



Persepsi Generasi Z terhadap Praktik Judi Online di Desa Rahuning II, Kabupaten Asahan

Perceptions of Generation Z toward Online Gambling Practices in Rahuning II Village, Asahan Regency

Nazwa Ramadhani*, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Muhammad Alfikri Matondang, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

ABSTRACT

Online gambling has increasingly attracted Generation Z due to aggressive promotional strategies and the widespread availability of digital platforms. Beyond entertainment, it offers the allure of quick financial gains, which intensifies participation. This study aims to explore Generation Z's perceptions of online gambling within a specific local context, highlighting behavioral attitudes and potential risks. Employing a qualitative approach, data were collected through semi-structured interviews and non-participant observations with selected respondents in Rahuning II village, Asahan Regency. Findings reveal that participants generally view online gambling as an inappropriate and ethically questionable activity, associating it with adverse psychological, financial, and social consequences. Respondents emphasized the long-term risks, including addiction, economic instability, and strained interpersonal relationships. These results contribute to the discourse on digital risk behavior among youth, providing insights for policymakers, educators, and community leaders to design targeted interventions and educational campaigns aimed at prevention. This research also enriches theoretical understanding of risk perception in the digital era.

ARTICLE HISTORY

Received 30/06/2025
Revised 14/07/2025
Accepted 25/07/2025
Published 08/08/2025

KEYWORDS

Digital behavior; generation z; online gambling; perception; risk.

*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ nazwa0603213102@uinsu.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.30743/mkd.v9i2.11794>

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, dunia telah mengalami transformasi besar dalam cara manusia berkomunikasi dan mengakses informasi. Kemajuan teknologi digital menghadirkan berbagai platform yang menghubungkan individu di seluruh dunia tanpa batasan ruang dan waktu. Salah satu perkembangan paling menonjol adalah meningkatnya peran media sosial yang kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Media sosial tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk berbagi pengalaman dan berinteraksi, tetapi juga telah berkembang menjadi alat utama dalam berbagai aspek, termasuk dunia bisnis (Sarkawi, 2021). Seiring dengan pertumbuhan pesat pengguna internet, penggunaan media sosial pun mengalami peningkatan signifikan, termasuk di Indonesia. Hal ini dikarenakan Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia.

Jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 185,3 juta pada Januari 2024, peningkatan yang konsisten dalam lima tahun terakhir. Menurut laporan *We Are Social*, pada Januari 2024, tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 66,5% dari total penduduk, dengan jumlah total 278,7 juta orang. Selain itu, penggunaan *smartphone* di Indonesia terus mengalami kemajuan setiap tahun. Pada tahun 2019, jumlah pengguna *smartphone* tercatat sebanyak 39,98 juta, kemudian meningkat menjadi 85,59 juta pada 2020, dan terus bertambah menjadi 110,17 juta pada 2021. Peningkatan ini terus berlanjut hingga mencapai 124,74 juta pada 2022, 168,41 juta pada 2023, dan akhirnya mencapai 201,97 juta pada 2024. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia semakin luas, didorong oleh pertumbuhan akses internet serta kebutuhan masyarakat terhadap teknologi digital dalam berbagai aspek kehidupan.

Fakta-fakta tersebut tidak hanya mencerminkan kemajuan teknologi, tetapi juga membuka peluang besar bagi berbagai aktivitas digital, baik yang berdampak positif maupun negatif. Salah satu konsekuensi yang patut diwaspadai adalah kemudahan akses ke judi online, yang kini menjadi salah satu bentuk hiburan digital paling kontroversial dan berisiko.

Perkembangan teknologi digital tersebut membuat banyak orang yang terhubung secara online membuka peluang baru dalam berbagai bidang, salah satunya adalah lokasi perjudian digital. Judi online adalah cara bertaruh yang dilakukan lewat internet dengan memanfaatkan berbagai platform digital, seperti website atau aplikasi ponsel. Dengan kata lain, permainan judi online dapat disebut taruhan olahraga, mesin slot, poker, dan permainan kasino lainnya, yang semuanya dapat dimainkan dengan cepat dan mudah tanpa batas waktu atau lokasi. Judi online sangat menarik karena membuat pemain dapat memasang taruhan kapan saja dan di mana saja dengan alat yang terkoneksi ke internet. Islam juga sudah mengingatkan bahwa perbuatan berjudi disebabkan perjudian merupakan perbuatan setan dan dapat menyengsarakan bagi pelakunya. Hal ini dijelaskan dalam Al-Quran Surah Al-Maidah Ayat 90-91:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْآزَلَامُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ٩٠
 إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۚ فَهَلْ أَنتُمْ مُنْتَهُونَ ٩١

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. Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu, dan menghalang-halangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan salat, maka tidakkah kamu mau berhenti?

