

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Judi *online*

a. Definisi Judi *online*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu).¹⁴ Dengan demikian, jika permainan atau *game online* itu mengandung unsur taruhan berupa uang termasuk uang virtual, atau permainan yang kemenangan atau keuntungannya sangat tergantung pada peruntungan, maka permainan tersebut adalah judi *online*.¹⁵

Menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa “yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan. Pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.”¹⁶

¹⁴ Pusat Bahasa, Buku Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi IV (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum, 2008)

¹⁵ Putri Isnur 'Aini Yuli Nurhanisah, Rosi Oktari, “STOP JUDI *ONLINE*” (Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2024), 10. hlm. 05.

¹⁶ Vience Ratna Multi Wijaya and Esti Royani, "Hukum Pidana Penanggulangan Tindak Perjudian" (Purwokerto: Penerbit Amerta Media, 2013) hlm. 59.

Sedangkan judi *online* adalah permainan yang melibatkan taruhan uang dengan mengharapkan keuntungan serta dilakukan secara *online*.¹⁷ Judi *online* adalah jenis permainan yang melibatkan taruhan menggunakan uang elektronik, dengan jumlah taruhan yang ditentukan oleh pemain melalui koneksi internet sebagai media perantaranya. Permainan ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja, asalkan pemain memiliki waktu luang serta saldo yang cukup di rekening untuk memasang taruhan.

b. Jenis-Jenis Judi *online*

Jenis-jenis judi *online* yang banyak dikenal oleh masyarakat sangat beragam seperti:¹⁸

1) Situs *Pragmatic Play*



Sumber: *Screenshot* dari pelaku judi *online*

Gambar 2. 1 Judi *online* Situs Pragmatic Play

¹⁷ Rangga Adi Negara Reny yulianti, “Panduan Anti Judi *online*” (Jakarta: Kementrian Komunikasi dan Informatika, 2024) hlm. 07.

¹⁸ Wahfidz Addiyansyah and Roffi’ah, “Kecanduan Judi *online* Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor,” *Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 13–22.

Pragmatic Play adalah sebuah situs judi *online* dengan menggunakan uang tunai yang dapat diakses dengan melalui *handphone* dari para generasi Z. *Pragmatic play* adalah pengembangan perangkat lunak untuk industri perjudian *online* yang berbasis di Malta. Perusahaan ini fokus pada pengembangan permainan kasino *online*.¹⁹ Permainan atau situs judi *online* ini yang paling banyak dan sering digunakan oleh para sample penelitian. Para generasi Z banyak yang menggunakannya karena minimal deposit 10 ribu rupiah sudah memiliki peluang untuk mendapatkan bonus *jackpot*. Dengan begitu mereka tertarik untuk bermain judi *online* karena iming-iming keuntungan yang besar dengan modal yang sedikit.

2) *Poker Online*



Sumber: *Screenshot* dari pelaku judi *online*

Gambar 2. 2 Situs *Poker Online*

Permainan poker ini sangatlah terkenal di *Facebook*. Hal ini disebabkan karena para pemain dapat menjual chip/kredit di dalamnya berbentuk uang asli, maka mereka tidak kesulitan untuk

¹⁹ Ibid, hlm. 19.

mencari pembeli ataupun mengisi kredit didalamnya, hanya dengan menggunakan salah satu rekening bank lokal Indonesia seperti BCA, Mandiri, BRI, BNI untuk melangsungkan transaksi deposit.²⁰ Alasan dari para sample peneliti bermain judi *online* jenis ini karena mudah untuk melakukan deposit serta penarikan jika menang.

3) Togel *Online*

No.	Nomor (2-4 digit)	Game	Bet (min 100)	Potongan	Bayar
1	3 2 8	3D	100,000	59,000 (59%)	41,000
2	1 5 5	2D	100,000	29,000 (29%)	71,000
3	5 8 5 2	4D	100,000	66,000 (66%)	34,000

Sumber: *Screenshot* dari pelaku judi *online*

Gambar 2. 3 Situs Togel *Online*

Permainan togel ini sama dengan bola tangkas yang sudah lama di kenal oleh para penjudi di Indonesia. Pada zaman dahulu ketika Order Baru dikenal dengan sebutan toto gelap. Sedangkan di luar negeri lebih di kenal dengan *lottery*.²¹ Walaupun sudah lama di kenal, maka permainan ini juga di gemari oleh para penjudi tanpa mengenal batas usia. Seiring dengan perkembangan zaman permainan judi ini dapat dilakukan secara *online*. Permainan judi

²⁰ Ibid, hlm. 19.

²¹ Ibid, hlm. 19.

ini merupakan jenis judi *online* yang dimainkan oleh para sample dari penelitian ini. Mereka beralasan memilih judi *online* ini karena mudah dalam memainkannya hanya tinggal menebak saja.

c. Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Judi *online*

Faktor-faktor penyebab terjadinya judi *online* terbagi menjadi dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor internal penyebab terjadinya judi *online* adalah sebagai berikut:²²

1) Faktor ekonomi

Situasi ekonomi yang sulit, seperti pengangguran, kebutuhan ekonomi yang mendesak, dan rendahnya penghasilan, mendorong individu untuk mencari jalan pintas mendapatkan uang. Judi *online* menawarkan iming-iming keuntungan besar dalam waktu singkat, sehingga banyak orang tergoda untuk mencoba.

2) Faktor iseng atau coba-coba

Banyak pelaku judi *online* awalnya hanya sekadar iseng atau ingin mencoba karena ajakan teman atau rasa penasaran. Namun, kemenangan di awal sering kali membuat mereka kecanduan dan terus bermain. Motivasi coba-coba ini juga dipicu oleh lingkungan pertemanan yang sudah lebih dulu terlibat dalam judi *online*, sehingga perilaku ini menular

²² Agustina Kakiay and Wigiyanti, "Faktor Penyebab Maraknya Judi Togel *Online*," *Jurnal Riset Ilmiah* 1, no. 01 (2022): 15–18.

