segi kepentingan masyarakat sosialisasi berfungsi sebagai alat dalam pelestarian, penyebaran serta mewarisi nilai, norma, maupun kepercayaan yang terdapat didalam masyarakat.

Dengan demikian, penerapan pendekatan Internalisasi menjadi landasan kuat dalam mengedukasi peserta sehingga seluruh peserta memiliki pemahaman yang sama tentang bahayanya judi online bagi ASN. Tahapan yang digunakan dalam melaksanakan program KKM Mandiri ini meliputi: Kajian Data, pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data ASN yang terpapar judi online secara umum sampai dengan pengumpulan data ASN Bawaslu yang terpapar judi online. Sosialisasi, pada tahap ini diberikan pengetahuan dan pemahaman tentang bahayanya judi online bagi ASN (resiko hukum dan cara terlepas dari terpapar judi online) dan Evaluasi, tahap ini berupa pengevaluasian terhadap kegiatan yang telah dilakukan dalam pembinaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam konteks ini, Aparatur Sipil Negara (ASN) dilingkungan Bawaslu Provinsi Banten sebagai objek sekaligus subjek artinya pemahaman tentang bahayanya judi online bukan hanya untuk dirinya, namun ASN tersebut memiliki tanggung jawab moral untuk menyebarkan pengetahuannya kepada publik. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan ini diawali dari kajian data untuk memetakan data ASN yang terpapar judi online serta memotret keresahan public terhadap dampak negatif pelaku judi online kemudian dilakukan kegiatan sosialisasi untuk mengedukasi tentang bahaya judi online serta Solusi yang ditawarkan dalam menghindari dan menghilangkan kecanduan terhadap judi online.

Kajian Data

Dalam tahapan ini peneliti melakukan analisis data dengan metode deduktif dengan melihat data ASN yang terpapar judi online secara umum ke data khusus ASN Bawaslu yang terpapar judi online sehingga terpotret data ASN yang terpapar judi online sehingga kegiatan ini tervalidasi secara kebutuhan akan informasi bagi ASN dilingkungan Bawaslu Provinsi Banten tentang bahaya judi online serta Solusi untuk menghindari serta menghilangkan kecanduan atau ketergantungan terhadap judi online. Hasil kajian data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Kajian

NO	SUBJEK	JUMLAH	KETERANGAN
1	ASN	51.611	Total akumulasi ASN dari berbagai instansi
2	Masyarakat Indonesia	156.000.000	Transaksi judol di Indobnesia
3	ASN Bawaslu	300	ASN dari Bawaslu seluruh Indonesia

Jumlah ASN dilingkungan Bawaslu se Provinsi Banten yang yang tersebar di Sembilan satuan kerja, yaitu, Bawaslu Provinsi Banten dan delapan Bawaslu Kab/kota se Provinsi Banten dengan sebaran ASN sebagai berikut:

Tabel 2. Jumlah ASN dilingkup Bawaslu di Provinsi Banten

KAB/KOTA	Jenis Jabatan	PNS DPK	PNS Organik	PPPK	Grand Total
KAB. LEBAK	JABATAN FUNGSIONAL TERTENTU	0	3	9	12
KAB. LEBAK	JABATAN FUNGSIONAL	0	0	9	9



