Skim : Lihat Renstra Abdimas LPPM
Tahapan PPM 2023/2024

LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

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

Disusun oleh :

1.	Dr. Syukron Abdul Kadir, SH., MH	NIDN : 0524056901
2.	Dr. Noor Rohmat, SH, MKn	NIP. :0515108101
3.	Axcell Ezhalio Melvin Kaya	NIM : 221218035

Dibiayai oleh Anggaran Pendapatan dan Belanja

Universitas Widya Mataram Tahun Akademik 2024/2025

UNIVERSITAS WIDYA MATARAM YOGYAKARTA

2025

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	: 0524056901
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	: 2 (dua)
a. Dosen	: 1 orang
b. Praktisi	: 0 orang
c. Mahasiswa	: 1 orang
5. Peserta/ pihak terkait	: a. Dr. Noor Rohmat, SH, MKn b. Axcell Ezhalio Melvin Kaya
6. Lokasi Pengabdian	: Indonesia
7. Lama Pengabdian	: 1 bulan
8. Biaya yang diperlukan	
a. Sumber dari institusi	: Rp 1.500.000,-
b. Sumber lain	: Rp
	---------- +
Jumlah	: **Rp 1.500.000,-**

Yogyakarta, 25 Juli 2025

Mengetahui,
Dekan Fakultas

Ketua Tim Pengabdi

(Dr. Hartanto, S.E., S.H., M.Hum)
NPP/NIP: 510810230

(Dr. Syukron Abdul Kadir, SH., MH)
NPP/NIP: 510810336

Menyetujui,
Kepala LPPM UWM

(Prof. Dr. Ir. Ambar Rukmini, MP.)
NIP: 196412081992302001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PENGESAHAN ii
DAFTAR ISI ii
RINGKSAN HASIL PENGABDIAN 1
BAB 1. PENDAHULUAN 1
BAB 2. METODE PELAKSANAAN 3
BAB 3. PELAKSANAAN KEGIATAN 3
BAB 4. HASIL KEGIATAN DAN CAPAIAN TARGET 4
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN 4
REFERENSI 4
Lampiran 1. Materi Pelatihan/Penyuluhan 9
Lampiran 2. Penggunaan Anggaran 18

RINGKASAN HASIL PENGABDIAN

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 kesesuaiaan 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 perikelakuan, 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 kesesuaiaan 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 masingmasing tahap yaitu:

1) Tahap Pra Kegiatan: Tahapan awal kegiatan dilakukan dengan pencarian mitra serta objek kelompok masyarakat dalam melaksanakan pengabdian, kemudaian 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 remaja karangtaruna Dusun Dukuh RT.05, Desa Seloharjo, Kecamatan Pundang, Kabupaten Bantul

BAB 3. PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan pendekatan partisipatif bersama mitra Karang Taruna Dusun Dukuh RT.05, Desa Seloharjo, Kecamatan Pundong, Kabupaten Bantul. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pra kegiatan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap pra kegiatan dimulai dengan pencarian dan penentuan mitra, dilanjutkan dengan identifikasi lapangan untuk mengetahui kondisi sosial dan tingkat pemahaman hukum masyarakat terhadap bahaya judi online. Informasi ini menjadi dasar penyusunan materi yang tepat sasaran sesuai kebutuhan kelompok sasaran, yaitu generasi Gen-Z di wilayah tersebut.

Pada tahap pelaksanaan, metode ceramah interaktif digunakan untuk menyampaikan materi mengenai kesadaran hukum dan bahaya judi online, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab agar peserta dapat memahami secara aktif. Kegiatan berjalan dengan dukungan penuh dari mitra setempat dan disesuaikan dengan waktu dan kondisi lokal. Evaluasi dilakukan dengan pendekatan observasional dan diskusi bersama pihak pengelola desa guna mengetahui efektivitas program dan sejauh mana peningkatan

kesadaran hukum terjadi di kalangan peserta. Luaran dari kegiatan ini juga dipublikasikan melalui media daring sebagai bagian dari diseminasi hasil pengabdian.

