ANALISIS KERENTANAN EKONOMI GENERASI Z DALAM MENGHADAPI ANCAMAN JUDI *ONLINE* DI KOTA JAMBI

Frizma Budi Pratama
NPP.33.0195
Program Studi Pembangunan Ekonomi dan Pemberdayaan Masyarakat
Email: fbp1510@gmail.com

Pembimbing Skripsi: Samsul Arifin, S.Pd., MM
Email: samsularifin11112@gmail.com

ABSTRACT

Even though the online gambling phenomenon in Jambi City has reached an alarming level with 49,492 active players and more than half of them come from Generation Z, research that specifically examines the economic vulnerability of Generation Z as a group that has the potential to fall into the trap, not just active players, is still very limited, especially in analyzing the interaction between internal economic conditions and external digital environmental pressures using the framework of economic vulnerability theory. ***Objective:*** *This research aims to analyze the economic vulnerability of Generation Z in facing the threat of online gambling in Jambi City.* ***Method:*** *Research method uses a qualitative approach with descriptive methods. Data was collected through observation and in-depth interviews with 11 informants consisting of 6 Generation Z informants who were economically vulnerable and 5 informants from law enforcement officials and local government. Data analysis uses Briguglio's (2004) economic vulnerability theory which divides vulnerability into three dimensions, namely exposure, sensitivity (economic sensitivity), and coping ability (resilience capacity).* ***Results/Findings****: Research findings show that Generation Z's level of exposure to online gambling is very high, characterized by penetration of social media algorithms, ease of access to platforms, pressure from the friendship environment, and the normalization of online gambling as entertainment. Generation Z's economic sensitivity is also very vulnerable, reflected in income below the minimum wage, lack of savings, dependence on one source of income, debt burden including online loans, and the pressure of a consumer lifestyle. Generation Z's coping capacity is relatively weak, which is reflected in poor financial management, low self-control, knowledge about gambling mechanisms that is not matched by changes in behavior, and a lack of entertainment alternatives other than gambling.* ***Conclusion:*** *This research concludes that Generation Z in Jambi City is vulnerable to the threat of online gambling. This research recommends strengthening digital and financial literacy from an early age, increasing the effectiveness of law enforcement across sectors, as well as the active role of families and communities in responding to deviant social behavior such as online gambling*

Keywords*: Generation Z; Online Gambling; Economic Vulnerability.*

ABSTRAK

Meskipun fenomena judi *online* di Kota Jambi telah mencapai tingkat mengkhawatirkan dengan 49.492 pemain aktif dan lebih dari separuhnya berasal dari kalangan Generasi Z, penelitian yang secara spesifik mengkaji kerentanan ekonomi Generasi Z sebagai kelompok yang berpotensi terjerumus bukan hanya pelaku aktif masih sangat terbatas, khususnya dalam menganalisis interaksi antara kondisi ekonomi internal dan tekanan lingkungan digital eksternal menggunakan kerangka teori kerentanan ekonomi. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kerentanan ekonomi Generasi Z dalam menghadapi ancaman judi *online* di Kota Jambi. **Metode:** Metode Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara mendalam terhadap 11 informan yang terdiri atas 6 informan Generasi Z yang rentan secara ekonomi serta 5 informan dari aparat penegak hukum dan pemerintah daerah. Analisis data menggunakan teori kerentanan ekonomi Briguglio (2004) yang membagi kerentanan ke dalam tiga dimensi, yaitu *exposure* (paparan), *sensitivity* (sensitivitas ekonomi), dan *coping ability* (kapasitas ketahanan). **Hasil/ Temuan:** Temuan penelitian menunjukkan bahwa tingkat paparan (*exposure*) Generasi Z terhadap judi *online* sangat tinggi, ditandai oleh penetrasi algoritma media sosial, kemudahan akses platform, tekanan lingkungan pertemanan, serta normalisasi judi *online* sebagai hiburan. Sensitivitas ekonomi (*sensitivity*) Generasi Z juga sangat rentan, tercermin dari penghasilan di bawah UMK, ketiadaan tabungan, ketergantungan pada satu sumber pendapatan, beban utang termasuk pinjaman *online*, serta tekanan gaya hidup konsumtif. kapasitas ketahanan (*coping ability*) Generasi Z tergolong lemah, yang tercermin dari pengelolaan keuangan yang buruk, rendahnya kontrol diri, pengetahuan tentang mekanisme judi yang tidak diimbangi perubahan perilaku, serta minimnya alternatif hiburan selain berjudi. **Kesimpulan:** Penelitian ini menyimpulkan bahwa Generasi Z di Kota Jambi berada dalam kondisi yang rentan terhadap ancaman judi *online*. Penelitian ini merekomendasikan penguatan literasi digital dan keuangan sejak dini, peningkatan efektivitas penegakan hukum lintas sektor, serta peran aktif keluarga dan masyarakat dalam menanggapi perilaku sosial menyimpang seperti Judi *online*.

Kata kunci: Generasi Z; Judi *Online*; Kerentanan Ekonomi.

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Revolusi Digital 4.0 telah membuka kemudahan ekonomi yang luar biasa, namun di sisi lain menjadi jalan masuk bagi gelombang kejahatan baru yang tersembunyi yaitu judi *online*. Fenomena ini diperparah oleh rendahnya literasi masyarakat yang dipadukan dengan kemudahan akses dan anonimitas identitas di dunia digital (Hudal Mustaqim dkk., 2024). Dalam perspektif pemberdayaan masyarakat, praktik judi bertolak belakang dengan nilai pemberdayaan itu sendiri bahwa pemberdayaan bertujuan mewujudkan kemandirian, sedangkan judi menciptakan ketergantungan.