KAB/KOTA	Jenis Jabatan	PNS DPK	PNS Organik	PPPK	Grand Total
	UMUM				
KAB. LEBAK	JABATAN STRUKTURAL	1	3	0	4
KAB. LEBAK Total		1	6	18	25
KAB. PANDEGLANG	JABATAN FUNGSIONAL TERTENTU	0	3	5	8
KAB. PANDEGLANG	JABATAN FUNGSIONAL UMUM	0	0	9	9
KAB. PANDEGLANG	JABATAN STRUKTURAL	0	3	0	3
KAB. PANDEGLANG Total		0	6	14	20
KAB. SERANG	JABATAN FUNGSIONAL TERTENTU	0	3	5	8
KAB. SERANG	JABATAN FUNGSIONAL UMUM	0	4	10	14
KAB. SERANG	JABATAN STRUKTURAL	0	5	0	5
KAB. SERANG Total		0	12	15	27
KAB. TANGERANG	JABATAN FUNGSIONAL TERTENTU	0	3	8	11
KAB. TANGERANG	JABATAN FUNGSIONAL UMUM	0	1	3	4
KAB. TANGERANG	JABATAN STRUKTURAL	0	5	0	5
KAB. TANGERANG Total		0	9	11	20
KOTA CILEGON	JABATAN FUNGSIONAL TERTENTU	0	3	10	13
KOTA CILEGON	JABATAN FUNGSIONAL UMUM	0	0	5	5
KOTA CILEGON	JABATAN STRUKTURAL	1	3	0	4
KOTA CILEGON Total		1	6	15	22
KOTA SERANG	JABATAN FUNGSIONAL TERTENTU	0	3	7	10
KOTA SERANG	JABATAN FUNGSIONAL UMUM	0	0	9	9
KOTA SERANG Total		0	3	16	19
KOTA TANGERANG	JABATAN FUNGSIONAL TERTENTU	0	4	4	8
KOTA TANGERANG	JABATAN FUNGSIONAL UMUM	0	0	6	6
KOTA TANGERANG Total		0	4	10	14
KOTA TANGERANG SELATAN	JABATAN FUNGSIONAL TERTENTU	0	3	7	10
KOTA TANGERANG SELATAN	JABATAN FUNGSIONAL UMUM	0	5	5	10
KOTA TANGERANG SELATAN	JABATAN STRUKTURAL	0	4	0	4
KOTA TANGERANG SELATAN Total		0	12	12	24
PROVINSI BANTEN	JABATAN FUNGSIONAL TERTENTU	0	10	12	22
PROVINSI BANTEN	JABATAN FUNGSIONAL UMUM	0	3	13	16
PROVINSI BANTEN	JABATAN STRUKTURAL	0	3	0	3
PROVINSI BANTEN Total		0	16	25	41
Grand Total		2	74	136	212



Gambar 3. ASN Bawaslu Provinsi Banten

Sosialisasi dan Edukasi

Dalam kegiatan ini, peneliti menyampaikan materi tentang bahaya judi online, study kasus serta Solusi agar terhindar dari bahaya judi online serta cara untuk menigggal judi online bagi yang sudah terparap. Selain materi disampaikan oleh peneliti, juga ada sesi tanya jawab dan berbagi pengalaman, adapun materi yang disampaikan kepada peserta sebagai berikut:

1. Perilaku judi dapat dikategorikan sebagai gangguan mental

Perilaku judi dapat dikategorikan sebagai gangguan mental ketika sudah berdampak pada kesehatan dan kualitas hidup. Menurut *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-V)*, *gambling disorder* atau *pathological gambling* dapat dikatakan gangguan ketika menunjukkan gejala berikut: 1) Dorongan untuk menambah jumlah uang dalam berjudi untuk mendapatkan kesenangan atau kepuasan; 2) Gelisah berlebihan ketika berusaha mengurangi atau berhenti judi; 3) Banyak pengalaman gagal untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti judi; 4) Pikiran terpusat pada judi (misalnya bagaimana mendapatkan uang, merencanakan perjudian berikutnya, atau mengenang pengalaman berjudi); 5) Berjudi ketika merasakan distres (misalnya rasa bersalah, cemas, tidak berdaya, depresi, dan takut); 6) Dorongan untuk kembali berjudi setelah mengalami kekalahan; 7) Mudah berbohong dan mengaku bahwa sudah berhenti judi; 8) Kehilangan atau konflik dengan hubungan interpersonal, pekerjaan, pendidikan atau karir karena judi; 9) Bergantung pada orang lain untuk menyediakan uang dan memenuhi kebutuhan finansial.