BAB 4. HASIL KEGIATAN DAN CAPAIAN TARGET

Kegiatan pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran hukum generasi Gen-Z terhadap bahaya judi online telah terlaksana dengan baik di Dusun Dukuh RT.05, Desa Seloharjo, Kecamatan Pundong, Kabupaten Bantul. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui metode ceramah interaktif dan diskusi tanya jawab yang diikuti dengan antusias oleh para pemuda Karang Taruna setempat. Materi yang disampaikan mencakup aspek hukum perjudian online menurut UU ITE dan KUHP, serta dampak sosial dan hukum dari aktivitas tersebut. Evaluasi terhadap peserta menunjukkan peningkatan pemahaman hukum secara signifikan setelah kegiatan berlangsung.

Capaian target luaran dari kegiatan ini telah terealisasi sesuai rencana, yaitu publikasi media pada situs berita daring *RumahKabar.com* sebagai bentuk diseminasi hasil kegiatan kepada masyarakat luas. Status luaran telah tercapai dalam bentuk “published” pada tahun 2024, yang menunjukkan keberhasilan dalam menyampaikan isu hukum aktual kepada publik secara lebih luas. Hal ini juga memperkuat kontribusi kegiatan terhadap pengembangan literasi hukum masyarakat, khususnya generasi muda, dalam menghadapi tantangan kejahatan berbasis teknologi seperti judi online

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan kesadaran hukum generasi Gen-Z terhadap bahaya judi online telah berhasil dilaksanakan dengan dukungan aktif dari Karang Taruna Dusun Dukuh, Desa Seloharjo, Kecamatan Pundong, Bantul. Melalui metode ceramah interaktif dan sesi tanya jawab, peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai implikasi hukum serta dampak sosial dari praktik judi online, yang dibuktikan dengan antusiasme peserta dan publikasi kegiatan di media daring. Ke depan, disarankan agar kegiatan serupa dilaksanakan secara berkala dengan pendekatan edukatif yang lebih variatif serta melibatkan pihak sekolah dan tokoh masyarakat guna memperluas jangkauan serta memperkuat resistensi remaja terhadap pengaruh negatif judi online.

REFERENSI

Agus Rahardjo,. 2002. *Cybercrime pemahaman dan upaya pencegahan kejahatan berteknologi*, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung.

Didik J.Rachbini,2001. "Mitos 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.

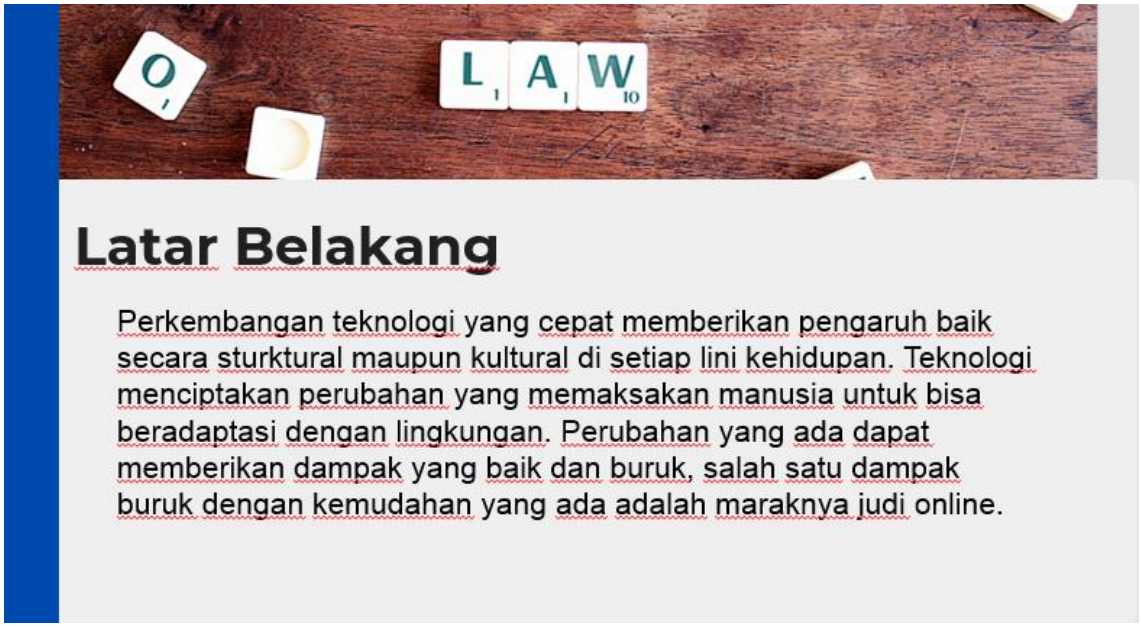
Zainuddin, 2013. *Metode Peneitian Hukum*, Sinar Grafika: Jakarta.