Secara nasional, (PPATK, 2025) mencatat 9.787.749 pemain judi *online* di Indonesia, di mana 49,5 persen atau sekitar 4,8 juta orang di antaranya adalah Generasi Z (usia 17–27 tahun). Perputaran dana dari aktivitas ini melonjak tajam dari Rp35 triliun pada 2021 menjadi Rp359,8

triliun pada 2024. Kondisi ini mengindikasikan bahwa judi *online* bukan lagi kejahatan marginal, melainkan ancaman struktural yang menyasar generasi produktif. (Clark et al., 2020) membuktikan bahwa kelompok berpenghasilan rendah yang tidak memiliki tabungan dan bergantung pada satu sumber pendapatan merupakan kelompok paling *financially fragile* atau rentan secara finansial, yang paling mudah terjerumus dalam pengambilan risiko keuangan, termasuk perjudian.

Kerentanan ini semakin menguat pada konteks Generasi Z sebagai *digital natives* yang secara inheren terpapar konten judi *online* melalui algoritma media sosial dan iklan digital. (Marionneau et al., 2023) menegaskan bahwa ekosistem digital berbeda secara mendasar dari lingkungan perjudian konvensional karena memungkinkan akses tanpa batas waktu, tanpa verifikasi identitas yang ketat, dan dengan normalisasi konten perjudian sebagai bagian dari hiburan sehari-hari. Sementara itu, (Håkansson & Widinghoff, 2020) menemukan korelasi kuat antara perjudian *online* dengan kondisi *over-indebtedness* yaitu kondisi di mana individu berhutang melebihi kapasitas pembayarannya yang menjadi lingkaran setan bagi pemuda berpenghasilan rendah, sehingga menyebabkan kerusakan psikologis yang tidak disadari oleh para pemain dengan membuat kecanduan yang kuat dikarenakan perasaan tidak terima dengan kekalahan dari judi *online*.

Di tingkat daerah, kondisi ini mencapai titik kritis di Kota Jambi. Berdasarkan data PPATK (2025), Kota Jambi mencatat 49.492 pemain aktif tertinggi di Provinsi Jambi dengan total deposit Rp342,15 miliar dan lebih dari 50 persen pemainnya adalah Generasi Z dengan penghasilan di bawah Rp5 juta per bulan. (Oksanen et al., 2018) dalam studi lintas negara membuktikan bahwa utang konsumen memediasi hubungan antara perjudian bermasalah dengan tekanan psikologis pada dewasa muda usia 18–25 tahun, sebuah pola yang sangat relevan dengan kondisi demografis Generasi Z di Kota Jambi. Ironisnya, Kota Jambi justru memiliki IPM tertinggi di Provinsi Jambi (81,77 kategori "sangat tinggi", BPS Kota Jambi, 2024), mengindikasikan bahwa pencapaian pembangunan formal belum berjalan linear dengan ketahanan ekonomi individu generasi mudanya.

Upaya penegakan hukum terus dilakukan Polda Jambi mengajukan pemblokiran 2.180 situs judi *online* sepanjang 2023 (Tribratanews Jambi, 2025), pendekatan represif terbukti tidak efektif secara komprehensif. Data Polres Kota Jambi menunjukkan hanya delapan kasus perjudian *online* yang berhasil diselesaikan sepanjang 2020 hingga 2022, sementara pelaku terus bermunculan (Miraj Wijaya, 2023). (Calado & Griffiths, 2016) dalam tinjauan sistematis tentang perjudian *online* pada populasi dewasa menegaskan bahwa faktor risiko individual seperti pendapatan rendah, pengangguran, dan minimnya literasi keuangan merupakan prediktor kuat masalah perjudian yang tidak dapat diatasi hanya melalui penegakan hukum semata. Dengan menggunakan kerangka teori kerentanan ekonomi Briguglio (2004) yang mencakup tiga dimensi paparan (*exposure*), sensitivitas (*sensitivity*), dan kapasitas ketahanan (*coping ability*), penelitian ini bertujuan mengisi celah tersebut dengan menganalisis kerentanan ekonomi Generasi Z di Kota Jambi secara komprehensif dan berbasis bukti.

1.2. Kesenjangan Masalah yang Diambil (Research Gap)

Penulis berfokus pada permasalahan kerentanan ekonomi Generasi Z di Kota Jambi sebagai kelompok yang berpotensi terjerumus judi *online*, bukan hanya pada pelaku aktif. Kota Jambi mencatat IPM tertinggi di Provinsi Jambi, namun sekaligus juga menjadi episentrum judi *online* dengan lebih dari 50 persen pemainnya berasal dari Generasi Z yang mayoritas berpenghasilan rendah. Hal ini menjadi "ironi" dan membuat kota Jambi merupakan wilayah dengan karakteristik yang unik untuk di analisis lebih dalam.

Berbagai penelitian terdahulu yang ada umumnya berfokus pada aspek penegakan hukum terhadap pelaku judi *online* (Miraj Wijaya, 2023) dan(Fatih et al., 2025), dampak sosial dan psikologis kecanduan judi *online* pada remaja oleh (Addiyansyah, 2023) dan (Jadidah et al., 2023), serta analisis upaya pemerintah kelurahan dalam menangani dampaknya (Riyadi et al., 2024). Selain itu, kajian dari perspektif hukum Islam juga telah dilakukan oleh (Delisa et al., 2025), dan analisis komunikasi media sosial terkait diskursus judi *online* telah diteliti oleh (Atsilah Siregar & Nugroho, 2025).

Meskipun demikian, masih terdapat celah penelitian yang signifikan. Belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji kerentanan ekonomi Generasi Z dari dimensi preventif menggunakan pendekatan struktural berbasis teori (Briguglio, 2004), khususnya dalam menganalisis interaksi antara kondisi ekonomi internal individu dengan tekanan lingkungan digital eksternal pada konteks kota dengan ironi pembangunan seperti Kota Jambi. Penelitian ini mengisi kekosongan tersebut dengan menempatkan Generasi Z yang rentan secara ekonomi sebagai unit analisis, bukan pelaku aktif, sehingga menghasilkan basis empiris bagi perumusan strategi pencegahan yang lebih tepat sasaran.