Adapun faktor eksternal penyebab terjadinya judi *online* adalah sebagai berikut:²³

1) Faktor lingkungan

Dorongan berjudi terhadap seseorang diciptakan oleh orang-orang yang ada di lingkungan sekitar, bisa saja dari keluarga, teman-teman, atau orang-orang yang sering atau biasa ditemui. Orang-orang tersebut membawa pengaruh judi yang tidak dapat dihindari, hal tersebut terjadi karena kuatnya dorongan yang diciptakan oleh lingkungan.

2) Kurangnya ketersediaan lapangan kerja dan tingginya angka pengangguran

Kurangnya ketersediaan lapangan kerja dan tingginya angka pengangguran menjadi salah satu penyebab maraknya kejahatan perjudian. Hal ini menunjukkan bahwa tidak sedikit pelaku perjudian adalah pelaku yang tidak memiliki pekerjaan lain sehingga menjadikan judi sebagai sumber penghasilannya. Tingginya angka pengangguran ini tidak terlepas dari minimnya lapangan kerja yang tersedia.

3) Kurangnya sumber daya manusia yang memiliki keterampilan

Kurangnya sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki keterampilan menjadi salah satu faktor yang mendorong perilaku berjudi. Hal ini memiliki hubungan yang erat dengan

²³ Ibid.

tingginya angka pengangguran. Kurangnya keterampilan ini menyebabkan banyak orang yang seharusnya berada dalam usia kerja menjadi pengangguran. Disamping itu, pendidikan yang rendah menyebabkan banyaknya sumber daya manusia yang kurang berkualitas sehingga sulit untuk terserap lapangan kerja.

4) Bandar judi yang tidak pernah tertangkap

Lemahnya penegakan hukum dan sulitnya aparat menindak bandar judi *online* membuat praktik ini terus berkembang. Banyak bandar judi yang tetap beroperasi karena mampu beradaptasi dengan teknologi dan bersembunyi di balik sistem digital yang sulit dilacak, sehingga pelaku merasa aman untuk berjudi.

2. Generasi Z

a. Definisi Generasi Z

Generasi Z adalah generasi yang lahir dalam kurun waktu antara tahun 1995 sampai dengan tahun 2010, generasi Z juga disebut juga *iGeneration*, generasi net atau generasi internet. Mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti *nge-tweet* menggunakan ponsel, *browsing* dengan PC, dan mendengarkan musik menggunakan *headset*. Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan *gadget* canggih yang secara tidak

langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka.²⁴ Penggunaan internet yang berlebihan dapat berdampak pada perilaku generasi Z, salah satunya yaitu kecanduan judi *online*. Kecanduan judi *online* pada generasi Z dapat menjadi masalah serius karena mereka tumbuh dan berkembang dalam era teknologi digital yang sangat maju. Banyak dari generasi Z yang terbiasa dengan penggunaan teknologi dan media sosial, sehingga mereka lebih rentan terhadap kecanduan judi *online*.²⁵

b. Karakteristik Generasi Z

Generasi Z memiliki karakteristik yang berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya, berikut ini karakteristik generasi Z:²⁶

1) Fasih Teknologi, *tech-savvy*, *web-savvy*, *appfriendly generation*

Mereka adalah generasi digital yang mahir dan gandrung akan teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer. Mereka dapat mengakses berbagai informasi yang mereka butuhkan secara mudah dan cepat, baik untuk kepentingan pendidikan maupun kepentingan hidup kesehariannya.

2) Sosial

Mereka sangat intens berinteraksi melalui media sosial dengan semua kalangan, khususnya dengan teman sebaya melalui

²⁴ Irjus Indrawan Hadion Wijoyo, *Generasi z & Revolusi Industri 4.0* (Purwokerto: CV Pena Persada, 2020). hlm. 1-2

²⁵ Muhammad Yudi Fitriyadi et al., "Pengaruh Dunia It Terhadap Perilaku Remaja Generasi Z," *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 1, no. 2 (2023).

²⁶ Ibid, hlm 2

berbagai situs jejaring, seperti: *facebook*, *twitter*, atau melalui SMS. Melalui media ini, mereka bisa mengekspresikan apa yang dirasakan dan dipikirkannya secara spontan.

3) Ekspresif

Mereka cenderung toleran dengan perbedaan kultur dan sangat peduli dengan lingkungan.

4) Multitasking

Mereka terbiasa dengan berbagai aktivitas dalam satu waktu yang bersamaan. Mereka bisa membaca, berbicara, menonton, atau mendengarkan musik dalam waktu yang bersamaan. Mereka menginginkan segala sesuatunya dapat dilakukan dan berjalan serba cepat. Mereka tidak menginginkan hal-hal yang bertele-tele dan berbelit-belit.

4) Cepat berpindah dari satu pemikiran/pekerjaan ke pemikiran/pekerjaan lain (*fast switcher*).

5) Senang berbagi.

