

PROPOSAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



PENINGKATAN KESADARAN HUKUM KEPADA GENERASI GEN-Z TERHADAP BAHAYA JUDI ONLINE

Disusun Oleh:

- | | | |
|-------------------------------------|------------------|---------|
| 1. Dr. Syukron Abdul Kadir, SH., MH | NIDN: 510810336 | Ketua |
| 2. Dr. Noor Rohmat, SH, MKn | NIP. :0515108101 | Anggota |
| 3. Axcell Ezhalio Melvin Kaya | NIM: 221218035 | Anggota |
| 4. Wulan Julianti Putri | NIM: 221218033 | Anggota |

Dibiayai oleh Anggaran Pendapatan dan Belanja
Universitas Widya Mataram Tahun Akademik 2024/2025

UNIVERSITAS WIDYA MATARAM YOGYAKARTA

NOVEMBER 2024

HALAMAN PENGESAHAN

1. **Judul** : **Peningkatan Kesadaran Hukum Kepada Generasi Gen-Z Terhadap Bahaya Judi Online**
2. **Bidang Ilmu** : Ilmu Hukum
3. **Ketua Peneliti**
 - a. **Nama Lengkap** : Dr. Syukron Abdul Kadir, SH., MH
 - b. **Jenis Kelamin** : Laki-Laki
 - c. **NIP/NIK/NIDN** : -
 - d. **Pangkat/Golongan** : -
 - e. **Jabatan Fungsional** : -
 - f. **Fakultas/Jurusan** : Hukum/Ilmu Hukum
 - g. **Perguruan Tinggi** : Universitas Widya Mataram
 - h. **Status Dosen** : Dosen Tetap Yayasan (A)/ DPK (B)
4. **Jumlah anggota Tim** : 1 (satu)
 - Nama lengkap** : Dr. Noor Rohmat, SH, MKn
 - NIK/NIDN/NIM** : 0515108101
 - Nama lengkap** : Axcell Ezhalio Melvin Kaya
 - NIK/NIDN/NIM** : 221218035
 - Perguruan Tinggi** : Universitas Widya Mataram
 - Nama lengkap** : Wulan Julianti Putri
 - NIK/NIDN/NIM** : 221218033
 - Perguruan Tinggi** : Universitas Widya Mataram
5. **Lokasi Pegabdian** : Indonesia
6. **Lama Pegabdian** : 1 bulan
7. **Biaya yang diperlukan**
 - a. **Sumber dari institusi** : Rp 1.500.000,-
 - b. **Sumber lain** : Rp -

----- +

Jumlah: Rp. 1.500.000,-

Yogyakarta, 16 November 2024

Mengetahui,
Dekan Fakultas

Ketua Peneliti

(Dr. Hartanto, S.E., S.H., M.Hum)
NIK: 510810230

(Dr. Syukron Abdul Kadir, SH., MH)
NIK: 510810336,

Menyetujui,
Kepala LPPM UWM

(Prof. Dr. Ir. Ambar Rukmini, MP)
196412081992032001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI	iv
Abstrak	1
BAB 1. PENDAHULUAN	1
BAB 2. METODE PELAKSANAAN	3
BAB 3. MITRA	3
1. Nama Mitra	3
2. Lokasi Mitra	3
BAB 4. LUARAN DAN TARGET CAPEAN	4
BAB 5. ANGGARAN	4
BAB 6. JADWAL PELAKSANAAN	5
DAFTAR PUSTAKA	5

Abstrak

Sepanjang sejarah peradaban manusia, perilaku dan kebiasaan mengadu nasib dan peruntungan melalui permainan telah terjadi di semua lapisan masyarakat, dari yang kaya hingga yang miskin, dari perjudian dengan resiko kecil hingga mempertaruhkan sesuatu yang besar. Salah satu masalah masyarakat yang sangat sulit dihilangkan adalah perjudian, yang dianggap berdampak negatif terutama terhadap pelaku perjudian dan orang-orang di sekitarnya. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pasal 303 mengatur perjudian. Undang-undang ini melarang perjudian di Indonesia. Pada tahun 2008 dan dari kasus tersebut negara merespon dengan mengeluarkan peraturan dengan kesesuaian perkembangan masyarakat, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (atau UU ITE) dan sudah terdapat perubahan dalam Undang-undang (UU) Nomor 19 Tahun 2016 telah ditetapkan di Indonesia. Meskipun ada beberapa peraturan perundang-undangan yang sangat tegas yang melarang perjudian, baik secara offline maupun melalui media elektronik, atau yang lebih dikenal sebagai perjudian online, perjudian ini semakin marak di masyarakat. Pelaku perjudian justru semakin kreatif dalam menjalankan bisnis ilegal ini, meskipun ada banyak peraturan yang memperketatnya.