1.3. Urgensi Penelitian

Penelitian ini penting dilakukan karena memberikan gambaran empiris mengenai kondisi kerentanan ekonomi Generasi Z dalam menghadapi ancaman judi *online* di Kota Jambi sebagai dasar perumusan strategi pencegahan yang berbasis bukti oleh pemerintah daerah, aparat penegak hukum, dan pemangku kebijakan terkait. Data PPATK (2025) menunjukkan bahwa lebih dari setengah pemain judi *online* di Kota Jambi adalah Generasi Z dengan penghasilan rendah, sebuah kondisi yang berpotensi memperburuk kemiskinan, meningkatkan kriminalitas, dan menghambat pembangunan sumber daya manusia secara jangka panjang.

Urgensi penelitian ini terletak pada tiga dimensi. Secara keilmuan, penelitian ini memperluas adaptasi teori kerentanan Briguglio (2004) dari level negara ke level individu Generasi Z, sebuah pendekatan yang masih sangat terbatas dalam literatur nasional. Secara praktis, temuan ini memberikan landasan bagi Dinas Sosial Kota Jambi, kepolisian daerah, dan pemerintah kelurahan untuk merancang intervensi yang tepat sasaran. Secara kebijakan, penelitian ini mengisi kekosongan analisis preventif yang selama ini belum mendapat perhatian dibandingkan pendekatan represif penegakan hukum.

Apabila penelitian ini tidak dilaksanakan, para pengambil kebijakan akan kekurangan dasar empiris yang kuat untuk memahami pola dan akar kerentanan Generasi Z secara faktual.

Akibatnya, perumusan strategi pengembangan program pencegahan berisiko tidak tepat sasaran dan kurang efektif, sementara fenomena judi *online* terus mengancam stabilitas ekonomi dan sosial Generasi Z di Kota Jambi.

1.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini mengacu pada sejumlah kajian terdahulu. Jadidah dkk. (2023) mengkaji faktor penyebab dan dampak maraknya judi *online* menggunakan studi literatur kualitatif dan menemukan bahwa faktor ekonomi, lingkungan, dan persepsi kemenangan menjadi pemicu utama. Addiyansyah dkk. (2023) mengidentifikasi dampak kecanduan judi *online* pada remaja di Kabupaten Bogor, termasuk gangguan kesehatan mental dan kerusakan keuangan. Miraj Wijaya (2023) meneliti penegakan hukum perjudian *online* di Kota Jambi dan menemukan pendekatan represif belum optimal. Fatih dkk. (2025) menganalisis regulasi judi *online* dari perspektif hukum positif dan fatwa Islam, sedangkan Riyadi dkk. (2024) meneliti upaya pemerintah kelurahan dalam menangani dampaknya di Kota Jambi. Delisa dkk. (2025) mengkaji relevansi *Saddu Dzari'ah* dalam merespons fenomena judi *online*, dan Atsilah Siregar dan Nugroho (2025) menganalisis diskursus judi *online* melalui analisis jaringan sosial. Secara keseluruhan, penelitian-penelitian terdahulu tersebut menunjukkan dominasi fokus pada penegakan hukum, dampak sosial, dan perspektif normatif, dengan metode yang beragam namun belum ada yang secara spesifik mengkaji kerentanan ekonomi struktural Generasi Z menggunakan kerangka Briguglio (2004) yang bersifat analisis preventif.

1.5 Pernyataan Kebaruan Ilmiah

Penelitian ini menawarkan kebaruan ilmiah yang dapat dilihat dari tiga aspek. Pertama, dari segi teori, penelitian ini mengadaptasi kerangka teori kerentanan ekonomi Briguglio (2004) dari level negara ke level individu (Generasi Z) dalam konteks ancaman judi *online*, melanjutkan preseden adaptasi ke level masyarakat yang dilakukan oleh (Evi et al., 2021).

Kedua, dari segi objek penelitian, berbeda dengan kajian terdahulu yang memusatkan perhatian pada pelaku aktif judi *online* atau pada aspek penegakan hukum, penelitian ini secara sengaja menempatkan Generasi Z yang rentan secara ekonomi namun belum tentu terlibat sebagai pelaku aktif judi *online*. Pendekatan preventif ini menghasilkan perspektif yang lebih berguna bagi perumusan kebijakan pencegahan yang berbasis data dibandingkan pendekatan represif.

Ketiga, dari segi konteks lokasi, penelitian ini dilaksanakan di Kota Jambi yang memiliki karakteristik unik berupa ironi pembangunan dengan nilai IPM tertinggi di provinsi Jambi namun menjadi episentrum judi *online* sekaligus wilayah dengan tingkat penelusuran judi *online* tertinggi secara nasional menurut *Google Trends*. Kombinasi ketiganya menghasilkan perspektif analitis menarik yang belum pernah dilakukan oleh penelitian sebelumnya.

1.6 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kerentanan ekonomi Generasi Z dalam menghadapi ancaman judi *online* di Kota Jambi.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. (Simangunsong, 2017) dalam bukunya *Metodologi Penelitian Pemerintahan* menegaskan bahwa penelitian kualitatif dilakukan dalam lingkungan alamiah untuk memperoleh data secara langsung yang bersifat naturalistik, tanpa manipulasi, serta terbuka terhadap berbagai kemungkinan yang muncul. Pendekatan ini dipilih karena kerentanan ekonomi Generasi Z terhadap judi *online* merupakan fenomena sosial yang kompleks dan tidak dapat diukur secara numerik semata, melainkan harus dipahami melalui pengalaman, persepsi, dan interaksi sosial subjek penelitian. Senada dengan hal tersebut, (Nurdin, 2018) dalam *Metodologi Penelitian Sosial* menyatakan bahwa metode kualitatif tepat digunakan ketika peneliti ingin memahami makna di balik perilaku sosial secara mendalam, khususnya pada fenomena yang berkaitan dengan kondisi ekonomi dan lingkungan masyarakat. Penelitian ini menganut paradigma konstruktivisme, di mana realitas tentang kerentanan ekonomi dipahami sebagai hasil konstruksi Generasi Z berdasarkan pengalaman dan interaksi sosial mereka.