3. Judi Menurut Beberapa Sudut Pandang

a. Agama

1) Definisi Judi Menurut Islam

Dalam Bahasa Arab, judi itu punya dua sebutan, ada kalanya disebut *qimar*, dan ada kalanya disebut *maisir*. Tetapi yang paling lazim, judi dalam bahasa arab dikenal dengan sebutan *maisir*, karena kata inilah yang digunakan Allah SWT dalam Al-Quran

untuk menyebut judi. Menurut bahasa, *maisir* adalah judi pada masalah Jahiliah. *Maisir* juga sering diistilahkan dengan *juzur*, *siham*, *nard*. Pada era Jahiliah, istilah *maisir* diartikan *al-qadh liqtisamil juzur*. Substansi *maisir* dalam praktik Jahiliah adalah taruhan (*mukhatarah*) mengadu nasib dan istilah lain yang semakna. Maksudnya, setiap pelaku *maisir* bertaruh untuk menjadi pemenang atau pihak yang kalah.²⁷

Al-Mishri mendefinisikan *maisir* adalah setiap permainan yang menempatkan salah satu pihak harus menanggung beban pihak lain akibat permainan tersebut. Menurut al-Jurjawi, hikmah keharaman praktik *maisir* sejatinya adalah merujuk kepada bahaya sebab praktik tersebut: *Pertama*, agar tidak mencari rezeki dengan berspekulasi dan penuh khayalan. *Kedua*, agar tidak terjadi penyesalan karena kekalahan. *Ketiga*, agar tidak terjadi permusuhan dan praktik mafia judi. *Keempat*, menghindari kebangkrutan. *Kelima*, agar tidak membebani keluarganya. *Keenam*, agar tidak meningkatkan tindakan kriminalitas di masyarakat.²⁸

2) Dasar Hukum Judi dalam Al-Qur'an dan Hadist

Dalam beberapa ayat Allah SWT berfirman menjelaskan status haramnya judi:²⁹

²⁷ Moh Mufid, "Filsafat Hukum Ekonomi Syariah: Kajian Ontologi, Epistemologi, Dan Aksiologi Akad-Akad Muamalah Kontempore" (Jakarta: KENCANA, 2021). hlm. 56-58

²⁸ Ibid, hlm 58.

²⁹ "Quran Surat Al-Baqarah" Quran Kemenag, akses [16 Oktober 2024, pukul 13:00]

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَّفْعِهِمَا
وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.” Mereka (juga) bertanya kepadamu (tentang) apa yang mereka infakkan. Katakanlah, “(Yang diinfakkan adalah) kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu berpikir” (QS. Al-Baqarah ayat 219).

Pada surat Al-Baqarah ayat 219, jelas sekali Allah menyebutkan bahwa dalam judi terdapat dosa yang besar, sekalipun juga mengakui bahwa ada manfaat juga, namun dosa yang timbul atau madharratnya jauh lebih besar ketimbang manfaatnya.³⁰

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقَعَ بَيْنَكُمْ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي
الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung. Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi serta (bermaksud) menghalangi kamu dari mengingat Allah dan (melaksanakan) salat, maka tidakkah kamu mau berhenti” (Al-Ma'idah ayat 90-91).

Terlihat di dalam surat Al-Maidah ayat 90-91, Allah SWT mengatakan bahwa judi adalah *rijsun min amal asy-syaithon*, apabila diterjemahkan ke dalam bahasa kita sehari-hari berarti

³⁰ “Quran Surat Al-Maidah,” Quran Kemenag, akses [16 Oktober 2024, pukul 13:50]

judi itu perbuatan jelek, jorok, jahat dan merupakan perbuatan syetan. Selain ayat Al-Qur'an, ada beberapa riwayat hadits yang menerangkan tentang status haramnya judi, diantaranya:³¹

“Dari Sulaiman bin Buraidah, dari ayahnya, bahwa Nabi SAW bersabda: Barang siapa bermain judi (dengan dadu) maka dia seolah telah mencelupkan tangannya ke dalam daging babi dan darahnya” HR. Muslim.

Redaksi hadits dengan makna yang sama juga diriwayatkan oleh Abu Daud.

“Dari Abi Musa Al-Ays'ari, bersabda Rasulullah SAW: Barang siapa bermain dadu (judi) berarti dia telah berbuat maksiat kepada Allah dan Rasul-Nya” HR. Abu Daud

Beberapa riwayat hadits di atas semakin memperkuat status keharaman judi.

3) Upaya Penanggulangan Judi Menurut Islam

Melalui pendekatan holistik, Islam memandang bahwa menjaga kebersihan hati, kestabilan ekonomi, dan harmoni sosial adalah bagian dari maqashid syariah. Oleh karena itu, segala sesuatu yang merusak tujuan-tujuan ini, termasuk judi harus dihindari.³²

a) Menjaga Agama (*Hifz ad-Din*)

Judi menghalangi seseorang dari mengingat Allah dan melaksanakan ibadah. Hal ini sesuai dengan firman Allah

³¹ Luki Nugroho, “Judi Terselubung” (Jakarta: Rumah Fiqih Publishing, 2019), hlm. 13-14.

³² Munawir Kamaluddin, “Judi *online* Dalam Sorotan Islam : Membongkar Bahaya Dan Hukum Syariah,” UIN Alauddin Makassar, 2024, <https://uin-alauddin.ac.id/tulisan/detail/judi-online-dalam-sorotan-islam---membongkar-bahaya-dan-hukum-syariah-0724>. [01 November 2024, pukul 17.01]

dalam surah Al-Maidah ayat 91 bahwa syaitan menggunakan judi untuk menjauhkan manusia dari mengingat Allah dan melaksanakan shalat.

b) Menjaga Jiwa (*Hifz an-Nafs*)

Judi menyebabkan kecanduan yang merusak mental dan psikologis seseorang. Orang yang kecanduan judi seringkali mengalami stress, depresi, dan gangguan mental lainnya.

c) Menjaga Akal (*Hifz al-'Aql*)

Judi mengganggu akal sehat seseorang. Orang yang berjudi seringkali tidak mampu membuat Keputusan yang rasional dan logis karena terdorong oleh keinginan untuk menang dan mendapatkan uang dengan cara instan.

d) Menjaga Keturunan (*Hifz an-Nasl*)

Judi merusak hubungan keluarga. Banyak keluarga yang hancur karena salah satu anggotanya kecanduan judi, yang mengakibatkan ketidakstabilan emosional dan finansial dalam rumah tangga.

