

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fenomena judi *online* merupakan suatu bentuk permasalahan yang semakin mencuat di kalangan generasi Z. Fenomena ini tidak hanya terjadi di tingkat global tetapi juga di Indonesia, termasuk di Kota Tasikmalaya. Akses yang mudah terhadap teknologi dan internet membuat generasi muda rentan terhadap berbagai bentuk perjudian, yang sering kali disamarkan dalam bentuk permainan daring yang tampak menarik dan menghibur. Generasi Z umumnya merujuk kepada kelompok individu yang lahir antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an.¹ Generasi Z adalah kelompok yang tumbuh dewasa selama era revolusi teknologi digital yang cepat. Dalam perspektif nilai, perjudian merupakan tindakan yang melanggar prinsip agama, kesusilaan, moral dan hukum. Selain itu, perjudian memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap ekonomi.

Dampak ekonomi judi *online* bagi generasi Z sangat signifikan dan cenderung merugikan. Generasi Z yang mudah mengakses platform judi *online* seringkali terjebak dalam perilaku berjudi yang berlebihan, sehingga mereka seringkali mengalami masalah keuangan serius seperti utang menumpuk dan kerugian finansial. Hal ini berdampak pada kesehatan

¹ Danang Sunyoto, "Mengasah Generasi Z," *Cv.Eureka Media Aksara*, 2024. hlm. 01.

mental seperti stres dan depresi, yang semakin memperburuk produktivitas dan kualitas hidup mereka.²

Maraknya judi akan merusak sistem sosial masyarakat itu sendiri, seperti halnya dalam perspektif Islam, judi tidak hanya merugikan individu saja, tetapi juga dapat merusak hubungan sosial dan mengganggu stabilitas keluarga.³ Ajaran Islam mendorong umatnya untuk menghindari segala bentuk tindakan yang dapat menjerumuskan mereka ke dalam kerugian, baik materi maupun spiritual, seperti yang tercantum dalam Al-Qur'an surah Al-Maidah ayat 90, Allah SWT berfirman:⁴

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ
الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: *“Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung”*.

Dalam ayat tersebut mengandung peringatan yang tegas bagi umat Islam mengenai larangan terhadap judi. Larangan ini mencerminkan perhatian Allah SWT terhadap kesejahteraan umat, karena judi dapat menyebabkan beberapa kerugian. Maka dari itu dengan menjauhi judi, umat Islam diharapkan dapat menjaga integritas dan moralitas, serta membangun masyarakat yang lebih sehat dan harmonis.

² Selamat Mujahidin Sya'bani, “Bahaya Judi online Dari Perspektif Ekonomi,” Kementerian Agama Republik Indonesia, 2024, <https://kemenag.go.id/kolom/bahaya-judi-online-dari-perspektif-ekonomi-kC5AZ>. akses [11 Juni 2025, pukul 20:00]

³ Selamat Mujahidin Sya'bani, “Judi online: Musuh Dalam Selimut Di Zaman Digital,” Kementerian Agama Republik Indonesia, 2024, <https://kemenag.go.id/kolom/judi-online-musuh-dalam-selimut-di-zaman-digital-N9mLU>. akses [02 Februari 2025, pukul 21.00]

⁴ “Quran Surat Al-Maidah,” Quran Kemenag, akses [17 September 2024, pukul 13:44]

Pada dasarnya, judi *online* adalah permainan yang hasilnya tidak pasti antara untung atau rugi. Pelaku judi melakukan aktivitas ini secara virtual melalui website atau aplikasi yang terhubung dengan internet. Semua proses, mulai dari deposit hingga penarikan uang, dilakukan secara *online* dan melibatkan bank sebagai sarana transaksi karena kemudahannya. Judi *online* menawarkan keuntungan cepat, sehingga menarik bagi generasi Z yang mencari cara instan untuk memperbaiki kondisi keuangan. Namun, banyak yang tidak menyadari risiko yang terkait, seperti kehilangan uang dalam jumlah besar dan masalah keuangan jangka panjang.