Larangan agama terhadap judi, termasuk bentuk digitalnya, tidak hanya memiliki landasan spiritual tetapi juga berfungsi sebagai upaya preventif terhadap kerusakan sosial, ekonomi, dan moral yang ditimbulkannya. Fenomena judi online ini dimulai dengan permainan kasino virtual dan taruhan olahraga yang lebih terstruktur, namun kini telah berkembang menjadi berbagai bentuk permainan lain yang semakin menarik dan mudah diakses oleh pengguna *smartphone* di seluruh Indonesia. Hal ini terlihat dari tren jumlah transaksi judi online yang meningkat pesat dari tahun ke tahun.

Berdasarkan grafik yang ditampilkan, jumlah transaksi judi online di Indonesia menunjukkan angka yang terus meningkat sejak 2017 hingga 2022. Pada tahun 2017, jumlah transaksi tercatat sebanyak 25.026 transaksi dengan nilai transaksi sekitar 2 triliun rupiah. Namun, angka tersebut meningkat tajam pada tahun 2022, dengan jumlah transaksi mencapai 104.791.427 dan nilai transaksi mencapai lebih dari 104 triliun rupiah. Angka ini menggambarkan betapa berkembangnya industri judi online, yang semakin menarik minat banyak orang, meskipun banyak yang tidak menyadari dampak buruk yang ditimbulkannya (Kaafi, 2023).

Peningkatan yang sangat signifikan ini menunjukkan bahwa judi online bukan lagi fenomena marginal, melainkan masalah sosial berskala nasional yang membutuhkan perhatian serius dari pemerintah, masyarakat, dan akademisi. Seiring dengan maraknya judi online, dampak dari fenomena ini semakin terasa, terutama bagi kalangan generasi muda, khususnya Generasi Z (Fathor et al., 2023). Generasi Z adalah kelompok orang yang lahir dari tahun 1997 sampai 2012, dan mereka sangat dekat dengan teknologi digital dan internet. Mereka telah tumbuh dalam lingkungan yang serba digital, di mana hampir seluruh aktivitas sehari-hari dapat dilakukan secara online. Generasi Z cenderung lebih menghabiskan waktu mereka di dunia maya, baik untuk bersosialisasi, belajar, maupun untuk mencari hiburan, salah satunya melalui perjudian online.

Hal ini memperburuk masalah ketika banyak dari mereka yang belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai risiko-risiko yang ditimbulkan oleh perjudian ini. Banyak dari generasi muda ini terjebak dalam kecanduan judi karena mereka melihatnya sebagai metode cepat untuk

mendapatkan uang atau sebagai cara bersenang-senang sementara, tanpa menyadari efek jangka panjang yang bisa merugikan (Astuti, [2024](#)). Masalah ini semakin diperburuk dengan rendahnya literasi keuangan dan pemahaman tentang perjudian di kalangan generasi muda, yang membuat mereka lebih mudah terperangkap dalam perilaku adiktif ini. Judi online menjadi salah satu masalah besar di Indonesia, terutama karena bisa menyebabkan kerugian sosial. Kecanduan judi online ini dapat mengganggu hubungan antar individu dan menghancurkan kehidupan sosial mereka (Komdigi, [2024](#)). Situasi ini memperlihatkan adanya kebutuhan mendesak untuk memahami secara mendalam bagaimana generasi muda memandang judi online, karena persepsi inilah yang memengaruhi sikap dan perilaku mereka terhadap aktivitas tersebut.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini akan difokuskan pada Generasi Z di Kecamatan Rahuning, dengan maksud mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang persepsi mereka terhadap judi online. Dengan menggali lebih dalam mengenai pandangan mereka tentang perjudian digital dan sejauh mana literasi mereka terhadap masalah ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik untuk membantu pendidikan dan mencegah kecanduan berjudi secara online.