e) Menjaga Harta (*Hifz al-Mal*)

Judi adalah bentuk eksploitasi dan perampasan harta orang lain. Islam sangat menghargai kepemilikan harta yang diperoleh dengan cara yang halal dan adil. Judi merusak prinsip ini dengan cara mendapatkan harta secara tidak adil dan merugikan orang lain.

b. Psikologi

1) Motivasi Psikologis dalam Judi *online*

Motivasi psikologis dalam judi *online* mencakup berbagai faktor yang mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas perjudian, meskipun mereka mungkin sadar akan risiko dan konsekuensinya.³³

a) Kecanduan dan Ketergantungan

Judi *online* dapat menimbulkan kecanduan yang mirip dengan ketergantungan pada zat adiktif. Kecanduan adalah keterlibatan perilaku yang berfungsi untuk menyenangkan dan memberikan bantuan dari ketidaknyamanan, ke hal lain dengan biaya yang lebih besar daripada manfaat dan sering disertai dengan adanya bahaya yang ditimbulkan secara fisik, sosial atau psikologis serta keinginan untuk mengurangi, menghentikan atau merubah perilaku dengan cara yang tidak mudah. Kecanduan juga dikenal dengan istilah ketergantungan. Menurut Ghodse, ketergantungan ditandai dengan respon perilaku yang selalu menyertakan keharusan terus menerus atau periodik untuk mengalami dampak psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan.³⁴

³³ Ines Tasya Jadidah et al., “Analisis Maraknya Judi *online* Di Masyarakat,” *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia* 1, no. 1 (2023): 20–27.

³⁴ Ahyani Radhiani Fitri and Yuli Widiningsih, “Psikologi Adiktif,” *Psikologi Adiktif* (Riau: Al-Mujtahadah Press, 2016). hlm. 09.

Ketika seseorang sudah mulai mengenal judi, maka mereka akan diseret oleh nafsu judi yang berlarut-larut. Mereka akan selalu terdorong untuk selalu melakukan judi. Selain itu mereka akan mengalami suatu kondisi ketergantungan yang menimbulkan perubahan perilaku bagi orang yang mengalaminya.

b) Kepuasan Emosional

Banyak pemain judi mengalami kepuasan emosional dari kemenangan, yang memberikan dorongan psikologis untuk terus bermain. Menurut Santrock, emosi adalah perasaan atau efeksi yang timbul ketika seseorang sedang dalam suatu keadaan atau suatu entraksi yang dianggap penting olehnya. Lebih lanjut, emosi akan diwakili oleh perilaku yang mengekspresikan kenyamanan dari keadaan atau intraksi yang sedang dialami seseorang.³⁵

Ketika seseorang sudah pernah mengalami kemenangan judi, akan menciptakan rasa kepercayaan diri, sehingga mereka lebih berani untuk mengambil risiko lebih lanjut. Sebaliknya, jika mereka mengalami kekalahan judi, dapat menyebabkan stress dan kecemasan, mendorong mereka

³⁵ Akhmad Fajar Prasetya and I made Sonny Gunawan, *Mengelola Emosi, K-Media* (Yogyakarta: Penerbit K-Media, 2018). hlm. 05.

untuk terus mencoba mengubah nasib dengan harapan bisa mendapatkan kembali kerugian mereka.

c) Pengaruh Sosial

Lingkungan sosial juga memainkan peran penting dalam motivasi psikologis untuk berjudi. Banyak individu terpengaruh oleh teman sebaya yang juga berjudi, sehingga menciptakan tekanan sosial untuk ikut serta dalam aktivitas tersebut.

d) Pelarian dari Stres

Stress oleh Lazarus dan Folkman diartikan sebagai reaksi fisik dan psikologis terhadap tuntutan hidup yang membebani kehidupan seseorang dan akan mengganggu kesejahteraan hidupnya.³⁶ Bagi Sebagian orang, judi *online* menjadi cara untuk melarikan diri dari masalah kehidupan sehari-hari atau stres emosional. Aktivitas ini memberikan kesempatan untuk merasakan sensasi dan kegembiraan yang mungkin tidak mereka temukan dalam kehidupan nyata. Namun, faktanya mereka terjebak dalam perjudian sebagai mekanisme yang tidak sehat.

³⁶ Bunga Permata Wenny, *Stress Pada Remaja*, vol. 01 (Purbalingga: EUREKA MEDIA AKSARA, 2023). hlm. 22.

2) Dampak Psikologis Judi *online* pada Generasi Z

Dampak psikologis judi *online* pada generasi Z menjadi perhatian serius, mengingat generasi Z sangat rentan terhadap kecanduan dan gangguan mental.³⁷

a) Gangguan Kesehatan Mental

Ketagihan judi *online* bisa menyebabkan gangguan kesehatan mental seperti stres, depresi, dan kecemasan. Rasa putus asa akibat terjebak dalam lingkungan judi yang sulit dihentikan dapat merusak kualitas hidup generasi Z.

b) Gangguan Kesehatan Fisik

Orang yang bermain judi *online* cenderung memiliki kualitas tidur yang buruk. Hal ini bisa memengaruhi kesehatan fisik seperti kelelahan, penurunan sistem kekebalan tubuh. Ketegangan mata akibat paparan layar berkepanjangan bisa mengakibatkan kelelahan visual, bahkan stres kronis yang meningkatkan risiko penyakit jantung.

c) Hubungan Sosial Memburuk

Teman, keluarga, dan pasangan mungkin merasa risih dengan perilaku penjudi yang selalu fokus berjudi, yang pastinya bisa menyebabkan konflik dalam hubungan hingga memicu perpisahan.

³⁷ Reny yulianti, "Panduan Anti Judi *online*." hlm. 18.

d) Sulit Mengambil Keputusan

Kecanduan judi *online* juga memengaruhi kualitas berpikir. Penjudi jadi sulit berpikir jernih dan membuat keputusan yang rasional, serta cenderung mengambil risiko berbahaya untuk tetap berjudi.

