

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

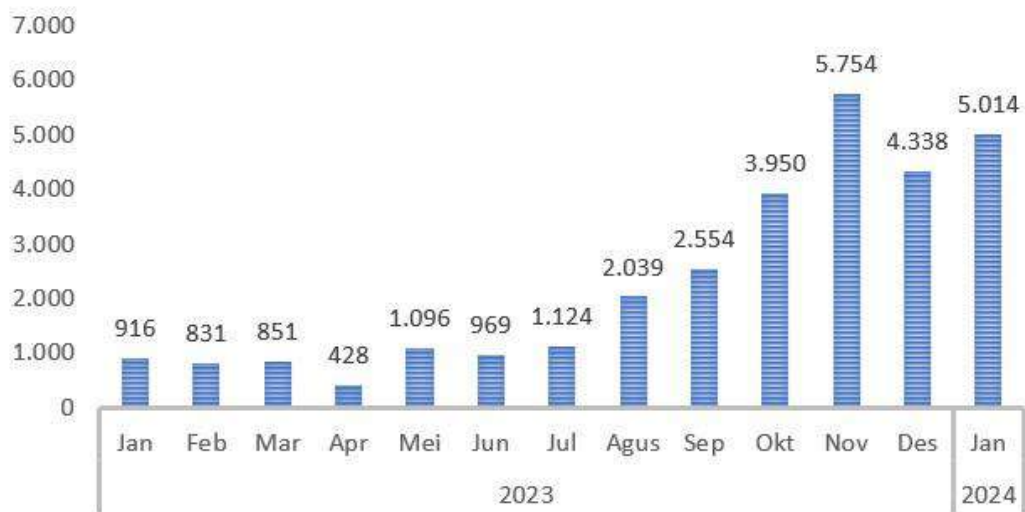
Perkembangan teknologi berkembang dengan pesat, hampir seluruh penjuru dunia memiliki kecanduan dengan teknologi internet karena mempermudah segala aktivitas manusia (Cahyono, 2022). Teknologi yang sekarang jauh lebih canggih jika dibandingkan dengan perkembangan teknologi di 10 tahun yang lalu. Perkembangan teknologi yang semakin meningkat membuat kehidupan manusia saat ini berdampingan dengan teknologi. Kreativitas manusia semakin meningkat dan mendorong penemuan-penemuan baru dibidang teknologi yang membawa banyak perubahan dalam kehidupan yang berdampak pada berbagai aspek kehidupan termasuk kegiatan perjudian, khususnya judi online.

Kemudahan akses platform digital dan meningkatnya ketersediaan internet membuat aktivitas judi online semakin merambah berbagai kalangan, terutama Generasi Z. Dalam buku “Generasi Z & Revolusi Industri 4.0” menyebutkan bahwa Generasi Z yang juga disebut Gen Z, iGeneration, generasi net atau generasi internet adalah kelompok yang lahir pada tahun 1995 sampai 2010 (Wijoyo et al., 2020). Generasi ini dikenal sangat adaptif terhadap teknologi, namun sering kali rentan terhadap pengaruh negatif teknologi, termasuk dalam hal pengambilan keputusan keuangan yang impulsif. Pada sebuah artikel Indonesia.Go.Id yang dipublikasikan pada Senin, 5 Agustus 2024, menurut Kepala PPATK Ivan Yustiavandana, sebanyak 191.380 anak di rentang usia 17 sampai 19 tahun terlibat dalam judi online dengan 2.100.000 transaksi mencapai Rp. 282.000.000.000,-. Yang makin mengkhawatirkan, sebanyak 1.160 anak berusia kurang dari 11 tahun diketahui telah melakukan transaksi minimal Rp. 3.000.000.000,-. Selanjutnya, ada 4.514 anak usia 11 sampai 16 tahun melakukan 45.000 transaksi judi online bernilai total Rp. 7.900.000.000,-. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) melaporkan bahwa Provinsi Jawa Barat memiliki angka keterlibatan anak dalam judi online yang tertinggi. Tercatat ada 41.000 anak yang terlibat dalam 459.000 transaksi, dengan total nilai

mencapai Rp 49.800.000.000,-. Sementara itu, Jawa Barat merupakan Kecamatan/kota dengan jumlah anak terbanyak yang terlibat dalam aktivitas ilegal ini, dengan 4.300 anak terpapar dan menghasilkan lebih dari Rp 9.000.000.000 dari sekitar 68.000 transaksi (A. Setiawan et al., 2024).