Penelitian ini mengisi kesenjangan penelitian (*research gap*) karena masih minimnya studi yang mengangkat persepsi Generasi Z terhadap judi online di wilayah pedesaan dengan karakteristik sosial-budaya tertentu seperti Desa Rahuning II. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan strategi intervensi berbasis komunitas dan kebijakan publik yang lebih efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan memperoleh pemahaman mendalam mengenai persepsi Generasi Z terhadap judi online, serta faktor-faktor yang memengaruhi cara pandang mereka, seperti literasi keuangan dan penggunaan media sosial. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali makna subjektif dan pengalaman personal informan dalam konteks sosial-budaya setempat (Creswell, [2018](#)). Subjek penelitian adalah Generasi Z yang tinggal di Kecamatan Rahuning, Kabupaten Asahan. Generasi Z yang dimaksud adalah individu yang lahir antara tahun 1995 hingga 2010 dan aktif menggunakan teknologi digital serta media sosial.

Informan penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria: (1) berdomisili di Kecamatan Rahuning, (2) berada pada rentang usia Generasi Z, (3) aktif menggunakan internet dan media sosial, dan (4) memiliki pengetahuan atau pengalaman terkait judi online, baik sebagai pelaku maupun pengamat. Jumlah informan dalam penelitian ini sebanyak 12 orang yang terdiri dari 7 laki-laki dan 5 perempuan, dengan variasi latar belakang pendidikan dan pekerjaan untuk memperkaya perspektif.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam (*in-depth interview*) dan observasi partisipatif. Wawancara dilakukan secara tatap muka dengan panduan semi-terstruktur untuk menjaga fokus pembahasan namun tetap memberikan ruang bagi informan mengungkapkan pandangan secara bebas. Observasi dilakukan untuk melihat perilaku dan interaksi informan terkait penggunaan media sosial dan potensi keterlibatan dalam judi online.

Analisis data menggunakan model analisis interaktif Miles & Huberman yang meliputi tiga tahapan utama: (1) reduksi data, yaitu proses memilah, merangkum, dan memfokuskan data pada aspek yang relevan dengan penelitian; (2) penyajian data dalam bentuk narasi tematik untuk memudahkan interpretasi; dan (3) penarikan kesimpulan yang diverifikasi secara berulang selama proses penelitian (Miles & Huberman, [1994](#)). Teknik koding tematik digunakan untuk mengidentifikasi pola dan tema utama dari hasil wawancara dan observasi. Untuk menjamin

keabsahan data, dilakukan perpanjangan keikutsertaan di lapangan, pengamatan berkesinambungan, serta triangulasi sumber dan teknik (Denzin, [2017](#)). Peneliti juga menerapkan prinsip etika penelitian, antara lain *informed consent*, menjaga kerahasiaan identitas informan, dan penggunaan data semata-mata untuk kepentingan akademik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persepsi Generasi Z terhadap Judi Online

Generasi Z mengacu pada kelompok demografis yang lahir sekitar tahun 1997 hingga 2012 (Gabriela et al., [2023](#)). Mereka adalah generasi pertama yang tumbuh sepenuhnya di era digital sehingga sangat akrab dengan teknologi dan internet. Disebut sebagai *digital natives*, sejak kecil mereka telah terpapar teknologi informasi, perangkat *mobile*, dan internet yang memungkinkan akses cepat terhadap informasi. Cara berpikir dan sikap mereka berbeda signifikan dari generasi sebelumnya, terutama dalam mengonsumsi media, mencari hiburan, dan menjalin interaksi sosial (Arifin et al., [2022](#)).

Generasi Z menggunakan teknologi untuk hampir semua aspek kehidupannya, mulai dari belajar, berkomunikasi, berbelanja, hingga mencari hiburan (Astuti, [2024](#)). Kemudahan akses yang ditawarkan dunia digital memberi fleksibilitas tinggi, namun juga membuka peluang terhadap perilaku berisiko, termasuk keterlibatan dalam judi online.

Para informan menjelaskan bahwa judi online adalah masalah yang dapat menjerat siapa saja dan di mana saja. Sebagian besar informan memandang generasi muda, khususnya Generasi Z, sebagai kelompok yang rentan karena kecenderungan berpikir instan dan keinginan mendapatkan keuntungan besar tanpa proses panjang.