Sumber data diperoleh melalui 11 informan yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Simangunsong (2017) menjelaskan bahwa sumber data yang dikumpulkan harus dikaitkan dengan lokus penelitian, mencakup data primer yang diperoleh langsung dari narasumber dan data sekunder dari sumber yang telah tersedia. Informan terdiri atas 6 Generasi Z berusia 17–26 tahun yang rentan secara ekonomi, berpenghasilan di bawah UMK Kota Jambi (Rp3.387.064/bulan), tanpa tabungan, bergantung pada satu sumber pendapatan, dan pengeluaran pokok melebihi 50 persen dari penghasilan (mengacu pada Kepmensos RI No. 79/HUK/2025, Garis Kemiskinan BPS Kota Jambi Rp773.124/kapita/bulan, dan UMK Kota Jambi) serta 5 informan dari unsur pemerintah dan penegak hukum sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1

Data informan penelitian

Informan	Teknik	Jumlah
Generasi Z Kota Jambi (rentan ekonomi)	*Snowball* Sampling	6 orang
Kanit Siber Dirreskrimsus Polda Jambi	*Purposive* Sampling	1 orang
Dirreskrimsus Polda Jambi	*Purposive* Sampling	1 orang
Kabid Dinas Sosial Kota Jambi	*Purposive* Sampling	1 orang
Bidang Pelayanan Dinas Sosial Kota Jambi	*Purposive* Sampling	1 orang
Camat Kecamatan Kota Baru, Kota Jambi	*Purposive* Sampling	1 orang

Sumber: diolah oleh peneliti, 2026

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik. Pertama, observasi secara daring dan luring seperti di internet atau media sosial dan di tempat umu yang sering dikunjungi Generasi Z seperti kafe, untuk mengamati secara natural perilaku penggunaan gawai dan paparan konten judi *online*. Kedua, wawancara semi-terstruktur menggunakan pedoman pertanyaan terbuka yang disusun berdasarkan kerangka Briguglio (2004), guna memberi ruang bagi informan

menyampaikan pengalaman dan persepsinya secara komprehensif. (Nurdin, 2018) menekankan bahwa dalam penelitian yang menyentuh dimensi sosial dan ekonomi individu, wawancara semi-terstruktur merupakan teknik yang paling efektif karena menyeimbangkan kedalaman data dengan fleksibilitas eksplorasi. Ketiga, dokumentasi dikumpulkan dari Dinas Sosial Kota Jambi, Polda Jambi, PPATK, dan sumber daring terpercaya sebagai data penguat dan verifikasi.

Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber (membandingkan informasi dari tiga kelompok informan) dan triangulasi teknik (membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi), Analisis data mengikuti model interaktif Miles dan Huberman yang dikutip dalam (Sugiyono, 2019) melalui tiga tahap: reduksi data (transkrip dan kodifikasi berdasarkan tiga *node* dimensi Briguglio: *exposure*, *sensitivity*, dan *coping ability*), penyajian data (narasi deskriptif dan matriks perbandingan antar-informan), serta penarikan kesimpulan. Proses kodifikasi difasilitasi perangkat lunak NVivo 12 *Pro* untuk memastikan sistematisasi dan keteraturan data. Penelitian dilaksanakan di Kota Jambi pada bulan Januari hingga Februari 2026.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kota Jambi, ibu kota Provinsi Jambi yang terletak di Pulau Sumatera. Secara administratif, Kota Jambi terbagi menjadi 11 kecamatan dan 62 kelurahan dengan luas wilayah 169,887 km² dan jumlah penduduk 641,14 ribu jiwa (BPS Kota Jambi, 2024). Populasi Generasi Z (usia 15–29 tahun) di kota ini mencapai sekitar 153,53 ribu jiwa atau 23,95% dari total penduduk, menjadikannya kelompok demografis yang dominan sekaligus paling rentan terhadap ancaman judi *online*. Kota Jambi dipilih sebagai lokus penelitian karena memiliki karakteristik ironi pembangunan mencatatkan IPM tertinggi di Provinsi Jambi (81,77 — kategori "Sangat Tinggi"), namun sekaligus menjadi episentrum aktivitas judi *online* dengan 49.492 pemain aktif tertinggi di provinsi Jambi dan lebih dari 50% di antaranya adalah Generasi Z (PPATK, 2025).

Tabel 2

Sebaran pemain judi *online* per Kabupaten/Kota di Provinsi Jambi (2025)

Kabupaten/Kota	Jumlah Pemain
Kota Jambi	49.492
Kabupaten Muaro Jambi	32.021
Kabupaten Bungo	23.584
Kabupaten Batanghari	18.875
Kabupaten Tebo	17.140
Kabupaten Sarolangun	17.038
Kabupaten Merangin	15.024
Kabupaten Tanjung Jabung Barat	13.740
Kabupaten Tanjung Jabung Timur	11.751
Kabupaten Kerinci	9.003
Kota Sungai Penuh	2.948
Provinsi Jambi	**210.616**

Sumber: PPATK, 2025

Berdasarkan tabel di atas, Kota Jambi mendominasi secara signifikan dengan jumlah pemain 1,5 kali lebih banyak dari kabupaten terbesar kedua (Muaro Jambi). Dari sisi kecamatan, dua kecamatan di Kota Jambi yaitu Kecamatan Kota Baru (11.599 pemain) dan Jambi Selatan (11.149 pemain) menjadi dua kecamatan dengan konsentrasi pemain tertinggi di Provinsi Jambi, yang berkorelasi dengan kepadatan penduduk, aksesibilitas internet, dan keberadaan pusat perbelanjaan serta tempat nongkrong anak muda. Sementara itu, 90 KK penerima bantuan sosial di Kota Jambi telah dicoret dari daftar penerima akibat terdeteksi bertransaksi judi *online* oleh PPATK (Kabid Dinsos Kota Jambi, Ahmad Fikri Aiman, 2025), yang menjadi bukti bahwa fenomena ini telah berdampak langsung pada tataran kebijakan sosial.