3) Strategi Psikologis terhadap Pencegahan dan Penanganan Judi *online*

Ketika menghadapi masalah hidup, kemampuan untuk tetap kuat dan positif secara mental dan emosional itu penting sekali. Kemampuan ini bisa membantu dalam mengatasi godaan judi *online*.³⁸

a) Kembangkan Pola Pikir Positif

Pola pikir positif itu seperti fondasi utama untuk ketahanan mental dan emosional. Berikut beberapa cara untuk mengembangkan pola pikir positif:

i) Fokus terhadap hal yang bisa dikontrol

Pendekatan ini bisa membantu meredakan rasa cemas dan frustrasi yang seakan ingin bermain judi *online*. Kuncinya adalah fokus dengan hal-hal yang bisa kendalikan, sehingga dari hal ini merasa lebih kuat dan tidak tergoda untuk cari pelarian dengan berjudi *online*.

³⁸ Ibid, hlm. 85.

ii) Berlatih untuk bersyukur

Rasa syukur dapat meningkatkan kesejahteraan mental dan kepuasan hidup seseorang. Dengan bersyukur, perhatian dapat dialihkan dari dorongan untuk berjudi menuju hal-hal positif lainnya, sehingga keinginan negatif tersebut perlahan menghilang dari dalam diri.

iii) Tentukan tujuan yang realistis

Menentukan tujuan hidup yang realistis itu penting sekali, karena dapat merasa lebih berhasil dan mempunyai arah hidup yang jelas.

b) Bangun Dukungan Sosial yang Kuat

Dukungan sosial yang kuat penting untuk mengatasi kecanduan judi *online*.

i) Bergabung dengan komunitas atau grup dukungan

Bergabung dengan komunitas positif akan mendapat dukungan dan teman baru yang bisa saling bertukar cerita dan bantuan.

ii) Jaga hubungan dengan keluarga dan teman

Keluarga dan teman adalah harta berharga. Saling bertukar cerita dan pengalaman bisa memperkuat hubungan dan bangun kepercayaan diri. Dukungan dari orang terdekat bisa memperkuat diri dalam menghadapi segala tantangan.

iii) Ciptakan lingkungan yang mendukung

Lingkungan sekitar dapat memengaruhi ketahanan mental dan emosional diri sendiri. Membatasi lingkungan yang baik adalah investasi untuk kesejahteraan diri.

c) Kembangkan keterampilan mengatasi stress

Mengatasi stress itu kunci paling tepat untuk membangun ketahanan mental dan emosional.

i) Teknik relaksasi

Meditasi, pernapasan dalam atau yoga adalah contoh dari teknik relaksasi. Teknik ini dapat mengurangi kegelisahan dan pikiran menjadi tenang. Praktik rutin ini dapat menyeimbangkan emosi, meningkatkan kesejahteraan mental, dan kualitas tidur sehat.

ii) Aktivitas fisik

Olahraga menjadi obat alami badan dan pikiran. Manfaatnya yaitu membuat suasana hati lebih ceria dan mengurangi stres.

c. Hukum

1) Tindak Pidana Perjudian

Tindak pidana adalah kelakuan manusia yang dirumuskan dalam Undang-Undang, melawan hukum, yang patut dipidana dan dilakukan dengan kesalahan. Orang yang melakukan

perbuatan pidana akan mempertanggungjawabkan perbuatan dengan pidana apabila ia mempunyai kesalahan, seseorang mempunyai kesalahan apabila pada waktu melakukan perbuatan dilihat dari segi masyarakat menunjukkan pandangan normatif mengenai kesalahan yang dilakukan. Dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), tindak pidana perjudian diatur dalam Pasal 303 dan 303 Bis menyatakan bahwa:³⁹

- (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:
 - 1e. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu.
 - 2e. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara.

³⁹ Wijaya and Royani, *Hukum Pidana Penanggulangan Tindak Perjudian*. hlm. 58.

- 3e. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.
- (2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.
- (3) Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, Dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut belomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Jenis perjudian yang dimaksud dijelaskan lebih lanjut dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dan diatur dalam Pasal 303 bis KUHP yaitu:⁴⁰

- (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:
1. Barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan pasal 303.
 2. Barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau ditempat yang dapat dikunjungi

⁴⁰ Ibid, hlm 59.

umum, kecuali kalau ada izin untuk mengadakan perjudian itu

(2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang mejadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas rupiah.

Semua jenis kejahatan perjudian yang disebutkan sebelumnya memiliki unsur tanpa izin, yang membuatnya melanggar hukum. Artinya, jika tidak terdapat unsur “tanpa persetujuan” atau jika suatu tindakan telah mendapat persetujuan dari pejabat atau lembaga yang memiliki wewenang, maka segala tindakan yang termasuk dalam ketentuan tersebut dianggap sah secara hukum dan tidak dianggap melanggar hukum, sehingga tidak dapat dikenai sanksi atau hukuman. Hal ini karena perjudian harus tetap diawasi dan diatur oleh pemerintah atau pejabat yang berwenang.⁴¹

4) Kebijakan Formulasi Hukum Pidana dalam Menanggulangi Perjudian

Kebutuhan atas reformasi hukum pidana sangat penting untuk dilaksanakan, hukum pidana harus memiliki norma hukum yang

⁴¹ Muhammad Rahmatullah and B Farhana Kurnia Lestari, “Tinjauan Yuridis Perjudian *Online* Berdasarkan Pasal 27 Ayat 2 Jo. Pasal 45 Ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik,” 2024.