“Judi online menurut saya ialah suatu tindakan yang akan merugikan diri sendiri bilamana kita mengikutinya, dengan mengandalkan sistem dan mengharap dapat keuntungan yang lebih besar.” (NA, 14 Mei 2025).

Kutipan ini menunjukkan *perceived risk* yang tinggi terhadap judi online, sejalan dengan teori persepsi yang menekankan bahwa pengalaman dan informasi yang dimiliki seseorang memengaruhi cara mereka menilai risiko. Informan menempatkan judi online sebagai aktivitas yang penuh ketidakpastian dan berpotensi merugikan, sebuah pandangan mengenai persepsi risiko finansial di kalangan pemuda.

“Judi online menurut saya suatu solusi yang dapat mendatangkan keuntungan tanpa harus bekerja keras, mendapatkan keuntungan tidak dengan cara yang repot, cukup mengeluarkan modal dan bermain dengan HP saja.” (LW, 14 Mei 2025).

Pandangan ini merepresentasikan *preferred reading* dalam teori *encoding/decoding* Stuart Hall (1980), di mana pesan promosi judi online diterima sesuai dengan *frame* yang dibangun oleh industri—bahwa judi adalah cara mudah memperoleh uang. Namun, kerangka literasi digital yang rendah membuat informan cenderung mengabaikan risiko dan terjebak pada janji keuntungan instan (Hall, [1980](#)).

“Judi online menurut saya ialah tindakan yang sia-sia dan tidak memberikan manfaat jika mengikutinya.” (AR, 14 Mei 2025).

Pernyataan ini konsisten dengan *negotiated reading*, di mana individu mengakui adanya aspek hiburan dalam judi online, namun menolak secara keseluruhan karena menilai dampaknya lebih banyak negatifnya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fathor et al. (2023) yang menunjukkan bahwa kelompok pemuda dengan kesadaran literasi keuangan yang lebih tinggi cenderung menolak judi online (Fathor et al., [2023](#)).

“Permainan yang diikuti secara online baik menggunakan aplikasi maupun mengunjungi situs dari link web yang tersedia, segala item yang tersedia tidak akan memberikan keuntungan.” (EZ, 15 Mei 2025).

Sikap ini menunjukkan *critical decoding*, yakni kemampuan memahami bahwa struktur permainan judi online dirancang untuk menguntungkan penyelenggara, bukan pemain. Dalam kajian psikologi sosial, hal ini terkait dengan *illusion of control* di mana pemain sering meyakini bahwa strategi pribadi dapat memengaruhi hasil permainan, padahal sistem telah diatur sedemikian rupa (Langer, 1975).

“Menurut saya judi online ialah mempertaruhkan sesuatu secara online demi mendapatkan keuntungan yang lebih.” (RD, 15 Mei 2025).

Definisi yang diberikan informan ini menggambarkan pemahaman konseptual yang sederhana, namun belum menyentuh dimensi etis atau sosial. Menurut literatur, persepsi yang hanya sebatas definisi transaksional tanpa penilaian moral cenderung muncul pada individu dengan eksposur digital tinggi namun minim pembekalan nilai (Pratama & Hidayat, 2021).

“Menurut saya judi online hanya sebuah permainan biasa yang dapat dilakukan oleh siapa saja.” (SF, 15 Mei 2025).

Perspektif ini menunjukkan *oppositional reading* terhadap narasi anti-judi yang umum, di mana judi online dianggap setara dengan hiburan digital lain. Sikap permisif ini berpotensi meningkatkan risiko adiksi, sesuai temuan Griffiths (2010) bahwa normalisasi perilaku perjudian dalam lingkungan digital mempercepat keterlibatan dan ketergantungan (Griffiths, 2010).

Berdasarkan hasil wawancara, persepsi Generasi Z terhadap judi online bervariasi dari penolakan tegas hingga penerimaan permisif. Variasi ini dapat dijelaskan melalui kombinasi teori persepsi, tingkat literasi digital, dan model *encoding/decoding* Stuart Hall. Respon negatif umumnya muncul pada informan yang memiliki pengalaman langsung terhadap kerugian atau pemahaman risiko yang baik, sedangkan respons permisif ditemukan pada mereka dengan paparan tinggi terhadap narasi promosi judi online dan literasi digital yang rendah.