Kartini Kartono, 2001, Patologi Sosial Jilid 1, Jakarta : RajaGrafindo Persada.

Isjoni,I, 2002, Masalah Sosial Masyarakat, Pekan Baru: Unri Press Jurnal.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Materi Pelatihan/Penyuluhan



Lanjut

Digitalisasi yang terjadi memberikan kemudahan untuk mengakses segala hal menggunakan smartphone. Hal ini mendorong peningkatan pelaku judi online dari berbagai usia dan tidak memandang gender. Berdasarkan PPATK mencatat pada oktober 2023 transaksi pelaku judi online meningkat 52,69% dibandingkan tahun 2022 mencapai Rp. 104,42 Triliun.

Pengertian

judi merupakan kegiatan yang mempertaruhkan sesuatu berharga dengan sadar untuk hasil yang diharapkan pada peristiwa baik permainanan hingga perlombaan, lalu judi online merupakan permainan judi pada platform online dalam bentuk situs yang mudah diakses. Perjudian online baik dalam perspektif agama maupun hukum merupakan tindakan pelanggaran

Pasal 27 Ayat (2) UU ITE

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian terancam hukuman maksimal hingga 6 tahun dan/atau denda hingga 1 miliar rupiah

Faktor Pendukung Judi Online

Faktor internal dari pelaku judi online:

1) Ekonomi
2) Persepsi akan permainan Judi
3) Faktor Kesadaran Hukum

Faktor Eksternal dari pelaku judi online:

1) Perkembangan Teknologi
2) Faktor Lingkungan

Faktor Ekonomi

Faktor ekonomi menjadi pendorong utama dalam melakukan judi online, dengan banyaknya permasalahan ekonomi, mulai dari sulitnya mendapatkan pekerjaaan, naiknya harga pangan, inflasi, dan juga gaji dibawah rata-rata membuat masyarakat kesulitan untuk memenuhi kebutuhannya. Dengan kemudahan juga pengorbanan yang terbilang kecil dan menghasilkan uang yang cukup besar, hal ini mendorong pelaku berjudi online.