3.2 Fungsi Pemerintahan

Temuan penelitian tentang tingginya kerentanan Generasi Z di Kota Jambi tidak dapat dilepaskan dari tanggung jawab konstitusional pemerintah. (Rasyid, 2000) dalam *Makna Pemerintahan: Tinjauan dari Segi Etika dan Kepemimpinan* menegaskan bahwa pemerintah mengemban empat fungsi utama yaitu pelayanan (*service*), pemberdayaan (*empowerment*), pembangunan (*development*), dan pengaturan (*regulation*). Fungsi perlindungan sebagai bagian dari *service* mewajibkan negara hadir melindungi warga dari ancaman yang tidak mampu mereka atasi secara individual, termasuk ancaman sistemik judi *online* yang secara aktif menyasar kelompok rentan. Namun temuan penelitian ini menunjukkan bahwa fungsi tersebut belum berjalan optimal: pendekatan dominan masih bersifat represif melalui pemblokiran situs dan penegakan hukum, sementara fungsi pemberdayaan ekonomi Generasi Z yang justru menjadi akar kerentanan hampir sepenuhnya absen.

Dalam kerangka kybernologi, (Ndraha, 2005) memperjelas pembagian fungsi pemerintah menjadi fungsi primer dan fungsi sekunder. Fungsi primer adalah fungsi pemerintah sebagai penyedia jasa publik yang tidak dapat diprivatisasi, termasuk jaminan keamanan dan layanan birokrasi. Fungsi sekunder adalah fungsi pemerintah sebagai penyedia kebutuhan masyarakat yang tidak mampu mereka penuhi sendiri dan inilah yang paling relevan dengan kondisi Generasi Z di Kota Jambi. Ketidakmampuan menyediakan tabungan, merencanakan keuangan, dan menolak godaan judi *online* bukan semata kegagalan individu, melainkan juga cerminan belum optimalnya fungsi sekunder pemerintah dalam menyediakan program pendampingan ekonomi, edukasi literasi keuangan, dan ekosistem lingkungan yang positif di kalangan generasi Z.

Pada tataran pemerintahan daerah, (Wasistiono, 2004) dalam *Kajian Hubungan antara Pemerintah Pusat dengan Pemerintah Daerah* menegaskan bahwa desentralisasi menuntut pemerintah daerah untuk tidak sekadar melaksanakan urusan administratif, melainkan secara aktif mengidentifikasi dan merespons persoalan sosial-ekonomi yang berkembang di wilayahnya. Kewajiban tersebut mensyaratkan pemerintah kota memiliki data dan analisis yang akurat tentang kondisi riil masyarakat sebagai basis perumusan program yang tepat sasaran. Dalam konteks penelitian ini, kondisi *high vulnerability — low resilience* Generasi Z di Kota Jambi justru terjadi di bawah pemerintahan dengan IPM tertinggi di Provinsi Jambi, mengindikasikan bahwa kemampuan fiskal dan kapasitas kelembagaan yang memadai belum diimbangi dengan respons

kebijakan yang spesifik menyasar kerentanan ekonomi generasi muda terhadap ancaman judi *online*.

3.3 Kerentanan Ekonomi Generasi Z: Analisis Dimensi Briguglio (2004)

Untuk menjawab rumusan masalah penelitian, analisis dilakukan menggunakan kerangka teori *Economic Vulnerability and Resilience* Briguglio (2004), yang membagi kerentanan ke dalam dua komponen: kerentanan bawaan (*inherent vulnerability*) yang meliputi dimensi *exposure* dan *sensitivity*, serta kapasitas ketahanan (*resilience*) yang diukur melalui *coping ability*. Berdasarkan hasil analisis NVivo 12 Pro terhadap data wawancara 11 informan, distribusi frekuensi referensi per dimensi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3

Distribusi Frekuensi hasil wawancara per Dimensi Briguglio (Analisis *Nvivo 12 Pro*)

Dimensi	Referensi	Jumlah Informan	Interpretasi
Exposure (paparan)	74	9 orang	Sangat Tinggi
Sensitivity (Sensitivitas Ekonomi	62	10 orang	Tinggi
Coping Ability (Kapasitas ketahanan)	47	11 orang	Rendah

Sumber: diolah oleh peneliti menggunakan *Nvivo 12 Pro*, 2026

Pola distribusi ini menunjukkan bahwa tekanan eksternal (paparan) jauh lebih dominan dibandingkan kapasitas internal untuk bertahan, sebuah kondisi yang secara teoritik oleh Briguglio (2004) disebut sebagai *high vulnerability-low resilience* posisi paling kritis dalam spektrum kerentanan ekonomi. Berikut pembahasan rinci per dimensi.

Dimensi *exposure* mengukur sejauh mana Generasi Z terpapar oleh faktor eksternal yang memicu kerentanan terhadap judi *online*. Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan 6 informan Generasi Z (I-1 hingga I-6) dan di triangulasi dengan informan aparat dan pemerintah, ditemukan lima indikator paparan yang saling memperkuat.