BAB 1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan media elektronika dianggap sebagai simbol revolusioner yang akan mengintegrasikan seluruh sistem dunia dalam segala bidang seperti bidang sosial, budaya, ekonomi, dan keuangan. Dalam beberapa tahun terakhir, proses globalisasi telah berkembang dari sistem lokal dan nasional ke sistem global yang lebih besar, kadang-kadang terlalu cepat.

Fenomena yang dikenal sebagai "kenyataan dalam dunia maya" atau juga dikenal sebagai "virtual reality" diciptakan oleh proses globalisasi dan mengubah model komunikasi konvensional. Fenomena ini dikenal sebagai internet. Sebagai kultur masyarakat modern, internet berkembang dengan cepat dan dianggap sebagai kultur karena memungkinkan berbagai aktifitas masyarakat cyber, seperti berpikir, berkreasi, dan bertindak, diekspresikan melaluinya kapan saja dan di mana saja. Kehadirannya telah menciptakan dunia baru yang disebut "*cyberspace*" atau "dunia semu", yang merupakan dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas virtual yang baru, tidak langsung dan tidak nyata.

Menurut Satjipto Raharjo, "banyak alasan yang dapat dikemukakan sebagai penyebab timbulnya suatu perubahan di dalam masyarakat tetapi perubahan dalam penerapan hasil-hasil teknologi modern dewasa ini banyak disebut sebagai salah satu sebab bagi terjadinya perubahan sosial." Perubahan ini dapat mencakup nilai-nilai sosial, pola-pola perilaku,

organisasi, susunan lembaga masyarakat, dan wewenang interaksi sosial. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi internet memiliki efek negatif yang tidak kalah banyak dengan efek positifnya. Internet mengubah kejahatan konvensional seperti pencurian, pengancaman, pencemaran nama baik, pornografi, perjudian, penipuan, dan terorisme menjadi beberapa jenis kejahatan yang dapat dilakukan secara online oleh individu maupun kelompok dengan resiko tertangkap yang sangat kecil dan kerugian yang lebih besar bagi masyarakat dan negara.

Sepanjang sejarah peradaban manusia, perilaku dan kebiasaan mengadu nasib dan peruntungan melalui permainan telah terjadi di semua lapisan masyarakat, dari yang kaya hingga yang miskin, dari perjudian dengan resiko kecil hingga mempertaruhkan sesuatu yang besar. Salah satu masalah masyarakat yang sangat sulit dihilangkan adalah perjudian, yang dianggap berdampak negatif terutama terhadap pelaku perjudian dan orang-orang di sekitarnya. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pasal 303 mengatur perjudian. Undang-undang ini melarang perjudian di Indonesia. Pada tahun 2008 dan dari kasus tersebut negara merespon dengan mengeluarkan peraturan dengan kesesuaian perkembangan masyarakat, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (atau UU ITE) dan sudah terdapat perubahan dalam Undang-undang (UU) Nomor 19 Tahun 2016 telah ditetapkan di Indonesia.

Meskipun ada beberapa peraturan perundang-undangan yang sangat tegas yang melarang perjudian, baik secara offline maupun melalui media elektronik, atau yang lebih dikenal sebagai perjudian online, perjudian ini semakin marak di masyarakat. Pelaku perjudian justru semakin kreatif dalam menjalankan bisnis ilegal ini, meskipun ada banyak peraturan yang memperketatnya. Kemudian yang akan penulis bahas dalam penelitian ini adalah tentang bagaimana hukum memperlakukan orang yang membagi dan memainkan tautan disaluran yang mengandung konten perjudian secara online ditinjau dari Undang-undang (UU) Nomor 19 Tahun 2016 dan bagaimana kebijakan penegak hukum menangani tindak pidana yang berkaitan dengan teknologi informasi judi online.

BAB 2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang di dukung penuh oleh remaja karangtaruna Dusun Dukuh RT.05, Desa Seloharjo, Kecamatan Pundang, Kabupaten Bantul, Secara prinsip pelaksanaan pengabdian dibagi menjadi tiga tahap, tahapan pertama yaitu pra kegiatan, kemudian pelaksanaan, dan yang terakhir adalah evaluasi. Selanjutnya akan diuraikan secara rinci metode pelaksanaan yang digunakan dalam masing-masing tahap yaitu:

- 1) Tahap Pra Kegiatan: Tahapan awal kegiatan dilakukan dengan pencarian mitra serta objek kelompok masyarakat dalam melaksanakan pengabdian, kemudian dilakukanlah identifikasi kondisi lapangan.
- 2) Tahap Pelaksanaan Kegiatan Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan metode ceramah kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab.
- 3) Tahap Evaluasi Evaluasi dilakukan kepada para peserta yaitu oleh pengelola desa wisata Tambi