mengikat perbuatan yang memenuhi syarat tertentu untuk suatu hasil berupa kejahatan. Dalam KUHP memuat tentang kejahatan kesusilaan pada pasal 303 KUHP yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa perbuatan yang dianggap sebagai bentuk tindak pidana kesusilaan dalam perjudian adalah menggunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar pasal 303 KUHP dan pasal 303 bis, berupa penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda pidana paling banyak 10 juta rupiah. Selain itu ancaman lainnya dalam pasal 27 ayat 2 jo, pasal 45 ayat 2 UU ITE, berlaku bagi pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya judi *online*, berupa ancaman penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar rupiah.⁴²

Kebijakan legislasi/formulasi adalah salah satu mata rantai dari rencana penegakan hukum khususnya bagian dari proses nyata hukum pidana. Oleh sebab itu, kebijakan formulasi dan kebijakan aplikasi harus sesuai, atau dengan sebutan lain harus saling mendukung dan saling melengkapi untuk mencapai tujuan hukum pidana yaitu bagaimana mewujudkan masyarakat yang adil dan makmur.⁴³

⁴² Wijaya and Royani, *Hukum Pidana Penanggulangan Tindak Perjudian*. hlm. 66.

⁴³ Ibid, hlm. 68.

Tahap penerapan hukum pidana adalah salah satu mata rantai dari keseluruhan mekanisme penanggulangan kejahatan. Oleh sebab itu, masih ada mata rantai lain yang tidak bisa dilepaskan dari tahapan penerapan pidana serta tahap pelaksanaan pidana secara konkrit. Pembahasan kebijakan penerapan hukum pidana dalam upaya penanggulangan perjudian meliputi: ketentuan sanksi yang meliputi penerapan jenis-jenis dan jumlah atau lamanya pidana pokok, serta penerapan tentang pertanggungjawaban pidana.⁴⁴

d. Ekonomi

1) Dampak Ekonomi dari Judi *online*

Dampak ekonomi dari judi *online* di Indonesia sangat signifikan dan kompleks, mencakup berbagai aspek yang mempengaruhi masyarakat dan perekonomian secara keseluruhan.⁴⁵

a) Dampak Finansial pada Individu

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

⁴⁴ Ibid. hlm. 69.

⁴⁵ Kemenag, "Bahaya Judi *online* Dari Perspektif Ekonomi," 2024, dapat di akses: <https://kemenag.go.id/kolom/bahaya-judi-online-dari-perspektif-ekonomi-kC5AZ>. [21 November 2024, pukul 21.42]

pelaku mengalami kerugian dalam waktu yang singkat. Hal ini membuat pelaku terlilit hutang.

b) Peningkatan Beban Ekonomi Keluarga

Kerugian finansial yang dialami oleh individu sering kali berdampak pada keluarga mereka. Ketika seorang anggota keluarga kehilangan uang karena berjudi, seluruh keluarga bisa terkena dampaknya. Beban finansial yang meningkat dapat menyebabkan ketegangan dalam hubungan keluarga, mengurangi kualitas hidup, dan bahkan memicu konflik domestik. Dalam kasus yang parah, keluarga bisa kehilangan rumah atau harta benda lainnya untuk melunasi hutang judi.

c) Penurunan Produktivitas

Judi *online* dapat menyebabkan penurunan produktivitas. Individu yang kecanduan judi mungkin menghabiskan banyak waktu berjudi selama jam kerja atau mengalami penurunan konsentrasi dan motivasi. Hal ini tidak hanya memengaruhi kinerja individu tersebut tetapi juga dapat merugikan perusahaan dengan menurunkan tingkat produktivitas keseluruhan. Penurunan produktivitas ini pada akhirnya berdampak negatif pada ekonomi secara keseluruhan.

d) Perjudian Remaja

Perjudian *online* juga membawa risiko bagi remaja yang lebih rentan terhadap kecanduan, dan masa ini juga bisa berada di kampus yaitu mahasiswa. Kecanduan judi di usia muda dapat menyebabkan masalah keuangan jangka panjang dan menghambat perkembangan ekonomi generasi mendatang. Jika tidak dimitigasi maka akan berbahaya bagi keberlangsungan masa depan remaja dan mahasiswa ke depan, sehingga kita akan kesulitan menghadapi Indonesia emas tahun 2045.

2) Perilaku Konsumsi Generasi Z dalam Judi *online*

Generasi Z yang dikenal sebagai pengguna aktif *smartphone*, sering kali terpapar oleh iklan judi *online* yang menarik dengan janji keuntungan cepat, yang meningkatkan ketertarikan mereka untuk mencoba. Rendahnya tingkat literasi keuangan di kalangan mereka turut mempengaruhi keputusan untuk terlibat dalam judi *online*.⁴⁶ Banyak dari mereka tidak memahami dengan baik risiko finansial yang terkandung dalam perjudian, sehingga mereka cenderung melihatnya sebagai cara cepat untuk mendapatkan uang tanpa memperhitungkan dampak jangka panjang.⁴⁷

⁴⁶ “Literasi Keuangan Yang Rendah Jadi Salah Satu Pemicu Maraknya Judi *online*,” Program Pendidikan Vokasi Universitas Indonesia, 2024, <https://vokasi.ui.ac.id/web/literasi-keuangan-yang-rendah-jadi-salah-satu-pemicu-maraknya-judi-online/>. [19 Februari 2025, pukul 21.59]

⁴⁷ Lalu Rifki Sanjaya et al., “Layanan Konseling Kelompok Dalam Upaya Pencegahan Judi *online* Di Kalangan Siswa,” *Jurnal Komprehensif* 2, no. 1 (2024).