Temuan ini mengonfirmasi studi sebelumnya (Astuti, 2024; Fathor et al., 2023) bahwa rendahnya literasi keuangan dan media di kalangan Generasi Z meningkatkan kerentanan terhadap praktik perjudian digital. Penelitian ini juga memperkaya literatur dengan menambahkan konteks lokal Desa Rahuning II, yang sebelumnya jarang dibahas, di mana akses internet mudah tetapi fasilitas edukasi literasi digital masih terbatas.

Perilaku dan Dampak Judi Online: Analisis Temuan Berdasarkan Perspektif Teoretis

Perjudian online merupakan kegiatan yang melanggar hukum serta termasuk kategori *illegal access* dalam tindak *cybercrime*. Perjudian online diatur dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 (Komdigi, 2024). Para pecandu judi online cenderung mengalami stres ketika tidak bermain. Mereka akan berupaya dengan berbagai cara untuk memperoleh modal, termasuk mengambil jalan pintas seperti menggadaikan barang berharga.

“Jalan yang saya lakukan ketika sudah tidak memiliki modal ya dengan meminjam uang teman-teman dekat saya agar tetap dapat bermain judi online.” (AS, 15 Mei 2025).

Kutipan ini menunjukkan adanya perilaku kompulsif yang sesuai dengan konsep *addictive behavior* dalam kajian psikologi sosial, di mana individu merasa terdorong melakukan aktivitas tertentu meskipun sadar akan konsekuensi negatifnya (Griffiths, 2010). Tindakan meminjam uang

atau menjual aset menjadi indikator kuat dari hilangnya kontrol diri yang merupakan ciri utama kecanduan.

“Menurut saya perilaku pejudi online cenderung sering menyendiri dan sibuk menatap layar HP miliknya serta cenderung gelisah untuk tetap memastikan keamanan lingkungan tempat sekitar ia berada.” (LW, 14 Mei 2025).

Temuan ini relevan dengan teori persepsi sosial, di mana keterlibatan intensif dalam aktivitas online menggeser fokus perhatian dan memengaruhi interaksi sosial langsung (Gibson, [2014](#)). Perilaku menyendiri dan gelisah juga sejalan dengan gejala *withdrawal* pada kecanduan digital.

“Pejudi online yang sudah kehabisan uang akan menjaminkan barang-barang berharga yang ia miliki kepada teman dekat agar dapat dipinjamkan uang.” (NA, 14 Mei 2025).

Pernyataan ini menegaskan bahwa perilaku adiktif dapat memicu kerugian ekonomi signifikan. Dalam kerangka literasi digital, rendahnya kesadaran akan risiko finansial membuat individu mudah terjebak dalam lingkaran hutang (Livingstone, [2011](#)). Berdasarkan data wawancara, perilaku pejudi online memberikan dampak buruk yang diakui para informan. Judi online dipandang lebih banyak membawa kerugian dibanding manfaat.

“Kehilangan barang-barang berharganya demi mendapatkan modal untuk bermain judi online.” (PN, 14 Mei 2025).

Hal ini menggambarkan *dominant-hegemonic reading* dalam teori Stuart Hall (1980), di mana informan menerima narasi bahwa judi online berbahaya dan merugikan, sesuai pesan dominan yang beredar di masyarakat (Hall, [1980](#)).

“Menjauhi teman-teman dekatnya dikarenakan memiliki hutang kepada mereka.” (LW, 14 Mei 2025).

Sikap ini menunjukkan dampak sosial berupa degradasi hubungan interpersonal, yang menurut kajian psikologi sosial, sering kali memperparah isolasi sosial dan meningkatkan risiko depresi pada individu dengan perilaku adiktif.

“Cenderung sering tidak fokus bila mengikuti kegiatan belajar di dalam kelas, serta selalu memiliki ekspektasi yang luar biasa untuk mendapatkan penghasilan besar.” (AR, 14 Mei 2025).

