

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kepemimpinan Situasional

1. Pengertian Kepemimpinan.

Kepemimpinan adalah kemahiran dalam membentuk pandangan atau sikap orang lain dan memotivasi orang lain agar dapat mencapai tujuan tertentu. Seorang pemimpin yang efektif memiliki keterampilan dan kemampuan untuk memimpin, serta mampu mengarahkan timnya dengan baik.¹ Kepemimpinan melibatkan dua aspek penting, yaitu kemampuan teknis dan kepribadian yang kuat, yang mencakup ketegasan, kesadaran, dan kemampuan untuk mencapai kesuksesan dan keberhasilan. Dengan demikian, kepemimpinan membantu organisasi mencapai tujuannya serta meningkatkan kualitas kerja kelompok.²

2. Kepemimpinan Situasional.

Menurut Harsey dan Blanchard, kepemimpinan situasional berfokus pada kesesuaian gaya kepemimpinan dengan kematangan bawahan dalam konteks tugas tertentu. Mereka berpendapat bahwa pemimpin yang efektif menyesuaikan gaya mereka (misalnya, memberikan petunjuk, dukungan, atau delegasi) berdasarkan seberapa

¹ Cand Suhardi, "Pengantar Manajemen dan Aplikasinya". (Yogyakarta : Gava Media, 2018) hlm 190.

² Siswanto, "Pengantar Manajemen" (Jakarta : PT Bumi Akasara, 2018) hlm 153.

siap bawahan dalam melakukan tugas tersebut. Kemudian Robbins berpendapat, kepemimpinan situasional adalah teori yang fokus pada pengikut dan mempertimbangkan tingkat kesiapan mereka (kemampuan dan pelatihan). Menurut Gibson, kepemimpinan situasional merupakan pendekatan kepemimpinan yang diterapkan oleh seorang pemimpin guna memahami kebiasaan dan perilaku anggotanya dalam situasi dan kondisi yang ada di lingkungan mereka.³

Berdasarkan teori kepemimpinan situasional menurut pemikiran para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kepemimpinan situasional lebih menekankan pada cara pemimpin menyesuaikan pendekatan kepemimpinannya dengan kondisi dan kebutuhan bawahannya. Dimana jika dilihat dari tingkat kesiapannya, seorang karyawan dengan tingkat kesiapan rendah membutuhkan gaya kepemimpinan yang lebih banyak mengarahkan, sedangkan karyawan dengan tingkat kesiapan tinggi mungkin membutuhkan gaya kepemimpinan yang lebih mendukung dan mendelegasikan⁴.

³ Heni Hikma Fauzia, et al, "Kepemimpinan Situasional dan Komunikasi Interpersonal Dalam Meningkatkan Kominten Guru", (Jurnal Manajemen Pendidikan, 2018), hlm 109

⁴ Abd Wahab dan Umirso, "Kepemimpinan Pendidikan Dan Kecerdasan Spiritual" (Yogyakarta: ArRuzz Media, 2017), hlm 106.

3. Gaya Kepemimpinan Situasional

Hersey dan Blanchard (dalam Surya) mengidentifikasi 4 gaya kepemimpinan situasional antara lain⁵.

- a. Membimbing/Mengarahkan (*Telling*): Pemimpin memberikan instruksi yang jelas dan spesifik, serta arahan dan strategi yang dilakukan, cocok untuk bawahan yang belum siap (rendah kematangan).
- b. Menjual/Mendorong (*Selling*): Pemimpin memberikan petunjuk, motivasi dan dukungan, dalam gaya ini pengikut bisa mengajukan pertanyaan kepada atasan agar menciptakan sebuah komunikasi dan bawahan juga bisa memberikan masukan atau saran kepada pemimpin sebelum menganbil keputusan, cocok untuk bawahan yang mulai siap (sedang kematangan).
- c. Mengikutsertakan/Partisipasi (*Participating*): Pemimpin memberikan kesempatan kepada bawahan untuk terlibat dalam menentukan keputusan. Dalam gaya kepemimpinan ini, pemimpin selalu melibatkan anggotanya untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan, dengan tujuan agar anggota dapat berkembang. Gaya ini sangat cocok diterapkan pada bawahan yang sudah siap atau memiliki tingkat kematangan yang tinggi.