Maraknya judi *online* di Kota Tasikmalaya, khususnya di kalangan generasi Z, menjadi perhatian serius dalam beberapa tahun terakhir. Fenomena ini dipicu oleh kemajuan teknologi yang memudahkan akses ke situs-situs judi melalui internet. Generasi Z, yang dikenal dengan ketergantungan mereka pada teknologi, sering kali terjebak dalam praktik perjudian *online* ini.⁵ Kota Tasikmalaya dikenal dengan julukan Kota Santri, hal ini dikarenakan hampir di seluruh wilayah Kota Tasikmalaya tersebar pondok pesantren. Akan tetapi, di Kota Tasikmalaya masih banyak permasalahan yang bertentangan dengan agama. Salah satunya permasalahan judi *online*.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) Provinsi Jawa Barat menjelaskan bahwa salah satu faktor

⁵ Muhammad Yudi Fitriyadi et al., "Pengaruh Dunia It Terhadap Perilaku Remaja Generasi Z," *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 1, no. 2 (2023): 21–37.

utama generasi Z melakukan judi *online* adalah faktor ekonomi karena keinginan mereka untuk mendapatkan penghasilan secara instan. Generasi Z yang memiliki karakteristik mencari kepuasan cepat, tertarik pada judi *online* karena menawarkan sensasi kemenangan dan potensi penghasilan besar dalam waktu singkat. Namun, di balik janji tersebut, judi *online* membawa risiko besar seperti kerugian finansial, kecanduan, dan masalah kesehatan mental. Selain itu, rendahnya literasi keuangan di kalangan generasi Z membuat mereka kurang memahami konsekuensi dari perjudian dan pinjaman *online*, sehingga mudah terjatuh dalam utang dan kebiasaan berjudi. Faktor lain yang mendorong adalah kebutuhan gaya hidup konsumtif dan tekanan sosial untuk tampil sesuai tren, yang seringkali mereka penuhi dengan cara yang tidak bijaksana seperti pinjaman *online* dan judi *online*.⁶

Majelis Ulama Indonesia Kota Tasikmalaya telah melakukan *Focus Group Discussion* (FGD), di mana berbagai pihak seperti pemerintah, Otoritas Jasa Keuangan (OJK) diundang untuk hadir. FGD ini merupakan bagian dari upaya pemberantasan judi *online* di Kota Tasikmalaya. Hasil wawancara penulis dengan bapak Dr. H. Acep Zoni Saeful Mubarak, S.Ag., M.Ag., selaku sekretaris MUI Kota Tasikmalaya, beliau mengatakan bahwa tantangan utama dalam menangani judi *online* adalah kecepatan perkembangan dunia digital yang sangat pesat. Oleh karena itu, perlu

⁶ Hasil Wawancara dengan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) Provinsi Jawa Barat (Tanggal 25 Maret 2025, Pukul 14.00 WIB).

membentuk kelompok yang terdiri dari pemerintah, akademisi, ulama, dan pihak-pihak terkait lainnya untuk menghadapi tantangan ini secara bersamaan.⁷

Sebagaimana informasi yang dikumpulkan Badan Pusat Statistik Kota Tasikmalaya, telah ditemukan bahwa perjudian di Kota Tasikmalaya mulai menjadi penyakit masyarakat yang sulit disembuhkan. Fenomena ini telah meresahkan masyarakat setempat, terutama karena dampak negatifnya yang luas. Banyak individu, termasuk pelaku usaha, pekerja, mahasiswa, dan bahkan abdi negara, telah terjerat dalam praktik judi *online*. Dampaknya mencakup problematika ekonomi yang signifikan, dimana penghasilan terkuras permainan judi *online*, dan bahkan beberapa individu terlilit hutang karena meminjam kepada kenalan atau melalui pinjaman *online*. Kasus judi *online* di Kota Tasikmalaya juga telah memicu tingkat kemiskinan yang lebih tinggi dibandingkan dengan Jawa Barat dan nasional. Tingkat kemiskinan di Kota Tasikmalaya mencapai 11,10%, yang merupakan tantangan besar bagi pemerintah dan masyarakat untuk mengatasi.⁸

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan para mantan pelaku judi *online*, bahwa sebagian besar pendapatan mereka digunakan untuk berjudi, bahkan mereka sering kali terpaksa meminjam uang dari teman dan menggunakan layanan pinjaman *online* dengan bunga tinggi untuk mempertahankan kebiasaan berjudi. Transaksi yang dikeluarkan oleh