Faktor Persepsi akan Permainan Judi

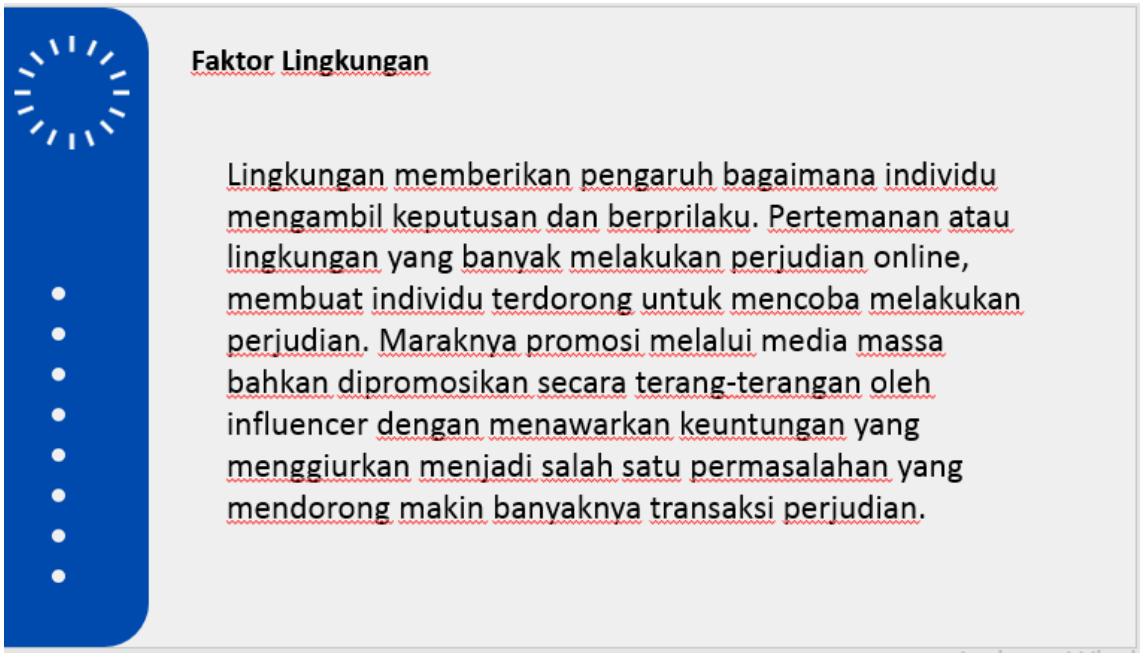
Faktor ini didorong karena pemikiran terhadap kemungkinan memenangkan permainan ini dengan sangat yakin. Pada dasarnya permainan judi online bagi pemula akan diberikan kemenangan agar terus bermain, hal ini membuat orang yang memainkan judi online yakin akan probabilitas kemenangan dan keberuntugannya setiap kali permainan. Dengan keyakinan dan keuntungan yang didapatkan mempengaruhi persepsi pemain bahwa jika tidak menang dipermainan kali ini, dipermainan selanjutnya dia akan menang. Hal ini yang membuat pelaku kecanduan dan sulit keluar dari permainan ini.