⁵ Surya Darmawan & Bella Thalia Roselini, " Studi Gaya Kepemimpinan Situasional (Situasional Leadership Model Hersey-Balnhard) pada rumah makan padang se-kabupaten Sleman D.I.Y", 2022.

- d. Mendelegasikan (*Delegating*): Pemimpin memberikan kepercayaan kepada bawahan untuk memikul tanggung jawab. Dalam gaya ini pemimpin mempercayai tugas untuk diselesaikan dengan cara mereka sendiri serta pengambilan keputusan, cocok untuk bawahan yang sangat siap (sangat tinggi kematangan).

Dari keempat gaya kepemimpinan tersebut, disarankan bahwa pemimpin harus mampu menuntut lebih dari pengikutnya terkait tugas yang diberikan. Setiap gaya kepemimpinan yang diterapkan selalu mempertimbangkan tingkat kematangan bawahan, sehingga pemimpin dapat menyesuaikan pendekatannya untuk mencapai hasil yang optimal.

4. Ciri-ciri Kepemimpinan Situasional

Pemimpin yang ingin membangun hubungan yang kuat dengan bawahan dan mengembangkan potensi mereka dapat menerapkan kepemimpinan situasional. Berikut ini adalah sejumlah ciri yang mencerminkan gaya kepemimpinan situasional antara lain:⁶

- a. Pemimpin yang efektif tidak hanya tegas, tetapi juga memiliki kepribadian yang ramah, fleksibel, dan mudah beradaptasi. Mereka dapat melihat diri dengan baik dalam berbagai situasi dan lingkungan, baik dalam berinteraksi dengan bawahan maupun dengan masyarakat luas. Dengan demikian, pemimpin dapat

⁶ Ramayulius & Mulyadi, "Manajemen dan Kepemimpinan Pendidikan Islam", (Jakarta : Kalam Mulia), 2017.

- membangun hubungan yang saling mendukung dan penuh keharmonisan efektif dengan orang-orang di sekitarnya.
- b. Pemimpin yang efektif harus menguasai berbagai informasi dan memiliki wawasan luas sebagai upaya untuk memimpin dan mengarahkan timnya dengan baik. Dengan pengetahuan yang cukup, pemimpin dapat membuat keputusan yang tepat dan mengarahkan bawahannya menuju tujuan yang diinginkan. Kurangnya pengetahuan dapat menghambat pencapaian tujuan, sehingga penting bagi pemimpin untuk terus memperluas pengetahuan dan wawasan mereka.
 - c. Mampu menyesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan sekitar. Menjadi seorang pemimpin harus bisa beradaptasi dengan kondisi dan lingkungan baru khususnya dalam masyarakat, pemimpin harus bisa melihat dan mempelajari situasi apa yang terjadi didalam masyarakat dan apa yang masyarakat butuhkan.
 - d. Memiliki komunikasi yang baik dengan bawahan. Untuk mencapai suatu tujuan diperlukan komunikasi yang baik antar bawahan dan pimpinan.
 - e. Mempunyai prinsip dan tujuan yang konsisten terhadap suatu masalah. Seorang pemimpin harus bisa menyelesaikan suatu masalah yang terjadi dalam masyarakatnya, dan memberikan cara, langkah atau strategi untuk menyelesaikan masalah.

Berdasarkan ciri-ciri kepemimpinan situasional di atas, seorang pemimpin perlu mengaplikasikan karakteristik-karakteristik tersebut kepemimpinan situasional dalam dirinya, seperti kemampuan beradaptasi, fleksibilitas, dan pengetahuan yang luas. Dengan penerapan ciri-ciri tersebut tersebut, pemimpin dapat menciptakan hubungan yang baik dengan bawahannya dan masyarakat.

B. Judi Online

1. Pengertian Judi *Online*

Perjudian *online* adalah permainan *game* yang di mainkan melalui internet, di mana pemain mempertaruhkan uang dengan harapan mendapatkan kemenangan besar, meskipun hasilnya tidak pasti dan berisiko. Permainan ini di akses melalui media elektronik dan internet sebagai perantara⁷.