⁷ Wawancara dengan Bapak Acep Zoni Saeful Mubarak [06 September 2024]

⁸ Badan Pusat Statistik Tasikmalaya, “*Maraknya Judi online Kota Tasikmalaya*,” 2024, dapat diakses : <https://tasikmalayakota.bps.go.id/news/2024/07/30/371/maraknya-judi-online-menjadi-isu-serius-akhir-akhir-ini.html> [20 Agustus 2024, pukul 14:57]

pelaku judi *online* sangat bervariasi tergantung pada kategori dan tingkat keterlibatan mereka. Berikut adalah tabel yang menunjukkan kategori pelaku judi *online* beserta rata-rata dana yang dihabiskan per transaksi dan pengeluaran rutin per bulan:⁹

Tabel 1. 1 Transaksi Pengeluaran Rutin Pelaku dalam Bermain Judi *online*

Kategori Pelaku	Rata-Rata Dana yang Dihabiskan per Transaksi (Rp)	Pengeluaran Rutin per Bulan (Rp)
Pemain Pemula	50.000 – 200.000	500.000 – 2.000.000
Pemain Menengah	200.000 – 1.000.000	3.000.000 – 10.000.000
Pemain Berat	>1.000.000	>10.000.000

Sumber: Hasil Wawancara Mendalam Bersama Responden (2025)

Berdasarkan Tabel 1.1 sebagian para pelaku menghabiskan dana yang signifikan setiap bulannya untuk bermain judi *online*. Pengeluaran yang dilakukan secara rutin tersebut melebihi kemampuan finansial mereka, sehingga berpotensi menimbulkan situasi ekonomi tidak stabil karena hutang yang menumpuk dan kerugian finansial.

Kantor Otoritas Jasa Keuangan (OJK) Tasikmalaya telah menemukan 67 rekening yang terafiliasi dengan judi *online* di wilayah Priangan Timur, berdasarkan data dari aplikasi SIGAP (Sistem Informasi Program Anti Pencucian Uang dan Pencegahan Pendanaan Terorisme). Kepala OJK Tasikmalaya, Melati Usman, menyatakan bahwa teridentifikasi 60 Nomor Induk Kependudukan (NIK) yang terkait dengan rekening-

⁹ Hasil Wawancara dengan Para Praktisi Selaku Mantan Pelaku Judi *online* di Kota Tasikmalaya (Tanggal 12 Juni 2025, Pukul 17.00 WIB).

rekening tersebut, yang tersebar di lima dari tujuh daerah yang menjadi wilayah kerja OJK. Rincian rekening terafiliasi menunjukkan bahwa Kabupaten Garut memiliki 16 rekening dengan 12 NIK, Kabupaten Tasikmalaya 9 rekening dan 9 NIK, Kabupaten Ciamis 13 rekening dan 12 NIK, Kota Tasikmalaya 14 rekening dan 13 NIK, serta Kabupaten Sumedang 15 rekening dan 14 NIK.¹⁰

Pihak kepolisian di Tasikmalaya telah gencar melakukan patroli siber untuk mengantisipasi penyebaran judi *online*. Polres Tasikmalaya Kota bekerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) dan penyedia layanan internet untuk memblokir situs-situs judi *online*. Selain itu, mereka juga berkolaborasi dengan tokoh masyarakat dan lembaga pendidikan untuk memberikan edukasi tentang bahaya judi *online*, dengan tujuan agar masyarakat sadar dan menjauhi praktik ini karena dampaknya sangat merugikan.¹¹

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan pelaku judi *online* menunjukkan bahwa generasi Z sering kali terlibat dalam perjudian *online* yang bermula dari pengaruh teman sebaya dan rasa penasaran. Mereka mulai bermain judi *online* dengan harapan mendapatkan keuntungan cepat, tetapi yang terjadi justru sebaliknya. Dalam praktiknya, mereka

¹⁰ Jaenal Abidin, "OJK Tasikmalaya Temukan Puluhan Rekening Terafiliasi Judi *online* Di Priangan Timur," *TribunJabar.id*, 2024, <https://jabar.tribunnews.com/2024/09/22/ojk-tasikmalaya-temukan-puluhan-rekening-terafiliasi-judi-online-di-priangan-timur-ada-di-7-daerah>. [24 September 2024, pukul 12.48]