Perjudian adalah suatu bentuk permainan di mana para pemain mempertaruhkan sesuatu dengan memilih satu opsi dari beberapa pilihan yang tersedia. Hanya terdapat satu pilihan yang dianggap benar, dan jika pemain berhasil memilih dengan tepat, ia akan menjadi pemenang. Sebaliknya, pemain yang kalah dalam taruhan harus menyerahkan apa yang telah dipertaruhkan kepada pemenang (Anugrahi et al., 2023). Perjudian sebagai bentuk rekreasi yang telah ada selama berabad-abad dan melintasi berbagai budaya kemudian dijadikan sebagai salah satu alternatif hiburan oleh sebagian orang (Pearson, 2020; Raylu & Oei, 2004).

Kemudian Farrell, (2018) juga mengklaim bahwa berjudi adalah kegiatan rekreasi yang menghasilkan kesenangan dan faktor psikologis yang memperhitungkan peningkatan utilitas telah ditambahkan ke fungsi utilitas yang diharapkan. Awalnya, perjudian dilakukan secara offline sebagai bentuk rekreasi dan kesenangan yang melibatkan pertemuan langsung. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi, perjudian kini dapat dilakukan tanpa perlu bertemu, yaitu melalui judi online. Judi online adalah permainan yang melibatkan taruhan uang dengan mengharapkan keuntungan serta dilakukan secara online (Yuliati et al., 2024). Dengan adanya judi online, para pemain dapat bermain kapan pun dan di mana pun serta bersama siapa pun. Kemudahan akses terhadap judi online yang didukung oleh perkembangan teknologi digital terutama di kalangan generasi muda, menjadikan praktik perjudian semakin sulit dikendalikan. Promosi yang agresif dan fitur-fitur permainan yang dirancang untuk menciptakan sensasi kemenangan semu juga dapat memicu kecanduan. Namun, fenomena ini juga menjadi pemicu beberapa masalah kriminal seperti penipuan, pembunuhan, dan korupsi. Titik peralihan dari berjudi ke tidak berjudi bergantung pada tingkat efek psikologis perjudian bersifat positif dan lebih besar daripada utilitas negatif yang diharapkan dari perjudian, individu tersebut akan terus berjudi (Farrell, 2018).



Gambar 1.1
Jumlah Indikasi Tindak Pidana Perjudian pada Laporan Transaksi
Keuangan Mencurigakan (LTKM) di Indonesia

Sumber: Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), (Januari, 2024)

Pada grafik di atas, terlihat bahwa laporan transaksi keuangan mencurigakan yang terindikasi perjudian mengalami kenaikan pesat sejak Juli 2023 hingga Januari 2024, meskipun ada penurunan pada bulan Desember. Jika dibandingkan dengan periode Januari 2023 hingga Juni 2023, laporan transaksi keuangan mencurigakan yang terkait dengan perjudian juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, meskipun tidak secepat periode Juli 2023 hingga Januari 2024. Pada Januari 2024, indikasi tindak pidana perjudian mencapai 41,3%.

Grafik di atas menggambarkan data empiris mengenai fenomena judi online, yang menunjukkan tren dan pola perilaku di kalangan pengguna. Kemudian, dilakukan sebuah pra-survei yang melibatkan penyebaran angket kepada 30 orang dari Generasi Z di Kecamatan Kuningan. Tujuan dari survei ini adalah untuk mengukur sejauh mana keterlibatan mereka dalam aktivitas judi online. Melalui analisis data ini, dapat dipahami lebih dalam mengenai dampak dari judi online di kalangan generasi muda. Ditemukan data tabel di bawah ini :