Tabel 4

Rekapitulasi Temuan Dimensi *Exposure* Generasi Z

Indikator ***Exposure***	I-1	I-2	I-3	I-4	I-5	I-6
Frekuensi paparan konten judi *online*	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Normalisasi judi *online* di lingkungan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Kemudahan akses & pendaftaran platform	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Pengaruh lingkungan pergaulan/teman sebaya	—	✓	✓	✓	✓	—
Konten promosi dan iklan manipulatif	✓	✓	✓	—	✓	✓

Sumber: diolah oleh peneliti, 2026

Keterangan: ✓ = terkonfirmasi, — = tidak/belum terpapar

Seluruh informan Generasi Z mengakui melihat konten judi *online* setiap hari melalui Media Sosial seperti *Instagram* dan *TikTok*, diperkuat oleh algoritma yang semakin agresif setelah

pengguna sekali menunjukkan ketertarikan. Kemudahan akses juga menjadi penyebab utama, bahwa pendaftaran platform judi hanya membutuhkan nomor ponsel tanpa verifikasi ketat, dan deposit dapat dilakukan melalui pulsa, *e-wallet*, atau QRIS dalam hitungan detik. Dirreskrimsus Polda Jambi mengonfirmasi bahwa konten promosi judi *online* yang masif di media sosial adalah "manipulasi psikologis terencana, bukan sekadar iklan." Yang paling mengkhawatirkan adalah normalisasi bahwa judi *online* sudah dianggap sebagai "hobi baru" di kalangan anak muda, tidak ada rasa takut bermain karena sulitnya diketahui aparat penegak hukum. Kondisi ini menunjukkan bahwa paparan bukan hanya menyasar kelompok yang rentan, tetapi secara aktif membentuk persepsi sosial Generasi Z terhadap judi *online* itu sendiri.

Dimensi *sensitivity* mengukur kondisi ekonomi internal Generasi Z yang membuat mereka mudah terdampak ketika terpapar ancaman judi *online*. Data PPATK (2025) menunjukkan 80% pemain judi *online* di Jambi berpenghasilan di bawah Rp5 juta per bulan, angka yang dikonfirmasi secara langsung oleh profil ekonomi seluruh informan Generasi Z dalam penelitian ini.

Tabel 5

Profil Ekonomi Informan Generasi Z (I-1 s.d I-6)

Kode	Status	Penghasilan	Tabungan	Hutang	Bermain Judol
I-1	Pelajar SMA	RP 0-500rb (ortu)	Tidak ada	Tidak ada	Tidak aktif
I-2	Mahasiswa	RP 1-1,5jt (ortu)	Tidak ada	Pinjol dan teman	Akitf (*slot*)
I-3	Karyawan Swasta	RP 3jt (gaji)	Sedikit	Pinjol dan teman	Aktif (*Parlay*)
I-4	Karyawan Swasta	RP 2,5jt (gaji)	Sedikit	Teman	Aktif (*Parlay*)
I-5	Ojek *Online*	RP 1,5-2jt (gaji)	Tidak ada	Pinjol	Aktif (*Spaceman*)
I-6	Mahasiswa	RP 700rb-1jt (ortu)	Tidak ada	Teman	Aktif (*Slot*)

Sumber: diolah oleh peneliti dari hasil wawancara, 2026

Profil di atas memperlihatkan indikator sensitivitas ekonomi bahwa seluruh informan aktif memiliki kekurangan ekonominya tersendiri seperti tidak memiliki tabungan, uang kiriman atau gaji langsung habis untuk deposit judi atau membayar hutang, menciptakan lingkaran setan di mana berjudi untuk membayar hutang dan berhutang untuk bermain judi. Tekanan gaya hidup menjadi pemicu tambahan contohnya I-5 yang langsung membeli *iPhone* 15 Pro seharga Rp16 juta dari kemenangan Rp20 juta, memperlihatkan ketidakmampuan menunda kepuasan yang menjadi indikator sensitivitas yang tinggi. Dengan seluruh penghasilan berada di bawah UMK Kota Jambi (Rp3.387.064/bulan) dan tidak ada sumber pendapatan alternatif, Generasi Z ini tidak memiliki jaminan finansial apapun untuk menghadapi guncangan ekonomi, menjadikan judi *online* sebagai "solusi instan" yang semakin sulit ditolak.

Dimensi *coping ability* mengukur kapasitas ketahanan Generasi Z dalam menghadapi dan mengatasi ancaman judi *online*. Dengan hanya 47 referensi dari analisis *NVivo* yaitu yang paling rendah di antara tiga dimensi. temuan ini menegaskan bahwa kapasitas ketahanan Generasi Z di Kota Jambi sangat lemah, tidak sebanding dengan besarnya paparan dan sensitivitas yang mereka hadapi.

Tabel 6

Rekapitulasi Temuan Dimensi *Coping Ability* Informan Generasi Z

Indikator	I-1	I-2	I-3	I-4	I-5	I-6	Kondisi
Pengelolaan keuangan terencana	—	✗	✗	✗	✗	✗	Lemah
Kontrol diri terhadap judi	✓	✗	✗	✗	✗	✗	Sangat Lemah
Pengetahuan mekanisme judi	—	✓	✓	✗	✓	✗	Ada, Tidak efektif
Sikap mencegah & konsisten	✗	✗	✗	—	✓	✗	Pasif
Alternatif hiburan positif	✗	✗	✗	✗	—	✗	Lemah

Sumber: diolah oleh peneliti, 2026

Keterangan: ✓ = Baik/ada, ✗ = Lemah/kurang, — = Tidak ada

Dari sisi pengelolaan keuangan hampir seluruh informan aktif sangat buruk, uang masuk langsung digunakan untuk deposit judi dan membayar hutang, tanpa perencanaan anggaran. Kontrol diri menjadi indikator paling kritis karena meski tahu risiko kebanyakan tetap bermain, terjebak mentalitas ingin "*balik modal*" sehingga kehilangan kendali sepenuhnya, dan juga Setelah pernah menang besar merasa memiliki "*feeling*" yang akan terulang. Menariknya, sebagian informan memiliki pengetahuan tentang mekanisme judi *online* bahkan memahami sistem RNG (*Random Number Generator)* dan cara kerja mesin slot, namun pengetahuan itu tidak menghasilkan perubahan perilaku karena tidak diimbangi kontrol diri. Kanit Siber Polda Jambi menegaskan bahwa *overconfidence* akibat "pemahaman setengah" inilah yang memperkuat kecanduan. Sikap informan terhadap judi juga tidak konsisten, semua menyatakan akan melarang keluarga berjudi, tetapi perilaku mereka sendiri bertolak belakang, mencerminkan *coping ability* yang bersifat pasif dan tidak terinternalisasi. Minimnya alternatif hiburan positif juga membuat kondisi ini terus menjadi kebiasaan, menunjukkan tidak adanya substitusi yang memadai untuk menggantikan stimulasi tinggi yang ditawarkan judi *online*.