2. Tips Berhenti Kecanduan Judi Online

Kecanduan judi *online* disebabkan oleh rendahnya kontrol diri, manajemen emosi, mudahnya akses judi, dan rendahnya literasi finansial. Berikut tips berhenti kecanduan judi *online*: 1) Akui masalah. Kesadaran memiliki perilaku kecanduan terhadap judi *online* dan dampak yang ditimbulkan adalah langkah awal untuk berhenti. Jujur dengan diri sendiri dan orang terdekat dapat membantu Kamu mendapatkan bantuan yang dibutuhkan; 2) Menemukan pemicu judi. Sadari dan petakan faktor internal dan eksternal yang memicu perilaku judi *online* muncul. Dorongan untuk berjudi dapat muncul dari buruknya manajemen stres dan emosi, pengaruh pergaulan, kurangnya literasi keuangan, dan gaya hidup yang tidak sehat; 3) Mencari bantuan profesional. Kecanduan judi *online* membutuhkan pendampingan dan intervensi psikologis yang serius mengingat kompleksnya dampak yang ditimbulkan. Melakukan konseling atau psikoterapi dengan psikolog dapat dilakukan secara rutin dengan komitmen yang kuat; 4) Manajemen stres yang sehat. Munculnya kecanduan judi disebabkan oleh manajemen stres yang buruk, seperti pengalihan dari masalah lain, mendapatkan kesenangan sesaat, mendapatkan pengakuan, dan sebagainya. Latih manajemen stres dengan meditasi, relaksasi, atau aktivitas *mindfulness* untuk melatih kontrol diri; 6) Menciptakan dukungan sosial. Untuk terlepas dari perilaku kecanduan membutuhkan dukungan sosial (*support system*) yang kuat. Tentu membutuhkan komitmen untuk saling menghargai, mendengarkan, mendukung dan terbuka terhadap proses yang dijalani; 7) Batasi dan hilangkan akses pada judi. Komitmen untuk bertahap membatasi dan menghilangkan akses terhadap judi *online*, misalnya menghapus akun, rekening yang digunakan, jauhi pergaulan atau lingkungan yang memicu, dan sebagainya; 8) Membuat rencana keuangan. Kecanduan judi *online* berdampak pada prioritas dan rencana keuangan. Buatlah perencanaan

keuangan yang realistis, misalnya dimulai dengan melunasi hutang, mencari sumber penghasilan yang baru, atau menyisihkan uang untuk kebutuhan jangka Panjang; 9) Mengembangkan hobi dan minat baru. Temukan aktivitas baru yang dapat memberikan kepuasan atau pengalihan dari judi, seperti olahraga, seni, musik, dan sebagainya. Distraksi dengan aktivitas yang memacu adrenalin juga bisa menjadi pilihan sebagai hobi atau minat baru.

3. Refleksi diri

Refleksi diri penting dilakukan untuk menyesali perilaku kecanduan judi *online* dan dampak yang telah ditimbulkan. Penyesalan, hikmah, dan pembelajaran yang diperoleh dari proses refleksi dapat menjadi motivasi untuk bangkit dari lingkaran judi *online*. Butuh komitmen yang kuat untuk bisa menghilangkan kebiasaan judi *online*. Apresiasi progres sekecil apapun dan sabar dalam menyelesaikan masalah-masalah yang telah ditimbulkan dari kecanduan judi *online*.



Gambar 4. Peneliti Sedang Menyampaikan Materi

Evaluasi

Kegiatan ini menggunakan salah satu model evaluasi yaitu *Logical Framework* (kerangka kerja logis), sebagai cara untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan sosialisasi bahaya judi online bagi aparatur sipil negara di lingkungan sekretariat Bawaslu Provinsi Banten. Dadang Solihin (2012) menjelaskan bahwa *Logical Framework* digunakan untuk membantu mengklarifikasi atau kebijakan yang diberikan untuk mengidentifikasi hubungan kausatif antara masukan, proses, keluaran, hasil, dan dampak dari kegiatan ini.

Dalam kegiatan ini, peserta sosialisasi dan edukasi dilakukan secara langsung tatap muka bagi ASN di sekretariat Bawaslu Provinsi Banten dan di ikuti secara daring (dalam jaringan/online) bagi ASN disatuan kerja Bawaslu Kabupaten Kota se Provinsi Banten (Bawaslu Kota Serang, Bawaslu Kota Cilegon, Bawaslu Kota Tangerang, Bawaslu Kota Tangderang Selatan, Bawaslu Kabupaten Serang, Bawaslu Kabupaten Pandeglang, Bawaslu Kabupaten Lebak dan Bawaslu Kabupaten Tangerang), sehingga catatan peneliti agar kualitas sosialisasi dan edukasi berjalan efektif baiknya kegiatan serupa bisa dilakukan secara tatap muka (offline) secara keseluruhan.

Judi online merupakan kegiatan yang dilarang sehingga menimbulkan perspektif negative bagi pelakunya baik perspektif itu muncul dari komunitas/lingkungan kerja maupun secara personal teman kerjanya, sehingga menimbulkan keseganan bagi seseorang yang sudah terpapar judi online untuk mengakui bahwa yang bersangkutan terpapar judi online, hal ini yang menjadi salah satu faktor kesulitan peneliti untuk menindaklanjuti edukasi atau semacam pendampingan khusus agar ASN yang terpapar judi online ini dapat sembuh dan meninggalkan kegiatan perjudian secara online.