Tabel 1.1
Data Pra-Survei
Generasi Z Kecamatan Kuningan

No	PERNYATAAN	YA		TIDAK		JUMLAH
		GEN Z	%	GEN Z	%	
1	Bermain judi online dapat lebih dari tiga kali sehari	15	50%	15	50%	30
2	Bermain satu jam lebih dalam sekali bermain judi online	20	66,70%	10	33,30%	30
3	Bermain judi online semalaman sambil bergadang	15	50%	15	50%	30
4	Bermain judi online demi mendapatkan uang yang banyak	22	73,30%	8	26,70%	30
5	Faktor lingkungan dapat mempengaruhi individu untuk bermain judi online	21	70%	9	30%	30
6	Penjudi online akan iri ketika teman mendapat keuntungan	19	63,30%	11	36,70%	30
7	Bermain judi online dengan meminjam uang teman	14	46,70%	16	53,30%	30
8	Penjudi online tidak akan berhenti bermain jika belum menang	19	63,30%	11	36,70%	30
9	Bermain judi online untuk menghibur diri	19	63,30%	11	36,70%	30
10	Penjudi online akan merasa bahagia ketika mendapat kemenangan besar	24	80%	6	20%	30
11	Seorang penjudi online akan terus berusaha mendapatkan uang dalam berjudi	23	76,70%	7	23,30%	30
12	Penjudi akan merasa panik jika saldo akan	19	63,30%	11	36,70%	30

	habis ketika bermain judi online					
--	----------------------------------	--	--	--	--	--

Sumber : Data Diolah Pribadi

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa jangka waktu bermain judi online, lamanya waktu yang dihabiskan, serta perilaku yang muncul dalam konteks kondisi ekonomi dan lingkungan dalam kurun waktu satu hari, memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan untuk berjudi online. Mayoritas responden menjadikan judi online sebagai sarana rekreasi dan hiburan. Selain itu, banyak dari mereka yang berusaha untuk mendapatkan keuntungan finansial yang besar melalui perjudian. Jika belum meraih kemenangan, mayoritas akan terus bermain judi hingga akhirnya memperoleh kemenangan yang membawa kegembiraan dan kepuasan. Akibatnya, waktu yang dihabiskan untuk bermain judi online menjadi lebih lama, bahkan sering kali melebihi satu jam.

Baru-baru ini Kejaksaan Negeri Kuningan resmi menetapkan tiga tersangka dalam penggunaan fasilitas kredit di salah satu Bank BUMN di Kecamatan Kuningan yang merugikan negara hingga Rp. 2.070.000.000,-. Tersangka diduga memanfaatkan sistem perbankan untuk menciptakan skema kredit topengan, kredit tempilan dan suplesi guna menyelewengkan dana nasabah. Hasil penyelidikan menunjukkan sebagian besar dana digunakan untuk aktivitas ilegal seperti judi online dan trading. Judi online telah menjadi fenomena serius dan mengkhawatirkan di Indonesia, fenomena ini tidak hanya berdampak bagi individu tetapi juga pada hubungan interpersonal dalam keluarga dan masyarakat secara keseluruhan (Yanto, 2024).

Perjudian online diatur dengan ketat atau dilarang di banyak negara karena potensi dampak negatifnya. Bermain di situs perjudian ilegal dapat menimbulkan konsekuensi hukum serius, seperti denda besar atau hukuman penjara. Selain itu, situs semacam ini tidak menjamin keamanan data pribadi, sehingga meningkatkan risiko pencurian identitas dan penipuan keuangan. Kurangnya regulasi juga membuka peluang terjadinya praktik curang atau manipulatif yang merugikan pemain, termasuk kesulitan dalam pengembalian dana apabila terjadi perselisihan dengan operator (Yuliati et al., 2024). Oleh karena itu, memahami status hukum