Judi *online* biasanya melibatkan taruhan melalui internet, di mana pemain harus melakukan deposit awal dengan mentransfer uang ke admin situs judi sebelum dapat memainkan permainan⁸. Menurut pasal 303 ayat (3) KUHP (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana) judi di definisikan sebagai permainan dimana kemungkinan menang lebih

⁷ Kartini Kartono, "Patologi Sosial", (Jakarta : Rajawali Pers,2013) hal.58.

⁸ Onno W.Purbo, Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi, Computer Work Research Group, ITB Bandung, 2007. Lihat dalam ycldav@garuda.dm.go.id. Diakses pada 19 April 2025.

bergantung pada keberuntungan dari pada keterampilan atau kemampuan pemain⁹. Judi *online* adalah permainan yang melibatkan penggunaan uang sebagai taruhan dengan ketentuan dan nilai yang telah di tentukan oleh pelaku judi *online*.

2. Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Judi *Online*

Adapun faktor penyebab terjadinya judi *online* sebagai berikut¹⁰.

- a. Faktor Sosial dan Ekonomi: Banyak yang menganggap judi *online* lebih singkat dan sederhana yang dapat menandatangani keuntungan yang besar secara cepat serta menganggap dapat menjadikan orang kaya dalam waktu singkat. Kebutuhan yang semakin hari semakin tinggi dengan status sosial dan ekonomi yang rendah membuat masyarakat khususnya di kalangan remaja memiliki pengaruh untuk bermain judi *online*.
- b. Faktor Situasional: Gaya hidup yang berlebihan dapat mempengaruhi remaja untuk tertarik pada judi *online*, karena mereka menganggapnya sebagai kesempatan untuk memperoleh uang secara cepat dan mudah.
- c. Faktor Lingkungan: Kondisi yang dapat dianggap sebagai pemicu perilaku berjudi antara lain ajakan dari teman atau kelompok.

⁹ UU No. 8 tahun 1981. "Hukum Acara Pidana, KUHP".

¹⁰ Fidyah Hamdi L. et al, "Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor Penyebab Maraknya Pandangan Hukum" *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 2023.

Melihat teman yang bermain dan berhasil memenangkan permainan judi *online*, calon pemain menjadi penasaran dan terdorong untuk ikut serta dalam permainan tersebut.

- d. Faktor Presepsi: Persepsi yang dimaksud adalah pandangan tentang peluang menang yang dapat diperoleh dari perjudian. Namun, para penjudi yang kesulitan untuk berhenti cenderung memiliki persepsi yang salah mengenai kemungkinan menang. Dalam pikiran mereka, selalu ada keyakinan bahwa "jika belum menang sekarang, kesempatan berikutnya pasti akan datang," yang membuat mereka semakin sulit untuk melepaskan diri dari perjudian.
- e. Faktor Keyakinan Diri: Penjudi yang percaya diri dengan keterampilannya cenderung menghubungkan kemenangan dengan kemampuan mereka sendiri. Sering kali mereka kesulitan membedakan apakah kemenangan tersebut disebabkan karena keterampilan dan yang hanya terjadi secara kebetulan. Ketika mengalami kekalahan, mereka cenderung menganggapnya sebagai "hampir menang" dan terus mengejar kemenangan yang mereka yakini pasti akan datang. Pola pikir ini membuat mereka sulit untuk berhenti bermain.

3. Jenis-Jenis Judi *Online*

Beberapa bentuk permainan judi *online* seperti¹¹.

- a. Judi Poker dan Domino: Permainan poker secara *online* telah berkembang menjadi sangat terkenal dan banyak orang telah mengetahui cara memainkannya. Kelebihan poker *online* uang asli adalah adanya bonus untuk setiap member yang bergabung dan server poker *online* di Indonesia adalah PKV dan sangat populer di *Facebook*. Domino adalah permainan kartu yang mudah ditemukan di kafe-kafe, tentu domino *online* didesain secara *online* untuk bisa memainkan permainan ini bisa bergabung dengan situd sever PKV *game*.
- b. Judi *Slot Online*: Permainan slot hanya memerlukan pemain cukup menekan tombol putar, lalu gambar akan tersusun secara otomatis. Setiap susunan gambar memiliki nilai perhitungan tersendiri dalam menentukan besarnya hadiah. Semakin tinggi taruhan yang dipasang, maka kemungkinan untuk meraih kemenangan pun semakin tinggi.
- c. Judi Bola: Banyak penggemar sepak bola yang tertarik pada praktik taruhan bola *online*, karena memungkinkan mereka untuk bertaruh secara *online* dengan tetap menjaga privasi mereka.