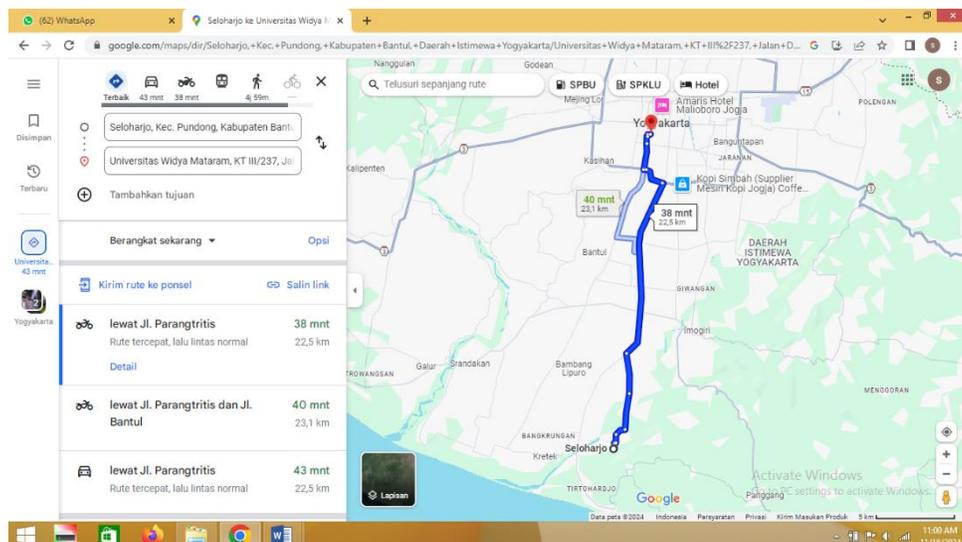
BAB 3. MITRA

1. Nama Mitra

Karang Taruna Dusun Dukuh RT.05, Desa Seloharjo, Kecamatan Pundang, Kabupaten Bantul

2. Lokasi Mitra

Dusun Dukuh RT.05, Desa Seloharjo, Kecamatan Pundang, Kabupaten Bantul



BAB 4. LUARAN DAN TARGET CAPEAN

Luaran Wajib

Tahun Luaran	Jenis Luaran	Status target capaian (<i>accepted, published, terdaftar atau granted, atau status lainnya</i>)	Keterangan (<i>url dan nama jurnal, penerbit, url paten, keterangan sejenis lainnya</i>)
2024	Publikasi Media	<i>published</i>	https://www.rumahkabar.com/

BAB 5. ANGGARAN

Rencana anggaran biaya pengabdian kepada masyarakat mengacu pada ketentuan yang berlaku dengan besaran minimum dan maksimum sebagaimana kebijakan yang dikeluarkan oleh Universitas Widya Mataram Yogyakarta:

Total RAB: Rp. 1.500.000,- (satu juta lima ratus ribu rupiah)

Jenis Pembelanjaan	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
Pra Kegiatan	Survey Lapangan	1		1	Rp. 100.000,-	Rp. 100.000,-
	Penyusunan Proposal	1	Exp	2	Rp. 20.000,-	Rp. 40.000,-
Honorarium	Pelaksana	1	Hari	2	Rp. 250.000,-	Rp. 500.000,-
Sarana Penunjang	Konsumsi	1		20	Rp. 30.000,-	Rp. 600.000,-
	Publikasi Media	1		1	Rp. 220.000,-	Rp. 220.000,-
Evaluasi	Penyusunan Laporan	1	Exp	2	Rp. 20.000,-	Rp. 40.000,-
Total Anggaran yang dibutuhkan						Rp. 1.500.000,-

BAB 5. JADWAL PELAKSANAAN

No	Nama Kegiatan	Januari						
		22	23	24	25	26	27	28
1	Tahap Pra Kegiatan							
2	Tahap Pelaksanaan Kegiatan							
3	Tahap Evaluasi							

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Rahardjo,. 2002. *Cybercrime pemahaman dan upaya pencegahan kejahatan berteknologi*, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Didik J.Rachbini,2001. "Mitosis dan Implikasi Globalisasi". Yayasan Obor: Jakarta.
- Fuady, Munir. 2013. *Teori-Teori Besar (Grand Theory) Dalam Hukum*, Kencana: Jakarta.
- Keraf, A. Sonny. 1998. *Etika Bisnis, Tuntutan dan relevansinya, edisi baru*, Kanisius: Yogyakarta.
- Manan, Abdul. 2013. *Aspek-Aspek Pengubah Hukum*, PT. Kharisma Putera Utama: Jakarta.
- Rahardo, Sutjipto. 2012. *Ilmu Hukum*, PT. Citra Aditya Bakti: Bandung.
- Satjipto Raharjo, 1980. *Hukum dan Masyarakat*,Angkasa: Bandung.
- Soekanto, Soerjono. 2014. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Rajagrafindo Persada: Jakarta.
- Zainuddin, 2013. *Metode Penelitian Hukum*, Sinar Grafika: Jakarta.
- Kartini Kartono, 2001, *Patologi Sosial Jilid 1*, Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Isjoni,I, 2002, *Masalah Sosial Masyarakat*, Pekan Baru: Unri Press Jurnal.