Layanan konsultasi bagi ASN pada setiap kantor satuan kerja di era digital seperti saat ini sepertinya sudah suatu keharusan, bukan hanya melayani konsultasi terkait judi online namun juga gejala-gejala persoalan lainnya, seperti persoalan keluarga, bahaya narkoba, pinjaman online dan lainnya.

KESIMPULAN

Kegiatan Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) Mandiri tahun 2026 yang diselenggarakan oleh Sekolah Tinggi Ilmu Syariah Nahdlatul Ulama (STISNU) Nusantara Tangerang dengan tema “Bahaya Judi Online Bagi Aparatur Sipil Negara di Lingkungan Sekretariat Bawaslu se Provinsi Banten” menunjukkan bahwa Perguruan Tinggi dan Lembaga Negara bisa saling bersidenrgi dalam menghadapi fenomena negative yang merebak kesemua lapisan Masyarakat tidak terkecuali ASN.



Kegiatan ini bukan saja menyampaikan hal-hal yang normative dan konseptual terkait bahaya judi online, namun juga menyampaikan dampak hukum, dampak capaian kerja sampai dengan dampak social dan keluarga bagi siapa saja yang terpapar judi online terutama bagi ASN.

Meskipun peneliti menyadari kegiatan ini masih banyak catatan sebagaimana sudah di jelaskan di bagian evaluasi, namun peneliti meyakini kegiatan ini sangat bermanfaat dan perlu terus di lakukan secara sel-sel jaringan ASN dengan konsep partisipatif yang artinya setiap ASN memiliki tanggung jawab moral agar terus terhindar dari bahaya judi online namun juga memiliki tanggung jawab moral terhadap Lembaga dan social agar terus memberikan edukasi bagi sesame tentang bahaya judi online dan Solusi terhindar atau Solusi terlepas dari kecanduan judi online itu sendiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) Mandiri ini. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Pihak Bawaslu Provinsi Banten dan Bawaslu Kab/Kota se Provinsi Banten atas partisipasinya mengikuti kegiatan ini. Tak lupa, juga saya mengucapkan terimakasih kepada Dosen STISNU Nusantara Tangerang yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga kegiatan ini berjalan sukses. Semoga kegiatan bersama ini menjadi amal jariyah dan terus memberikan manfaat kepada sesame sehingga tidak ada ASN dilingkungan Bawaslu se Provinsi Banten yang terpapar judi online.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, and Tjaturahono Budi Sanjoto. (2016). "Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)", *Journal of Educational Social Studies*, 5.2, 156–62. [https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/journal/view/9960?issue=Vol%205%20No%202%20\(2016\):%20Desember%202016](https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/journal/view/9960?issue=Vol%205%20No%202%20(2016):%20Desember%202016)
- Adhigama A Budiman and others. (2021). *Mengatur Ulang Kebijakan Tindak Pidana Di Ruang Siber*. Jakarta: Institute for Criminal Justice Reform (ICJR).
- Gunawan, Heri. (2012). *Pendidikan Karakter, Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- <https://pinrang.bawaslu.go.id/berita/ketua-bawaslu-ri-ingatkan-asn-jauhi-pinjol-dan-judi-online> (diakses pada 21 Agustus 2026)
- <https://www.kompas.id/artikel/satu-kecanduan-judi-daring-dampaknya-bisa-dirasakan-warga-sekabupaten> (diakses pada 21 Agustus 2026)
- <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-sosialisasi> (diakses pada 21 Agustus 2026)
- <https://www.klikdokter.com/psikologi/kesehatan-mental/tips-berhenti-kecanduan-judi-online?srsId=AfmBOooN-80ndED8nbdZw0xmCBSgejgIqSOI-XO6b1O84XpoanypTfOX> (diakses pada 21 Agustus 2026)
- <https://tirto.id/ppatk-kantongi-data-51-ribu-asn-pemain-judol-nik-terlacak-hAnM> (diakses pada 21 Agustus 2026)
- Lindriati, Siti dkk. 2017. "Pengaruh Sosialisasi dan Tingkat Pemahaman Masyarakat terhadap Minat Pembuatan Akta Kematian di Desa Purworejo". Artikel. (<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JKD/article/view/13864>). (diakses pada 22 september 2026)
- Ibeng, P. (2020). Pengertian Retail, Fungsi, Jenis, Contoh, & Menurut Para Ahli. [Online] Available at: <https://pendidikan.co.id/pengertian-retail-fungsi-jenis-contohmenurut-paraahli> (diakses pada 4 september 2026)
- <https://eprints.uny.ac.id/66136/4/BAB%20III.pdf> (diakses pada 4 September 2026)