3.4 Sintesis: Posisi Kerentanan Ekonomi Generasi Z di Kota Jambi

Posisi kerentanan ekonomi Generasi Z di Kota Jambi dapat disintesiskan sebagai berikut.

Tabel 7

Matriks Kerentanan Ekonomi Generasi Z di Kota Jambi

Dimensi	Temuan	Faktor Dominan	Tingkat
Exposure	Paparan digital masif, normalisasi, kemudahan akses platform tanpa verifikasi ketat	Algoritma media sosial + Lingkungan pergaulan	SANGAT TINGGI
Sensitivity	Penghasilan di bawah UMK, tanpa tabungan, satu sumber pendapatan, beban hutang	Ketidakstabilan ekonomi + Gaya hidup konsumtif	TINGGI
Coping Ability	Pengelolaan keuangan buruk, kontrol diri lemah, pengetahuan tidak efektif, minim alternatif hiburan	Kurangnya Kontrol diri + Kurangnya program pencegahan	RENDAH
Kesimpulan	Kondisi *high vulnerability — low resilience*: Interaksi tiga dimensi menciptakan tingkat "*worst case scenario*"(IV)		SANGAT RENTAN

Sumber: diolah oleh peneliti, 2026

Ketiga dimensi menunjukkan kondisi yang saling memperparah. Tingginya paparan (*exposure*) secara terus-menerus mengikis pertahanan individu yang secara ekonomi sudah rapuh (*sensitivity* tinggi), sementara ketidakmampuan mengatasi tekanan tersebut (*coping ability* rendah) menutup semua jalur keluar yang tersedia. Temuan ini mengonfirmasi dalil Briguglio (2004) bahwa kerentanan ekonomi bukan semata soal kemiskinan, melainkan tentang interaksi antara tekanan eksternal dan kapasitas internal yang tidak seimbang. (Lusardi et al., 2011) memperkuat temuan ini dengan membuktikan bahwa kelompok *financially fragile* tidak memiliki tabungan dan bergantung pada satu sumber pendapatan adalah kelompok yang paling rentan terhadap pengambilan risiko keuangan berbahaya. Sementara Oksanen dkk. (2018) membuktikan bahwa hutang secara signifikan berhubungan antara judi *online* dan tekanan psikologis pada usia muda, pola yang sangat sesuai dengan kondisi dalam penelitian ini bahwa beberapa informan menanggung hutang pinjaman *online* akibat jeratan judi *online*.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa Generasi Z di Kota Jambi berada dalam kondisi kerentanan ekonomi yang tinggi terhadap ancaman judi *online* pada ketiga dimensi Briguglio (2004). Dari sisi *exposure*, paparan digital bersifat masif dan sistemik melalui algoritma media sosial yang agresif disertai normalisasi judi *online* sebagai hiburan di lingkungan pergaulan. Dari sisi *sensitivity*, seluruh informan aktif memiliki penghasilan di bawah UMK, tanpa tabungan, bergantung pada satu sumber pendapatan, dan menanggung beban utang yang membentuk lingkaran setan kemiskinan dan perjudian. Dari sisi *coping ability*, pengelolaan keuangan yang tidak terencana, kontrol diri yang rapuh, dan minimnya alternatif hiburan positif menutup seluruh jalur ketahanan yang tersedia. Interaksi ketiga dimensi ini menempatkan Generasi Z dalam kondisi *high vulnerability — low resilience* atau "the worst case scenario" berdasarkan teori Briguglio. Temuan ini sekaligus menegaskan bahwa pendekatan represif penegakan hukum yang selama ini dominan tidak cukup menyentuh akar permasalahan, dan bahwa fungsi sekunder pemerintah dalam pemberdayaan dan perlindungan ekonomi kelompok rentan sebagaimana diamanatkan Ndraha (2003) dan Rasyid (2000) perlu dijalankan secara lebih konkret dan terukur.

Keterbatasan Penelitian:

Penelitian ini memiliki tiga keterbatasan utama. Pertama, cakupan informan terbatas pada 6 Generasi Z yang sudah atau hampir terlibat aktif, sehingga belum mencakup kelompok yang rentan namun belum terlibat sama sekali. Kedua, penelitian hanya dilaksanakan di Kota Jambi sehingga temuan tidak dapat digeneralisasi ke seluruh wilayah Provinsi Jambi. Ketiga, data perputaran transaksi judi *online* dari PPATK bersifat agregat sehingga tidak memungkinkan analisis mendalam per individu atau per kecamatan.

Arah Masa Depan Penelitian (*future work):*

Penelitian lanjutan disarankan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan responden yang lebih besar untuk menguji tingkat kerentanan secara terukur dan dapat digeneralisasi. Studi komparatif antara Kota Jambi dan kabupaten lain di Provinsi Jambi seperti Muaro Jambi atau Batanghari yang mencatatkan angka pemain tinggi akan menghasilkan temuan yang lebih

komprehensif tentang pola kerentanan ekonomi Generasi Z di tingkat provinsi. Selain itu, penelitian yang secara khusus mengevaluasi efektivitas program pencegahan judi *online* berbasis literasi keuangan juga sangat relevan untuk dikembangkan sebagai tindak lanjut dari rekomendasi kebijakan yang dihasilkan penelitian ini.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada **Bapak Samsul Arifin, S.Pd., M.M.** selaku Dosen Pembimbing sekaligus Ketua Tim Penguji, **Bapak Riyan Jaelani, S.STP., M.Tr.I.P.** selaku Sekretaris, dan **Bapak Nurhadi, S.Sos., M.A.P.** selaku Anggota Tim Penguji, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berarti selama proses penelitian hingga penyelesaian skripsi ini. Terima kasih pula kepada seluruh informan di Kota Jambi, Polda Jambi, Dinas Sosial Kota Jambi, Kecamatan Kota Baru, dan para informan Generasi Z atas keterbukaan dan kesediannya berbagi pengalaman. Penghargaan yang tulus penulis sampaikan kepada keluarga dan rekan-rekan yang senantiasa memberikan dukungan selama proses penelitian berlangsung.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Addiyansyah, W., & Artikel. (2023). *Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor Kata Kunci Abstrak* (Vol. 1, Number 1). https://journal.awatarapublisher.com/index.php/manifesto