perjudian online di wilayah masing-masing menjadi sangat penting, sebagaimana diatur dalam undang-undang yang berlaku. Dalam Undang – Undang ada pasal 303 BIS KUHP “Mengancam para pemain judi dengan pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah)”. Ancaman terhadap orang yang mendistribusikan judi online diatur dalam UU ITE Pasal 27 ayat 2 “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Dan ancaman bagi orang yang melakukan judi online diatur dalam UU ITE pasal 45 ayat 2 “Sesuai dengan ketentuan pasal 27 ayat 2, yang melanggar dapat dipidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Judi online memiliki berbagai dampak negatif yang signifikan, baik secara psikologis, finansial, sosial, hukum, kesehatan, material, keagamaan dan prestasi. Dalam buku “Judi Itu Candu (Panduan Anti Judi Online)” tahun 2024, dijelaskan bahwa salah satu dampak utama dari judi online adalah masalah psikologis. Kekalahan dan kerugian finansial sering kali menjadi pemicu gangguan psikologis, seperti kecemasan berlebih, depresi, stres, mudah marah, dan kesulitan dalam mengambil keputusan. Kondisi ini tentu berdampak buruk pada kesehatan mental para pemainnya. Selain itu, kerugian finansial yang ditimbulkan juga sangat besar, yang sering kali menyebabkan masalah keuangan serius, seperti tumpukan utang, hilangnya tabungan, hingga risiko kebangkrutan. Dampak lain yang tak kalah merugikan adalah pengaruhnya terhadap hubungan sosial. Kecanduan judi online membuat pemainnya menghabiskan waktu berlebihan di depan layar sehingga mengabaikan interaksi dengan orang-orang terdekat. Akibatnya, muncul konflik, hilangnya kepercayaan, hingga perpecahan dalam hubungan sosial. Dari sisi hukum, bermain judi online di situs yang tidak sah dapat berujung pada masalah hukum serius, termasuk ancaman denda berat atau hukuman penjara, terutama di negara yang melarang atau mengatur ketat aktivitas tersebut. Terakhir, dampak kesehatan juga tidak dapat diabaikan. Paparan layar yang berkepanjangan saat bermain judi online dapat menyebabkan ketegangan

mata, kelelahan visual, sakit kepala, hingga potensi gangguan penglihatan jangka panjang. Semua dampak ini menunjukkan betapa besar bahaya yang dapat ditimbulkan oleh judi online bagi individu dan masyarakat (Yuliati et al., 2024). Selain itu dalam penelitian Sahputra et al., (2022), dijelaskan bahwa judi online memiliki beberapa dampak, antara lain: dampak sosial yang membuat individu menjadi kurang bergaul, dampak material yang mengakibatkan kehilangan uang jika mengalami kekalahan, dampak keagamaan yang menyebabkan mereka lalai dalam beribadah akibat terlibat dalam judi online, serta dampak pada prestasi yang menurunkan hasil belajar karena rasa malas belajar yang muncul akibat perjudian. Judi online ini yang sering terjadi di kalangan remaja menyebabkan peningkatan tingkat kenakalan remaja, sehingga masyarakat menjadi resah, selain itu juga dapat menyebabkan kecanduan bermain judi online. Kecanduan bermain judi online dapat menimbulkan dampak negatif bagi para pemainnya. Rasa kecanduan ini mendorong individu untuk terus terlibat dalam perjudian online dan melakukan apa pun untuk memenuhi keinginannya, tanpa menyadari perubahan perilaku yang terjadi pada dirinya.

Dalam menganalisis perilaku perjudian, beberapa peneliti telah menemukan beberapa faktor yang secara signifikan mempengaruhi perilaku perjudian. Pada penelitian Azahra, (2023) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku judi diantaranya literasi keuangan, literasi keuangan syariah, religiusitas, tempat tinggal, jenis kelamin, usia, pendidikan serta pengeluaran. Selain itu pada penelitian Hatimatunnisani et al., (2023) menyebutkan bahwa pengelolaan keuangan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi judi online. Pada penelitian H. G. Setiawan, (2023) faktor yang mempengaruhi judi online yaitu kontrol diri.

Rendahnya literasi keuangan menjadi salah satu faktor utama yang memicu keterlibatan Generasi Z dalam aktivitas judi online. Literasi keuangan yang rendah tidak hanya berdampak pada ketidakmampuan mengelola uang, tetapi juga pada pengendalian diri dalam membuat keputusan keuangan yang rasional. Generasi Z dengan literasi keuangan rendah lebih rentan terjerumus dalam perilaku konsumtif dan mengambil risiko keuangan tinggi seperti berjudi.

Atkinson & Messy, (2012) menunjukkan bahwa literasi keuangan tidak hanya membantu individu mengelola keuangan mereka, tetapi juga mencegah dari keterlibatan dalam aktivitas berisiko tinggi seperti perjudian.