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Sari, Dwi Fitri ⁴⁸	Kecanduan Judi <i>online</i> Sebagai Bentuk Tingkat Kecemasan Pada Remaja	Menurut hasil penelitian ini diketahui bahwa hubungan yang signifikan antara kecanduan judi <i>online</i> dengan tingkat kecemasan yang dialami oleh remaja. Remaja yang kecanduan judi <i>online</i> cenderung mengalami kesulitan tidur, mudah marah dan mudah tersinggung. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan judi <i>online</i> dapat berdampak negatif pada kesejahteraan mental remaja.
Persamaan		Dalam penelitian terdahulu terdapat kesamaan yaitu menjelaskan kecanduan judi <i>online</i> merupakan permasalahan yang berdampak negatif pada masyarakat	
Perbedaan		Dalam penelitian terdahulu ini terdapat perbedaan yaitu fokus penelitian, metode penelitian dan sasaran subjek.	
2	Dany Miftahul Ula ⁴⁹	Strategi Pencegahan Dan Penanganan Kecanduan Judi <i>online</i> Di Kalangan Remaja Di Wilayah Desa Ungaran	- Penelitian ini menyimpulkan bahwa perjudian <i>online</i> memiliki dampak negatif yang dialami di kalangan remaja di wilayah desa Ungaran yang meliputi masalah keuangan, isolasi sosial, dan penurunan nilai-nilai keagamaan. - Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan upaya bersama, termasuk penanaman nilai-nilai agama, dukungan dari orang terdekat, dan penggantian aktivitas perjudian dengan kegiatan positif. Selain itu, edukasi masyarakat tentang bahaya perjudian <i>online</i> dan penegakan hukum yang lebih kuat

⁴⁸ Senja Dwinagita Dwi Fitri⁴⁸ Sari, Femilia Anggraini, Nasya Mahesa Rosadi, Nabilah Hidayah Sari, "Kecanduan Judi *online* Sebagai Bentuk Tingkat Kecemasan Pada Remaja," *Journal Of Communication and Social Sciences* 2, no. 2 (2024): 54–62.

⁴⁹ Rizki Firdaus Imtihan and Miftahul Dani Ula, "Strategi Pencegahan Dan Penanganan Kecanduan Judi *online* Di Remaja Di Wilayah Desa Ungaran," *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial* 3, no. 11 (2023): 2024–71.

			juga disarankan sebagai strategi pencegahan dan intervensi.
Persamaan		Dalam penelitian terdahulu terdapat beberapa kesamaan satu yaitu berfokus pada masalah judi <i>online</i> khususnya di kalangan remaja. Selain itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan strategi yang dapat mencegah kecanduan judi <i>online</i> .	
Perbedaan		Dalam penelitian terdahulu terdapat perbedaan yaitu tempat dan metode penelitian.	
3	Firmansyah ⁵⁰	Kebijakan Hukum Pidana Mengenai Kejahatan Judi <i>online</i> (Cyber Gambling) di Indonesia	• Kebijakan hukum mengenai kejahatan judi <i>online</i> di Indonesia saat ini menghadapi tantangan serius terkait ketidakadilan dan ketimpangan dalam penerapannya. Pengaturan hukum pidana yang ada belum secara jelas mengaddress permasalahan kejahatan perjudian di dunia maya, sehingga membuat efektivitas penegakannya diragukan, • Penelitian ini juga menguraikan kerangka hukum seputar perjudian <i>online</i>, khususnya merujuk pada Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang menetapkan sanksi bagi mereka yang terlibat dalam aktivitas perjudian <i>online</i>.
Persamaan		Dalam penelitian terdahulu terdapat kesamaan yaitu menjelaskan cara penyelesaian judi <i>online</i> dan memberikan solusi terhadap permasalahan judi <i>online</i> yang berdampak negatif pada masyarakat	
Perbedaan		Dalam penelitian terdahulu terdapat perbedaan yaitu fokus penelitian, dan metode penelitian.	
4	Ardiansah ⁵¹	Fenomena Judi <i>online</i> Dalam Keharmonisan Keluarga Di Kecamatan	Penelitian ini menyimpulkan bahwa permasalahan judi menimbulkan dampak negatif bagi generasi muda, karena menyebabkan para pemuda cenderung malas dalam bekerja dan

⁵⁰ Firmansyah Firmansyah, "Kebijakan Hukum Pidana Mengenai Kejahatan Judi *online* (Cyber Gambling) Di Indonesia," *Jurnal Hukum, Politik Dan Ilmu Sosial* 3, no. 4 (2024).

⁵¹ Ardiansah, "Fenomena Judi *online* Dalam Keharmonisan Keluarga Di Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep (Perspektif Hukum Islam)," 2016, 1–23.

		Labakkang Kabupaten Pangkep (Perspektif Hukum Islam)	dana yang mengalir dalam permainan ini cukup besar yang semula dapat digunakan untuk pembangunan malah mengalir untuk permainan judi
Persamaan		Dalam penelitian terdahulu terdapat kesamaan yaitu berfokus pada masalah judi <i>online</i> khususnya di kalangan remaja. Selain itu penelitian ini mencari solusi dan upaya pencegahan judi <i>online</i> .	
Perbedaan		Dalam penelitian terdahulu terdapat perbedaan yaitu fokus penelitian, dan metode penelitian.	
5	Ahsanul Tanzuna ⁵²	Menanggulangi Game Judi <i>online</i> Di Alue Sungai Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh	• Penelitian ini menyimpulkan bahwa untuk penanganan judi <i>online</i> dapat melalui program edukasi, mensosialisasikan, memanggil secara khusus pelaku judi <i>online</i>, menasehati, dan memberikan sanksi administratif bagi masyarakat.
Persamaan		Dalam penelitian terdahulu terdapat kesamaan yaitu menjelaskan cara penyelesaian judi <i>online</i> dan memberikan solusi terhadap permasalahan judi <i>online</i> yang berdampak negatif pada masyarakat.	
Perbedaan		Dalam penelitian terdahulu terdapat perbedaan yaitu fokus penelitian, dan metode penelitian.	
6	Zekel Calvin Ginting dan Bengkel Ginting ⁵³	Faktor Penyebab Meningkatnya Pelaku Judi <i>online</i> Pada Pelajar Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di Kelurahan Mangga),	• Penelitian ini menyimpulkan bahwa lingkungan merupakan faktor yang berpengaruh terhadap penyakit-penyakit masyarakat, keadaan. Lingkungan pertemanan yang selalu bermain judi <i>online</i> menjadi pemicu utama generasi muda untuk terjerumus dalam kebiasaan berjudi karena adanya tekanan sosial atau godaan untuk ikut serta.
Persamaan		Dalam penelitian terdahulu terdapat kesamaan yaitu lingkungan pertemanan yang selalu bermain judi <i>online</i> menjadi pemicu utama generasi muda untuk terjerumus dalam kebiasaan berjudi	