Temuan ini terkait dengan konsep *illusion of control* (Langer, [1975](#)), di mana individu meyakini mereka dapat mengendalikan hasil permainan judi online, sehingga mempertahankan ekspektasi tidak realistis. Seluruh temuan ini konsisten dengan penelitian Musa et al. ([2024](#)) yang menggunakan analisis Stuart Hall untuk memetakan persepsi Generasi Z terhadap konten judi online. Dua pola pembacaan yang muncul adalah *dominant-hegemonic reading*—penolakan penuh karena menyadari sifat adiktif dan destruktif judi online—dan *negotiated reading*—penerimaan terbatas dengan syarat selektivitas konsumsi media. Penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media sosial dan influencer berperan signifikan dalam membentuk persepsi, sekaligus menegaskan perlunya kebijakan publik yang lebih tegas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai persepsi Generasi Z terhadap praktik judi online di Desa Rahuning II, Kabupaten Asahan, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memandang judi online sebagai aktivitas yang tidak layak diikuti dan berpotensi menimbulkan dampak negatif signifikan. Judi online dipersepsikan sebagai bentuk perilaku adiktif yang menjerumuskan individu ke dalam kerugian finansial, stres psikologis, kehilangan barang berharga, hingga terjatuh utang. Meskipun terdapat sebagian kecil responden yang menganggap judi online sebagai cara instan untuk

memperoleh pendapatan, persepsi dominan menunjukkan penolakan yang tegas terhadap aktivitas tersebut.

Secara teoretis, temuan ini memperkuat konsep persepsi sosial yang menekankan peran pengalaman dan literasi digital dalam menilai risiko, serta relevan dengan model *encoding/decoding* Stuart Hall yang mengungkap variasi pembacaan pesan media dari penerimaan penuh hingga penolakan kritis. Penelitian ini juga memperkaya literatur adiksi digital dengan menambahkan perspektif Generasi Z di wilayah pedesaan, yang selama ini relatif kurang mendapat perhatian dalam studi sebelumnya. Konteks lokal yang khas memberikan kontribusi penting bagi pengembangan teori literasi digital dan pencegahan perilaku adiktif di era internet.

Implikasi praktis dari penelitian ini mencakup perlunya keterlibatan aktif keluarga dalam mengawasi penggunaan perangkat digital dan membangun komunikasi terbuka tentang risiko judi online. Sekolah dapat mengintegrasikan literasi digital dan finansial ke dalam kurikulum, sedangkan pemerintah perlu memperketat regulasi, melakukan patroli siber, dan melibatkan tokoh masyarakat untuk kampanye pencegahan. Penelitian lanjutan direkomendasikan untuk membandingkan persepsi Generasi Z di wilayah pedesaan dan perkotaan, serta mengevaluasi efektivitas intervensi berbasis literasi digital dalam menekan minat terhadap perjudian daring di kalangan remaja.

REFERENSI

- Arifin, M., Setiawan, K. W., Azis, M. H., & Bimantoro, A. P. (2022). Pengaruh Media Sosial Terhadap Degradasi Moral Generasi Z dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Sosial Kemasyarakatan. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(2), 240–245. <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/geneologi/article/view/6470>
- Astuti, F. Y. (2024, November 25). Konsekuensi judi online untuk Generasi Z: Apa yang perlu diketahui? *Kumparan*. <https://kumparan.com/fortuna-yuli-astuti/konsekuensi-judi-online-untuk-generasi-z-apa-yang-perlu-diketahui-23ysFnAKbES>
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Denzin, N. K. (2017). *The research act: A theoretical introduction to sociological methods* (4th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315134543>
- Fathor, K. A., Gani, F. P., & Saleh, M. Z. (2023). Fenomena Iklan Judi Online Pada Platform Digital Generasi Z Di Indonesia. *OPTIMAL: Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 4(1), 184–189. <https://doi.org/10.55606/optimal.v4i1.2629>
- Fitriyadi, M. Y., Rahman, M. R., Asshidiqi, M. R. A., Ilham, M. A., Nurleli, Aibina, O. I., Hesda, N., & Fayyadh, F. Al. (2023). Pengaruh Dunia IT Terhadap Perilaku Remaja Generasi Z. *Religion: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 2(2), 21–37. <https://doi.org/10.55606/RELIGION.V1i2.61>
- Gabriela, F., Effendi, I. A., & Dewi, R. (2023). Analisis pengaruh endorsement influencer/artis terhadap penggunaan judi online pada generasi millennial atau Z di media sosial. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 6(2). <https://doi.org/10.34007/jehss.v6i2.1884>
- Gibson, J. J. (2014). *The ecological approach to visual perception* (Classic ed.). Psychology Press. <https://doi.org/10.4324/9781315740218>
- Grehenson, G. (2024, November 27). Judi online makin marak di kalangan anak muda, pakar UGM sarankan perlunya edukasi literasi keuangan. *Universitas Gadjah Mada*.
- Griffiths, M. D. (2010). Online gambling: A brief review of the literature. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 1–11. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9201-6>
- Hall, S. (1980). Encoding/decoding. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, media, language: Working papers in cultural studies, 1972–79* (pp. 128–138). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203381182-18>
- Hendarto, D. H., & Handayani, R. S. (2024). Pencegahan kejahatan siber terkait distribusi perjudian online di Indonesia dalam rangka mewujudkan keamanan dan ketertiban masyarakat. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(5), 1542–1558. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i5.1136>