¹¹ Wahfidz Addiyansyah & Rofi'ah, "Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor". *Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik dan Budaya* 2023.

4. Peraturan Mengenai Judi *Online*

Teknologi, media, informasi, dan komunikasi telah mengubah perilaku manusia serta membawa dampak signifikan pada perubahan sosial, ekonomi, dan budaya yang terjadi dengan sangat cepat. Teknologi informasi saat ini menjadi pedang bermata dua; selain memberikan kontribusi pada peningkatan kesejahteraan dan kemajuan, teknologi juga dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan tindakan yang melanggar hukum. Melalui pengesahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang "Informasi dan Transaksi Elektronik," infrastruktur hukum dan peraturan terkait terus dikembangkan untuk memastikan pemanfaatan teknologi dilakukan secara aman. Hal ini juga bertujuan guna menghindari penggunaan teknologi secara tidak semestinya dengan tetap menghormati nilai-nilai agama, sosial, dan budaya.¹²

Pemerintah Indonesia dalam menangani permasalahan judi *online* membuat kebijakan atau regulasi yaitu Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Pasal 27 Ayat 2 dari UU ITE Nomor 1 Tahun 2008 menegaskan bahwa "Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan,

¹² Niniek Suparni, "Cyberspace Problematika dan Antisipasi Pengaturannya", (Jakarta : Sianr Grafika, 2009) hlm 112.

dan/atau membuat dapat di aksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat di kenakan sanksi hukum”¹³.

5. Dampak Bermain Judi *Online*

Adapun dampak bermain judi *online* sebagai berikut¹⁴.

- a. Menyebabkan Depresi: Menggunakan uang dalam skala besar dalam berjudi membuat kita akan cemas, khawatir bahkan perasaan depresi, dikarenakan uang yang dipertaruhkan akan hilang karna hasil tidak sesuai ekspektasi.
- b. Kecanduan: Kecanduan judi adalah penyakit mental yang ditandai dengan ketidakmampuan mengendalikan kecanduan judi. Kecanduan ini adalah salah satu bentuk perilaku seseorang yang tidak bisa menahan keinginan untuk berjudi, padahal berdampak pada kehidupan pribadi, sosial dan finansial.
- c. Informasi Pribadi dapat Dicuri: Resiko perjudian *online* yaitu pencurian data oleh pihak yang tidak bertanggungjawab. Situs judi yang diakses biasanya memasukkan data berupa email atau nomor rekening untuk penarikan dana.

¹³ UU ITE. “Mengatur Tentang Larangan Pendistribusian Informasi Elektronik yang Bermuatan Perjudian”.2024

¹⁴ Wahfidz Addiyansyah & Rofi’ah, “Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor”. (*Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik dan Budaya*)2023.

- d. Penyebab Kasus Bunuh Diri: Sebagian besar kasus ini dari orang-orang yang mengalami kerugian besar dalam berjudi *online*. Depresi akibat kerugian yang besar serta terlilit utang yang besar.

C. Remaja

1. Pengertian Remaja

Menurut WHO, remaja didefinisikan berdasarkan tiga aspek: biologis, psikologis, dan sosial-ekonomi. Remaja merupakan fase transisi dalam perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa, yang melibatkan perubahan biologis, psikologis, serta sosial-emosional.¹⁵ Pada fase ini, individu berkembang dari anak-anak menjadi dewasa, mengalami perubahan seksual sekunder, dan mencapai kematangan sosial. Remaja juga mengalami peralihan dari ketergantungan menjadi kemandirian relatif. Masa remaja terdiri dari beberapa tahap perkembangan yang penting.¹⁶

- a. Pada tahap remaja yang berlangsung antara usia 12-15 tahun, individu akan mengalami perubahan fisik yang drastis seperti perubahan tinggi dan berat badan serta perubahan fisik lainnya.
- b. Masa remaja petengahan (*madya*) dari usia 15-18, masa mencari sesuatu yang dapat dipandang bernilai seperti mencari teman atau sahabat yang bisa diajak cerita baik suka maupun duka.