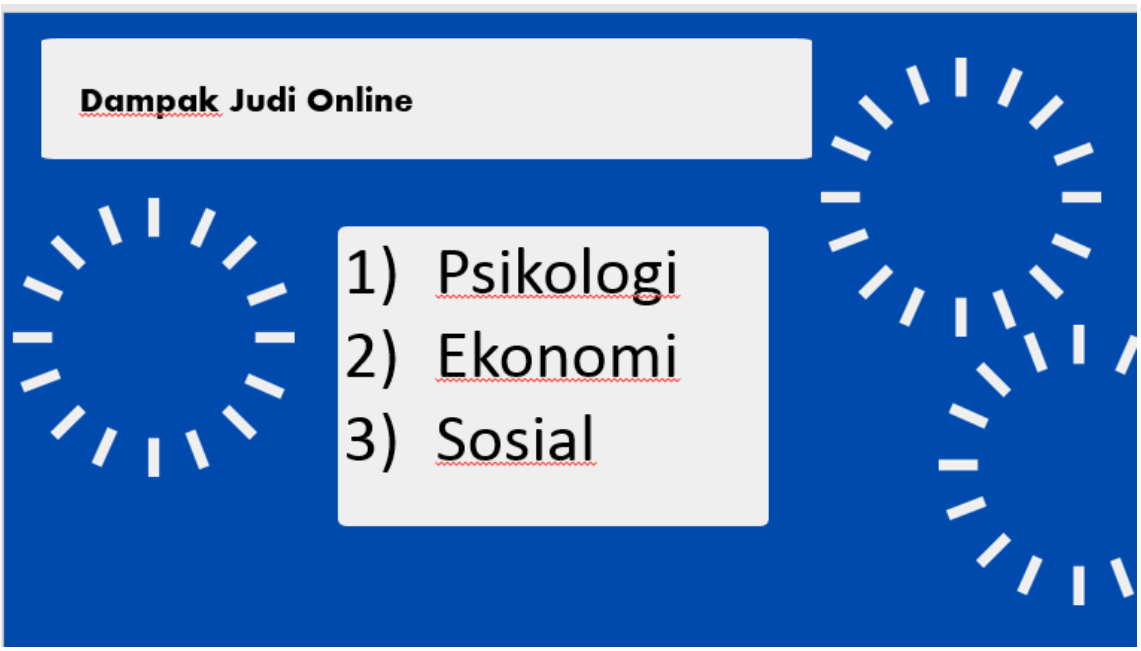
Faktor Kesadaran Hukum

Masyarakat belum sadar hukum akan permainan judi online. Banyak masyarakat yang tidak mengetahui mengenai peraturan judi online dan menganggap bukan sesuatu yang melanggar hukum. Jikapun tau mengenai peraturannya, mereka seakan tidak takut akan hukuman yang diberikan, karena sanksi terhadap pelaku yang hanya bermain judi online tidak berat dan sulit ditemukan buktinya.

Faktor Perkembangan Teknologi

Perkembangan tekknologi memang memudahkan pelaku untuk mengakses situs judi online. Walaupun sudah banyak situs yang ditutup, tetapi bandar tidak kehabisan akal untuk membuka situs perjudian online dengan berbagai cara agar tidak terdeteksi oleh aparat. Selain itu, perkembangan fintech mulai dari e-wallet hingga mbanking memudahkan pemain judi online untuk bertransaksi judi online.
Dengan adanya perlindungan data transaksi dalam fintech, hal ini ternyata menyulitkan aparat untuk mendapatkan bukti transaksi perjudian online yang dilakukan oleh individu


Faktor Lingkungan
Lingkungan memberikan pengaruh bagaimana individu mengambil keputusan dan berprilaku. Pertemanan atau lingkungan yang banyak melakukan perjudian online, membuat individu terdorong untuk mencoba melakukan perjudian. Maraknya promosi melalui media massa bahkan dipromosikan secara terang-terangan oleh influencer dengan menawarkan keuntungan yang menggiurkan menjadi salah satu permasalahan yang mendorong makin banyaknya transaksi perjudian.


Dampak Judi Online
1) Psikologi
2) Ekonomi
3) Sosial

Dampak Psikologi

Kecanduan (Adiktif)

Permainan judi mendorong pelaku untuk terus bermain judi karena penasaran terhadap kemenangan untuk permainan selanjutnya. Rasa penasaran ini membuat pelaku kecanduan dan sulit untuk bermain.

Menggangqu Kesehatan Mental

Judi online dapat menyebabkan stress, kecemasan, bahkan depresi bagi pelaku. Hal ini disebabkan karena kecanduan akibat permainan judi yang membuat seseorang cemas akan hasil yang didapatkan, stress hingga depresi ketika mendapatkan kekalahan terus menerus. Selain itu juga, stress dan depresi ini diakibatkan karena perilaku lain yang menghalalkan segala cara dengan menggunakan uang bisa terus bermain dan mengharapkan kemenangan tetapi hasilnya kekalahan sehingga terdapat beban pikiran untutk mempertanggungjawabkan perilakunya.

Dampak Ekonomi

Kecanduan judi online membuat pelaku melakukan berbagai cara untuk mendapatkan modal untuk bermain, salah satunya berhutang. Pelaku tidak peduli jika dia mengalami kerugian akibat kalah dalam permainan dan terus berharap di permainan berikutnya akan menang. Padahal pelaku mengalami kerugian dalam waktu yang singkat. Hal ini membuat pelaku terlilit hutang dan membuat kondisi finansial keluarga tidak stabil.