- Kaafi, M. Y. (2023, December 7). Judi online dan dampaknya pada struktur kemiskinan. *Retizen Republika*. <https://retizen.republika.co.id/posts/250418/judi-online-dan-dampaknya-pada-struktur-kemiskinan>
- Komdigi. (2024, August 5). Generasi Z dan judi online, tantangan di era bonus demografi 2045. <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/generasi-z-dan-judi-online-tantangan-di-era-bonus-demografi-2045>
- Langer, E. J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32(2), 311–328. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.32.2.311>
- Livingstone, S. (2011). *Internet, children and youth*. In M. Consalvo & C. Ess (Eds.), *The handbook of internet studies* (pp. 348–368). Wiley-Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781444314861.ch15>
- Mappolean, P. S., Abdullah, Muh. R., & Shaleh, M. (2024). Aktivitas Game Online Generasi Z Berdasarkan Islamic Happiness and Welfare Theory pada Aplikasi Game Slot. *Jurnal Ekuilnomi: Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 6(3), 495–504. <https://doi.org/10.36985/HB4EF681>
- Maro'ah, S., Wibisono, N., Defani, D. A., Christo, J., Syahroni, Z. M., Zahra, N. S., Nafi'ah, H., Fathonah, I. S., Yuniasari, T. A., Afni, N. L., & Jannati, A. R. (2024). Analisis pengaruh perjudian online terhadap lonjakan pinjaman online dan dampaknya terhadap keharmonisan keluarga. *Inisiasi*, 189–200. <https://doi.org/10.59344/inisiasi.v13i2.244>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi Revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Musa, F., Lubis, A. Z., Sari, W., Nasution, Y. S., Hidayat, W., Hamidah, N., Tanjung, N., Andini, D. P., Kunci, K., Online, J., & Muda, G. (2024). Edukasi bahaya narkoba dan judi online terhadap generasi muda di SMP Negeri 3 Koto Balingka. *Ambacang Journal*, 1(1). <https://journal-ambacang.willyprint-art.my.id/index.php/ojs>
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). SAGE Publications.
- Pratama, F. C., & Hidayat, R. (2021). Literasi digital dan pembentukan karakter generasi milenial di era disrupsi teknologi. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 185–198. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i2.39704>
- Riyani, M., Asnawi, A., Hanafiah, H., Aprilia, R., & Rahman, A. (2023). Rumpangnya Penguatan Pendidikan Karakter di Tengah Gap Generasi. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 199–210. <https://doi.org/10.24176/re.v13i2.8849>
- Rizzaldi, M. R., & Mustofa, R. H. (2024). Dampak sosial keterlibatan anak usia sekolah dalam judi online (Studi kasus Desa Blagung Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali). *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 18(6), 4503. <https://doi.org/10.35931/aq.v18i6.4161>
- Saragih, M. Y. (2016). Media Massa dan Jurnalisme: Kajian Pemaknaan antara Media Massa Cetak dan Jurnalistik. *Jurnal Pengembangan Masyarakat*, 3(3), 108–119.
- Sarkawi, D. (2016). Perubahan Sosial dan Budaya Akibat Media Sosial. *Jurnal Administrasi Kantor*, 4(2). <https://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/JAK/article/view/183>