¹⁵ Farida Israoni, Spd et al "Psikologi Perkembangan". (Sumatra Barat : Penerbit Mitra Cendekia Media)2023.

¹⁶ Hurlock Elisabet. B. "Perkembangan Anak" (Jakarta : Erlangga)1992

- c. Masa remaja akhir, yang mencakup usia 18-21 tahun, merupakan periode transisi menuju dewasa, di mana individu mulai mengerti arah perkembangan dirinya dan memahami cita-cita hidupnya. Berdasarkan uraian tersebut, remaja adalah proses peralihan dari usia anak-anak ke dewasa, di mana seseorang mulai memiliki tanggung jawab yang lebih besar, baik terhadap dirinya sendiri maupun masyarakat.

2. Karakteristik Remaja

Masa remaja mempunyai karakteristik tertentu antara lain¹⁷.

- a. Masa ini menjadi momen yang menentukan dalam kehidupan remaja, ketika adanya perubahan fisik dan psikologis. Perubahan fisik yang cepat pada awal masa remaja mendorong perkembangan mental yang juga berlangsung pesat. Perubahan psikologis terlihat dari peningkatan kemampuan dalam berinteraksi sosial, mengelola emosi, serta berkembangnya pemahaman moral dan intelektual secara lebih matang.
- b. Masa remaja adalah fase transisi penting, ketika individu mulai melepaskan masa anak-anak dan bergerak ke arah kedewasaan. Dalam proses ini, remaja harus meninggalkan perilaku masa kecil dan mulai beradaptasi dengan perilaku serta sikap yang lebih

¹⁷ Hurlock Elisabet, B. "Psikologi Perkembangan" (Jakarta : Erlangga)1999.

matang. Fase ini menandai perubahan signifikan dalam perkembangan fisik, emosi, dan sosial remaja.

Terdapat 4 perubahan bersifat universal :

- 1) Tingginya tingkat emosi tergantung dari fisik yang berubah dan psikologis.
 - 2) Perubahan fisik, minat, dan peran yang diharapkan oleh lingkungan sosial.
 - 3) Perubahan pola minat dan perilaku berkontribusi terhadap berubahnya nilai-nilai yang dianut.
 - 4) Banyak individu yang memiliki sikap yang tidak konsisten terhadap perubahan. Disatu sisi, menginginkan kebebasan, akan di sisi lain, mereka merasa takut dengan tanggung jawab yang datang bersama kebebasan tersebut, sehingga meragukan kemampuan yang dimiliki.
- c. Masa remaja sering dianggap sebagai usia bermasalah, karena kebanyakan masalah yang dihadapi oleh remaja biasanya diselesaikan oleh orang tua. Akibatnya, banyak remaja yang tidak belajar untuk mengatasi masalah mereka sendiri. Ketidakmampuan tersebut membuat remaja cenderung mencari cara mereka sendiri, dan banyak di antaranya yang menyadari bahwa solusi yang mereka pilih tidak selalu menghasilkan hasil yang diharapkan.

- d. Remaja merupakan tahap perkembangan yang di tandai dengan pencarian identitas diri, peran dalam masyarakat, percaya diri meskipun membuat beberapa orang merendahkan karena suku, agama dan lainnya.

3. Kerentanan Remaja terhadap Judi *Online*

Remaja rentan terhadap judi *online* karena berbagai faktor, termasuk kemudahan akses, pengaruh teman sebaya, tekanan ekonomi, dan rasa ingin tahu. Judi *online* menawarkan hiburan instan dan potensi keuntungan yang bisa menarik minat remaja yang mungkin sedang mencari cara untuk mengisi waktu luang atau mengatasi masalah finansial. Faktor yang bisa membuat remaja terlibat judi *online*, diantaranya¹⁸.

- a. Kemudahan Akses: Teknologi yang semakin canggih memunculkan internet yang membuat banyak situs-situs yang mudah diakses oleh siapa saja termasuk remaja, bahkan tanpa pengawasan orang tua.
- b. Pengaruh Lingkungan: faktor lingkungan juga berpengaruh terhadap kerentana remaja, teman sebaya yang bermain judi *online* atau lingkungan dimana judi *online* dianggap normal dapat meningkatkan kecenderungan remaja untuk ikut-ikutan.