Dampak Sosial

Meningkatkan Tindakan Kriminalitas

Bukan hanya merugikan individunya, judi online meningkatkan tindakan kriminalitas, sudah banyak kasus pencurian uang baik itu uang pribadi ataupun uang perusahaan akibat digunakan untuk menjadi modal judi online oleh pelaku

Isolasi Sosial

Kecanduan judi membuat seseorang menghindari sosialisasi dari lingkungan luar. Selain itu, kecanduan judi online juga dapat merusak hubungan dengan orang lain baik akibat beruntang ataupun tempramen.

Upaya Penaggulangan Judi Online

Perlu adanya penanggulangan agar tingkat aksesibilitas dari judi online dan transaksisinya menurun karena dampak yang diberikan bukan hanya pada individu itu sendiri namun juga pada lingkungan. Salah satu upaya preventif adalah perlu adanya sosialisasi mengenai bahayanya judi online.

Berdasarkan data dari PPATK bahwa 2,1 juta orang dari 2,7 juta orang indonesia yang terlibat judi online adalah ibu rumah tangga dan pelajar, hal ini menunjukkan bahwa judi online tidak lagi memandang umur. Peran sosialisasi penting terutama bagi pelajar agar mereka mengetahui bahayanya judi online dan juga membangun kesadaran akan hukum yang mengatur perjudian online. Sosialisasi bisa membentuk mindset bahwa sesuatu yang instan dan mudah tidak memberikan hasil yang baik, salah satunya judi online.

Lanjut.....

perlu adanya tindakan tegas bagi influencer yang mempromosikan judi online secara terang-terangan. Influencer memberikan pengaruh yang besar terhadap audiencenya sehingga jika tidak ada tindakan tegas terhadap influencer, judi online akan semakin memnjamur. Selain menutup akses situs judi online, Kominfo perlu memperhatikan aplikasi-aplikasi game yang ada pada gawai. Perlu juga kerjasama lintas bidang, salah satunya dengan jasa finansial teknologi dan Otoritas Jasa Keuangan untuk membantu memblokir akses transaksi terhadap situs situs judi online di Indonesia maupun luar negeri

Terima Kasih!

Laporan.2 penggunaan Anggaran

Total penggunaan anggaran: 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,-**

LUARAN

Link Berita

- ✓ https://new.widyamataram.ac.id/content/news/dosen-mh-uwm-edukasi-hukum-jadi-tameng-utama-gen-z-tangkal-judi-online
- ✓ https://lldikti5.kemdikbud.go.id/home/detailpost/dosen-mh-uwm-edukasi-hukum-jadi-tameng-utama-gen-z-tangkal-judi-online
- ✓ https://www.kompasiana.com/fajarseptoni9310/68915a8634777c5fa2137e72/dosen-mh-uwm-edukasi-hukum-jadi-tameng-utama-gen-z-tangkal-judi-online
- ✓ https://medium.com/@fajarseptoni1/dosen-mh-uwm-edukasi-hukum-jadi-tameng-utama-gen-z-tangkal-judi-online-01f977c99246
- ✓ https://fajar-septoni.livejournal.com/7615.html
- ✓ https://www.wartakita.org/di-kegiatan-pengabdian-kepada-masyarakat-dosen-mh-uwm-sampaikan-strategi-menangkal-judi-online-di-kalangan-muda/
- ✓ https://www.gugat.id/uwm-edukasi-gen-z-bahaya-judi-online-lewat-pengabdian-masyarakat-di-bantul/
- ✓ https://medium.com/@bhenoz27/legal-education-for-gen-z-strategies-to-curb-online-gambling-among-the-young-f952f103f0fb
- ✓ https://peristiwaterkini.net/gen-z-melek-hukum-tangkal-judi-online-lewat-edukasi-aktif/
- ✓ https://www.kompasone.com/2025/08/pendidikan-hukum-untuk-gen-z-strategi.html