Banyak dari Generasi Z yang belum memiliki keterampilan pengelolaan keuangan yang baik menjadi pemicu judi online. Menurut Ramsey, (2003) seorang pakar keuangan yang dikenal, dalam bukunya "*The Total Money Makeover*" edisi 2013, pengelolaan keuangan pribadi melibatkan pembuatan anggaran, pengendalian pengeluaran pengurangan utang dan investasi yang bijak untuk mencapai stabilitas keuangan individu. Akibatnya, mereka sering mengalami kebingungan keuangan akibat pengeluaran yang tidak terduga dan tekanan ekonomi dalam memenuhi kebutuhan hidup. Untuk mendapatkan keuntungan secara cepat dan instan, sebagian besar dari mereka bahkan menempuh jalan pintas dengan menggunakan pinjaman online atau terlibat dalam judi online, yang kerap disebut sebagai judol. Pada penelitian Hatimatunnisani et al., (2023) keterlibatan mahasiswa dalam judi online dapat berdampak negatif terhadap pengelolaan keuangan mereka.

Generasi Z yang tidak terpengaruh dan dapat mengendalikan dirinya tidak akan terlibat dalam perjudian online. Oleh karena itu, langkah baiknya setiap individu memiliki kemampuan dalam pengendalian diri karena kontrol diri yang baik adalah sebagai kemampuan dalam mengarahkan cara bertingkah laku individu untuk meredam dan menahan impuls-impuls atau cara-cara bertingkah laku yang tidak tepat (Tannur & Roswiyani, 2021). Menurut Gunarsa & Singgih, (2005) pengendalian diri adalah kemampuan individu untuk menahan keinginan yang bertentangan dengan perilaku yang tidak sesuai dengan norma sosial yang berlaku. Pada penelitian H. G. Setiawan, (2023) menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan perilaku judi online pada remaja.

Menurut McDaniel & Burnett, (1990) dalam penelitian Azahra, (2023), religiusitas merupakan bentuk kepercayaan individu kepada Tuhan yang diiringi dengan komitmen untuk senantiasa mengikuti prinsip-prinsip kepada Tuhan yang diiringi dengan komitmen untuk senantiasa mengikuti prinsip-prinsip yang telah ditetapkan-Nya. Agama dapat memiliki pengaruh yang cukup besar pada individu

dalam hal nilai-nilai, keyakinan, kebiasaan, yang ada pada akhirnya mempengaruhi perilaku keputusan konsumen (Delener, 1990). Menurut Delener, (1994) meskipun agama telah menjadi interpretasi kehidupan yang berhubungan dengan nilai-nilai masyarakat, perannya dalam pengambilan keputusan dan perilaku konsumen masih belum jelas. Terbukti dengan masih banyak individu menunjukkan perilaku yang tidak sejalan dengan ajaran agama yang mereka anut. Contohnya ada umat muslim yang terlibat dalam perjudian, meskipun agama islam secara tegas melarang konsumsi minuman beralkohol dan partisipasi dalam aktivitas perjudian. Di Indonesia jumlah indikasi tindak pidana perjudian pada Laporan Transaksi Keuangan Mencurigakan (LTKM) meningkat 41,3% pada bulan Januari (2024).

Hasil penelitian dari Azahra, (2023) menunjukkan bahwa variabel literasi keuangan syariah dan religiusitas memiliki pengaruh signifikan dan negatif terhadap perilaku berjudi online masyarakat di Indonesia, sementara variabel literasi keuangan tidak signifikan berpengaruh. Hasil ini mengimplikasikan bahwa semakin tinggi literasi keuangan syariah dan religiusitas individu, maka semakin kecil kemungkinan untuk berjudi. Selain itu, beberapa variabel kontrol yang juga berpengaruh secara signifikan adalah jenis kelamin, usia dan pendidikan (pascasarjana). Sedangkan pada penelitian Watanapongvanich et al., (2020); Amonhaemanon, (2022) membuktikan bahwa literasi keuangan secara signifikan memiliki pengaruh negatif terhadap perilaku berjudi.

Hatimatunnisani et al., (2023) menyebutkan pada penelitiannya bahwa judi online memberikan dampak negatif terhadap pengelolaan keuangan individu. Sedangkan pada penelitian Chen et al., (2012) pengelolaan keuangan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku berjudi.

Berdasarkan hasil penelitian H. G. Setiawan, (2023) menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan perilaku judi online. Sedangkan pada penelitian Amir & Zuroida, (2023) bahwa tidak terdapat hubungan antara kontrol diri dengan konformitas pada pelaku judi online. Hal ini dikarenakan terdapat faktor-faktor lain yang lebih memiliki hubungan yang signifikan dengan konformitas daripada kontrol diri. Faktor-faktor lain tersebut

antara lain seperti identitas sosial, ketertarikan kelompok dan faktor kepercayaan diri.