Atsilah Siregar, J., & Nugroho, C. (2025). Social-mediated communication and network dynamics in online gambling discourse: a social network analysis of YouTube comments on “Indonesia Darurat Judi Online.” *Frontiers in Communication*, *10*. https://doi.org/10.3389/fcomm.2025.1584444

Briguglio, L. (2004). Economic Vulnerability and Resilience: Concepts and Measurements. *Oxford Development Studies*, *37*(3), 229–247. https://doi.org/10.1080/13600810903089893

Calado, F., & Griffiths, M. D. (2016). Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015). *Journal of Behavioral Addictions*, *5*(4), 592–613. https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.073

Clark, R. L., Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2020). Financial Fragility During the Covid-19 Pandemic. *SSRN Electronic Journal*. https://doi.org/10.2139/ssrn.3723940

Delisa, A., Rahman, F., Marlina, S. (2025). *Pengaruh Judi Online Terhadap Ketahanan Keluarga Dalam Perspektif Saddu Dzari’ah*. https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.7049

Evi, S. T., Kasman, K., & Irwan, M. (2021). *Kerentanan Dan Ketahanan Ekonomi Masyarakat Terhadap Kerusakan Lingkung* (Tito Arfandi Saat, Ed.). SUKABINA Press. https://sinta.kemdiktisaintek.go.id/authors/profile/6034810/?view=iprs#!

Fatih, S. A., Nur, A. I., & Hermanto, B. (2025). Understanding Regulations Of Online Gambling In Indonesia: Is It Forbidden? *Jurisdictie: Jurnal Hukum Dan Syariah*, *16*(1), 55–76.

https://doi.org/10.18860/j.v16i1.31101
Håkansson, A., & Widinghoff, C. (2020). Over-Indebtedness and Problem Gambling in a General Population Sample of Online Gamblers. *Frontiers in Psychiatry*, *11*. https://doi.org/10.3389/fpsyt.2020.00007
Jadidah, I. T., Alfarizi, M. R., Liza, L. L., Sapitri, W., & Khairunnisa, N. (2023). Analisis Pengaruh Arus Globalisasi Terhadap Budaya Lokal (Indonesia). *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, *3*(2), 40–47. https://doi.org/10.47200/aossagcj.v3i2.2136
Lusardi, A., Schneider, D. J., Tufano, P., & Washington, G. (2011). *Financially Fragile Households: Evidence And Implications*.http://www.nber.org/papers/w17072
Marionneau, V., Ruohio, H., & Karlsson, N. (2023). *Gambling harm prevention and harm reduction in online environments: a call for action*. Harm Reduction Journal, *20*(1), 92. https://doi.org/10.1186/s12954-023-00828-4
Miraj Wijaya, A. (2023). *Penegakan Hukum Perjudian Online (Slot) Di Wilayah Hukum Kota Jambi*. In *PAMPAS: Journal Of Criminal Law* (Vol. 4). DOI: 10.22437/pampas.v4i3.28663
Ndraha, Taliziduhu. (2005). *Kybernologi : sebuah rekonstruksi ilmu pemerintahan*. Rineka Cipta. https://inlislite.ipdn.ac.id/opac/detail-opac?id=3929
Nurdin, I. (2018). *Metodologi Penelitian Sosial* (1st ed.). IPDN. **http://eprints.ipdn.ac.id/4510/2/BUKU%20METODOLOGI%20PENELITIAN%20SOSIAL.pdf** ISBN: 978-623-90984-3-8
Oksanen, A., Savolainen, I., Sirola, A., & Kaakinen, M. (2018). *Problem gambling and psychological distress: a cross-national perspective on the mediating effect of consumer debt and debt problems among emerging adults*. Harm Reduction Journal, *15*(1), 45. https://doi.org/10.1186/s12954-018-0251-9
PPATK. (2025). *Peran PPATK Dalam Analisis Transaksi Keuangan Perjudian Online*. https://docs.google.com/presentation/d/17DfcpRc4vFGFtNpym6rX-wDpr_rnR6Fa/edit?usp=sharing&ouid=105720681950110291632&rtpof=true&sd=true
Rasyid, M. Ryaas. (2000). *Makna pemerintahan : tinjauan dari segi etika dan kepemimpinan*. Mutiara Sumber Widya. **https://inlislite.ipdn.ac.id/opac/detail-opac?id=1739**
Riyadi, A., Siddha, A., Sufianto, Unjani, F. (2024). Upaya Pemerintah Kelurahan Dalam Penanganan Dampak Judi Online Di Kelurahan Kasang Jaya Kecamatan Jambi Timur Kota Jambi. *Jurnal Prinsip Volume*, *1*(1). https://doi.org/10.36859/prinsip.v1i1.2930
Simangunsong, F. (2017). *Metodologi Penelitian Pemerintahan*. Alfabeta. http://eprints.ipdn.ac.id/view/year/2017.html
Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1543971
Tribratanews Jambi. (2025). *Polda Jambi Gencarkan Patroli Siber, 2.180 Situs Judi Online Diajukan untuk Diblokir*. Tribratanews Jambi. https://tribratanews.jambi.polri.go.id/humaspolda/read/10735/Polda-Jambi-Gencarkan-

Patroli-Siber--2-180-Situs-Judi-Online-Diajukan-untuk-Diblokir

Wasistiono, S. (2004). *Kajian hubungan pemerintah pusat dan daerah*. http://eprints.ipdn.ac.id/2490/