¹⁸ Fidyam Hamdi L. et al, "Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor Penyebab Maraknya Pandangan Hukum" (Jurnal Pendidikan dan Konseling) 2023.

- c. Tekanan Ekonomi: Ekonomi yang sulit membuat remaja yang berasal dari keluarga yang tidak berkecukupan membuat judi *online* sebagai tempat untuk mudah mendapatkan uang .
 - d. Rasa Ingin Tahu: Keingin tahaan yang membuat remaja penasaran tentang judi *online* dan tertarik untuk mencoba karena sering melihat promosi atau iklan dimedia sosial.
 - e. Potensi Keuntungan: Kemudahan mendapatkan uang atau hadiah dari judi *online* bisa menjadi pemicu bagi remaja yang memiliki keinginan untuk kaya atau memiliki barang mewah.
 - f. Ketergantungan: Judi *online* bisa bersifat adiktif karena kesenangan dan potensi keuntungan yang ditawarkan, sehingga membuat remaja sulit untuk berhenti.
4. Dampak Judi *Online* terhadap Remaja

Judi *online* berdampak negatif bagi remaja, seperti¹⁹.

- a. Kerusakan Mental, keseringan bermain *game* judi *online* dapat menyebabkan stres, kecemasan, depresi, gangguan tidur, dan ketergantungan.
- b. Kerusakan Finansial, kecanduan judi *online* dapat memperburuk finansial keluarga akibat terlilit banyak hutang.

¹⁹ Wahfidz Addiyansyah & Rofi'ah, "Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor". (Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik dan Budaya)2023.

- c. Kerusakan Hubungan Sosial, judi *online* dapat memperburuk hubungan dengan keluarga, teman dan pasangan.
- d. Penurunan Semangat Ibadah, bermain judi *online* dapat menurunkan semangat beribadah dikarenakan terlalu asik bermain game dan lupa beribadah.
- e. Peningkatan Tindak Kriminal, judi *online* dapat memicu tindak kriminal seperti pencurian dan perampokan untuk mendanai kegiatan berjudi.
- f. Terancam Putus Sekolah, judi *online* dapat mengancam masa depan remaja dengan terancam putus sekolah dan kecanduan bermain membuat remaja lupa mengerjakan tugas sekolah.

D. Pencegahan Judi Online

Judi *online* berdampak buruk terhadap pelakunya, tidak hanya kehilangan harta benda melainkan pecandu judi *online* juga bisa kehilangan orang-orang terdekat yang ada disekitarnya bahkan sampai mengalami gangguan jiwa.

Adapun strategi yang dilakukan untuk pencegahan judi *online* sebagai berikut²⁰.

²⁰ Suriani S. et al, "Sosialisasi Hukum Akibat Hukum dan Upaya Pencegahan Judi Online pada Remaja", (Jurnal Pelaksanaan Pengabdian Bergerak bersama Masyarakat,2024).

1. Melakukan edukasi mengenai bahaya judi *online* dan dampaknya. Mengenali dampak dari judi *online*, masyarakat harus mengenali risiko judi *online* yang dapat menyebabkan masalah keuangan, stres dan gangguan hubungan sosial. Dengan mengenali bahaya judi *online* dapat membantu masyarakat khususnya remaja berpikir dua kali untuk bermain judi *online*.
2. Meningkatkan kesadaran diri. Seseorang yang ingin melakukan judi *online* harus tahu alasan ingin bermain, apa hanya untuk hiburan atau ingin mendapat uang cepat. Dengan mengetahui hal tersebut dapat membantu seseorang untuk memiliki pikiran yang jernih dan mencari alternatif baru.
3. Mengadakan sosialisasi berbagai media , termasuk media sosial dan kegiatan di sekolah.
4. Membatasi akses dengan menggunakan filter internet dan memberikan batasan waktu pengguna perangkat digital serta menghindari iklan dan promosi judi.
5. Menghapus aplikasi judi *online* apabila sudah terlanjur bermain judi *online* dan renungkan hidup yang berubah total setelah berjudi.
6. Menghindari orang, tempat, dan aktivitas yang terkait dengan perjudian.