Hasil penelitian dari Azahra, (2023) menunjukkan bahwa variabel literasi keuangan syariah dan religiusitas memiliki pengaruh signifikan dan negatif terhadap perilaku berjudi online masyarakat di Indonesia. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Lam, (2006) yang menganalisis terkait pengaruh religiusitas terhadap perjudian. Pada penelitian tersebut menemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam frekuensi partisipasi keagamaan antara penjudi dan bukan penjudi. Pada penelitian Nasution & Munir Misbahul, (2023) religiusitas berfungsi sebagai moderasi yang dapat melemahkan hubungan antara persepsi kemudahan pengguna dan minat menggunakan *spaylatte*, sementara literasi keuangan dan persepsi risiko tidak terpengaruh oleh religiusitas sebagai variabel moderasi. Dalam penelitian ini, religiusitas berperan sebagai faktor moderasi yang menekan perilaku negatif. Nilai-nilai religiusitas diyakini dapat meningkatkan pengendalian diri dan memotivasi individu untuk lebih bijak dalam membuat keputusan keuangan. Meskipun demikian, terdapat gap penelitian mengenai bagaimana religiusitas dapat memoderasi hubungan antara literasi keuangan, pengelolaan keuangan, dan pengendalian diri terhadap keputusan judi online, khususnya pada Generasi Z di Kecamatan Kuningan. Banyak penelitian sebelumnya yang membahas literasi keuangan, pengelolaan keuangan dan pengendalian diri, namun masih minim yang mengaitkan religiusitas sebagai faktor moderasi dalam konteks judi online.

Berdasarkan fenomena yang mendesak ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis **“Pengaruh Literasi Keuangan, Pengelolaan Keuangan, dan Pengendalian Diri terhadap Keputusan Judi Online dengan Religiusitas sebagai Moderasi (Survei pada Generasi Z di Kecamatan Kuningan).”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian di latar belakang, masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh literasi keuangan terhadap keputusan judi online?
2. Bagaimana pengaruh pengelolaan keuangan terhadap keputusan judi online?
3. Bagaimana pengaruh pengendalian diri terhadap keputusan judi online?
4. Bagaimana pengaruh religiusitas terhadap keputusan judi online?
5. Apakah religiusitas memoderasi pengaruh literasi keuangan terhadap keputusan judi online?
6. Apakah religiusitas memoderasi pengaruh pengelolaan keuangan terhadap keputusan judi online?
7. Apakah religiusitas memoderasi pengaruh pengendalian diri terhadap keputusan judi online?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini mempunyai tujuan untuk menganalisis mengenai :

1. Pengaruh literasi keuangan terhadap keputusan judi online
2. Pengaruh pengelolaan keuangan terhadap keputusan judi online
3. Pengaruh pengendalian diri terhadap keputusan judi online
4. Pengaruh religiusitas terhadap keputusan judi online
5. Religiusitas memoderasi pengaruh literasi keuangan terhadap keputusan judi online
6. Religiusitas memoderasi pengaruh pengelolaan keuangan terhadap keputusan judi online
7. Religiusitas memoderasi pengaruh pengendalian diri terhadap keputusan judi online

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan memberikan literatur dalam bidang keuangan. Bagi penulis penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan dan memperkaya teori peran literasi keuangan, pengelolaan keuangan, pengendalian diri dan religiusitas terhadap keputusan judi online pada generasi muda, terutama Generasi Z di Kecamatan Kuningan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi dan acuan untuk pemerintah dalam penanganan kasus judi online di Kecamatan Kuningan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan masukan untuk pemerintah dalam memperbaiki regulasi yang berlaku dan kuat baik preventif maupun represif.

2. Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengisi literatur gap, khususnya di Kecamatan Kuningan, karena masih sedikit studi yang membahasnya. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca dalam rangka pemenuhan informasi dan referensi dalam menambah ilmu pengetahuan.

3. Bagi Generasi Z dan Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana literasi keuangan, pengelolaan keuangan, pengendalian diri dan religiusitas pada Generasi Z di Kecamatan Kuningan. Hal ini dapat membantu Generasi Z dan masyarakat agar terhindar dari perilaku negatif seperti keputusan judi online.