⁵² Ahsanul Tanzuna, "Menanggulangi Game Judi *online* Di Alue Sungai Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh," 2023.

⁵³ Zekel Calvin Ginting and Bengkel Ginting, "Faktor Penyebab Meningkatnya Pe'laku Judi *online* Pada Pelajar Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di Kelurahan Mangga)," *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 2, no. 1 (2023): 20–25, <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i1.1717>.

Perbedaan		Dalam penelitian terdahulu terdapat perbedaan yaitu fokus penelitian, dan metode penelitian.	
7	Diah Amalia ⁵⁴	Peran Ekonomi Islam Dalam Mengatasi Judi <i>online</i> .	• Penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan adanya program pelatihan kerja dan keterampilan yang relevan harus dijangkau secara luas dan mudah diakses oleh masyarakat, sehingga mereka memiliki bekal yang sesuai dengan kebutuhan di berbagai bidang.
Persamaan		Dalam penelitian terdahulu terdapat kesamaan yaitu dengan adanya program pelatihan kerja dan keterampilan yang relevan, mereka memiliki bekal yang sesuai dengan kebutuhan di berbagai bidang.	
Perbedaan		Dalam penelitian terdahulu terdapat perbedaan yaitu fokus penelitian, dan metode penelitian.	

Berdasarkan pada Tabel 2.1 maka kebaharuan (*novelty*) dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *Analytic Network Process*, yang bertujuan untuk memberikan solusi sistematis terhadap permasalahan judi *online* yang semakin marak di kalangan generasi muda. Selain itu dengan menggunakan metode *Analytic Network Process* dapat mencari berbagai faktor dari beberapa sudut pandang agama, hukum, psikologi dan ekonomi yang mempengaruhi perilaku judi *online* dan menentukan langkah-langkah strategis dalam penanganannya.

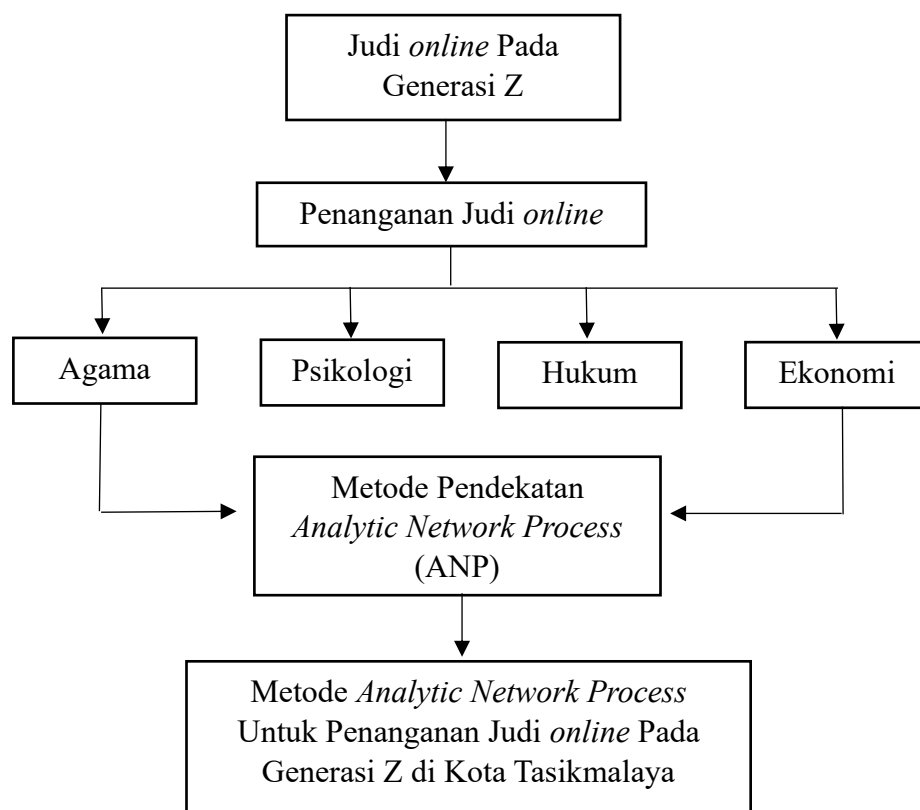
C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting.⁵⁵ Penelitian ini akan berfokus pada penanganan judi *online* pada

⁵⁴ Diah Amalia et al., "Peran Ekonomi Islam Dalam Mengatasi Judi *online*," *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2025.

⁵⁵ Sari Anita et al., "Dasar-Dasar Metodologi Penelitian" (Jayapura: CV. Angkasa Pelangi, 2022). hlm. 71.

generasi Z di Kota Tasikmalaya. Metode pendekatan *Analytic Network Process* (ANP) akan digunakan dalam penelitian ini dengan penyesuaian pada proses konstruk penelitian yang akan berfokus pada masalah, solusi, dan strategi dari regulator, akademisi dan praktisi. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2. 4 Kerangka Pemikiran