Foto

DAFTAR HADIR

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Hari : MINGGU

Tanggal : 3 Agustus 2025

NO	Nama	Alamat	Tanda Tangan
1	DR. Syahrun A.K, SH. MH	UWM	
2	Sunardi, SH	Dukuh - Pandowo	
3	Fitria Linda Sari	Dukuh RT 05	
4	Latieffatul Khairunnisa	Dukuh RT 05	
5	ROFI ANAWATI	DUKUH RT 05	
6	Shella Alifia	Dukuh RT 05	
7	Indah Nur Aini	Dukuh RT 05	
8	Rifa sofiatun jannah	Dukuh RT 05	
9	Galuh Candra dewi	Dukuh RT 05	
10	windy ayuningtyas Husain	Dukuh RT 05	
11	Ervi Maryatun	Dukuh, RT 05	
12	Eny Sujiyati	Dukuh, RT 05	
13	Suwaryanto	DUKUH RT 05	
14	Kartijo	— " —	
15	NATIJO	DUKUH 05	
16	Zulfian Dwi Ananta Husain	Dukuh 05	
17	Wakijo	Dukuh 05	
18	Sugianto	— " —	
19	Pesek	— " —	
20	Soleiman	— " —	
21	Risma Surya Pangestu	— " —	
22	Brian	— " —	

23	IBNU	Dukuh [illegible]	[illegible]
24	Angga setyawan	— " —	[illegible]
25	Zulfian	[illegible]	[illegible]
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			

Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Nomor	:	384
Hal	:	**Penerimaan Artikel (Letter Of Acceptance)**
		https://sunanbonang.org/index.php/jp2m
Kepada Yth.	:	**Syukron Abdul Kadir, Noor Rahmat, Bhenu Artha, Axcell Ezhalio Melvin Kaya, Wulan Julianti Putri**

Dengan hormat,

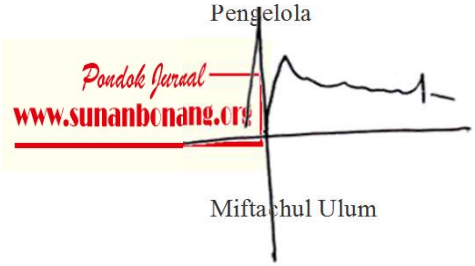
Berdasarkan hasil penilaian tim editor , maka artikel bapak/ibu dapat di terima di jurnal kami

Nama Penulis	:	**Syukron Abdul Kadir, Noor Rahmat, Bhenu Artha, Axcell Ezhalio Melvin Kaya, Wulan Julianti Putri**
Judul	:	**Membangun Kesadaran Hukum Gen-Z: Menangkal Ancaman Judi Online**
Institusi	:	**5University of Widya Mataram, Indonesia**
Akan diterbitkan pada		
Jurnal	:	**Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat**
Volume	:	**Volume 3 Nomor 3, Agustus 2025**

Atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih

Lamongan, 6 agustus 2025

Pengelola



Miftachul Ulum

UNIVERSITAS WIDYA MATARAM (UWM) YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (L.P.P.M)
Ndalem Mangkubumen KT III/237 Yogyakarta Kode 55132 Telp. (0274) 385113
Email. lppmuwmy@gmail.com

SURAT TUGAS

Nomor: 32/LPPM-UWM/V/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Prof. Dr. Ir. Ambar Rukmini, M.P.
Jabatan	: Kepala LPPM
Perguruan Tinggi	: Universitas Widya Mataram

Dengan ini menugaskan:

Nama	: Dr. Syukron Abdul Kadir, S.H., M.H.
NIDN	: 0524056901
Jabatan Fungsional	: -
Perguruan Tinggi	: Universitas Widya Mataram

Untuk melaksanakan kegiatan pengabdian yang berjudul **"PENINGKATAN KESADARAN HUKUM KEPADA GENERASI GEN-Z TERHADAP BAHAYA JUDI ONLINE".**

Demikian Surat Tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Mei 2025
Kepala LPPM,

Prof. Dr. Ir. Ambar Rukmini, M.P.
NIP. 196412081992032001