¹¹ Heru Rukanda, "Berantas Judi *online*, Polres Tasikmalaya Kota Lakukan Patroli Siber," *iNewsTasikmalaya.id*, 2024, <https://tasikmalaya.inews.id/read/459320/berantas-judi-online-polres-tasikmalaya-kota-lakukan-patroli-siber>. [27 Agustus 2024, pukul 13.52]

mempertaruhkan uang yang cukup besar. Akibat dari kekalahan tersebut menyebabkan depresi dan kecanduan serta kerugian finansial. Masalah ini mengakibatkan generasi Z kesulitan dalam melakukan beberapa aktivitas, yang pada akhirnya dapat berdampak negatif pada masa depan mereka. Jika masalah ini tidak ditangani dengan serius, generasi Z dan masa depan negara akan sangat terancam.¹²

Hasil wawancara penulis dengan Widiya Anita Rokhmawaty, S.Psi selaku psikolog, beliau mengatakan bahwa fenomena judi *online* di kalangan generasi Z di Kota Tasikmalaya, dipengaruhi oleh paparan teknologi digital sejak dini. Generasi ini terbiasa dengan kenyamanan dan kesenangan dari *gadget*, sehingga lebih mudah terlibat dalam aktivitas seperti judi *online* yang menjanjikan keuntungan instan tanpa banyak usaha. Dorongan utama mereka adalah keinginan untuk memperoleh uang secara cepat tanpa harus terlibat dalam pekerjaan fisik atau interaksi sosial yang kompleks. Dampak jangka panjang dari kecanduan judi *online* mencakup gangguan emosional, seperti kesulitan mengendalikan emosi, kerusakan otak, dan penurunan kemampuan untuk membedakan keinginan sesaat dengan kebutuhan yang lebih mendasar. Tanda-tanda kecanduan ini sering tercermin dalam perubahan perilaku, seperti menjadi pemarah atau pendiam, yang digunakan sebagai mekanisme pertahanan.¹³

¹² Wawancara dengan dua korban judi *online* di Kota Tasikmalaya [06 Agustus 2024]

¹³ Wawancara dengan Ibu Widiya Anita Rokhmawaty. [07 Oktober 2024]

Berdasarkan fenomena dan permasalahan yang telah dipaparkan, maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai penanganan judi *online* pada generasi z di Kota Tasikmalaya berdasarkan faktor-faktor dari beberapa sudut pandang diantaranya agama, psikologi, hukum dan ekonomi. Serta mencari solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan judi *online* pada generasi Z di Kota Tasikmalaya. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi dasar pertimbangan dalam penyusunan penanganan judi *online* pada generasi Z di Kota Tasikmalaya. Penulis mengangkat topik penelitian dengan judul “**Metode *Analytic Network Process* untuk Penanganan Judi *online* pada Generasi Z di Kota Tasikmalaya**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja masalah-masalah yang muncul pada generasi Z di Kota Tasikmalaya akibat bermain judi *online*?
2. Bagaimana solusi penanganan judi *online* pada generasi Z di Kota Tasikmalaya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui masalah-masalah yang muncul pada generasi Z di Kota Tasikmalaya akibat bermain judi *online*.

2. Untuk mengetahui solusi penanganan judi *online* pada generasi Z di Kota Tasikmalaya.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan nantinya dapat bermanfaat baik untuk peneliti sendiri ataupun bagi orang lain secara luas. Selain itu diharapkan juga penelitian ini dapat memberikan manfaat berupa:

1. Bagi pemerintah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan serta saran bagi pemerintah untuk mengatur kebijakan dalam mengakses situs khususnya permainan judi *online* sehingga para generasi Z tidak terkena dampak negatif dari permainan judi *online*.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan meningkatkan pengetahuan mengenai penanganan judi *online* pada generasi Z di Kota Tasikmalaya.
3. Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi pengetahuan kepada masyarakat terkait pentingnya peran orang tua dalam mengawasi anaknya sehingga tidak mudah terpengaruh oleh dunia luar yang membawa dampak negatif bagi anak tersebut.