

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, judi *slot online* telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang populer di kalangan masyarakat, terutama di kalangan generasi muda. Fenomena ini tidak hanya mempengaruhi perilaku individu, tetapi juga memiliki dampak sosial yang signifikan, termasuk dalam hal penggunaan pinjaman *online* sebagai sarana untuk mendukung kebiasaan berjudi. Penelitian oleh Makarin dan Astuti menunjukkan bahwa perjudian *online*, termasuk judi *slot*, telah menjadi pilihan bagi mahasiswa atau dalam pembahasan ini kaum muda sebagai salah satu cara untuk mendapatkan uang secara cepat, yang berpotensi mengarah pada perilaku adiktif dan ketergantungan finansial.¹

Salah satu bentuk perjudian yang mengalami perkembangan pesat adalah judi slot online, khususnya permainan yang disediakan oleh Pragmatic Play. Provider ini menjadi salah satu penyedia permainan slot yang paling banyak dimainkan karena menawarkan berbagai fitur permainan seperti Return to Player (RTP), Scatter Symbol, Multiplier, serta tampilan visual yang menarik. Selain itu, promosi yang dilakukan melalui media sosial, program *referral*, konten kemenangan (*maxwin*), hingga iklan digital yang tersebar pada berbagai platform semakin memperluas jangkauan permainan tersebut kepada masyarakat. Kondisi ini menyebabkan judi slot online tidak lagi dipahami hanya sebagai aktivitas perjudian semata, tetapi telah berkembang menjadi bagian dari budaya digital yang diproduksi dan direproduksi melalui media digital dan interaksi sosial. Dalam bukunya *Digital Culture*², Gere menjelaskan bahwa budaya digital merupakan hasil transformasi sosial akibat perkembangan teknologi digital yang mengubah cara manusia berkomunikasi, membentuk ikatan, sampai membangun identitas sosial.

¹ Makarin, A. A. and Astuti, L. (2023). Faktor yang mempengaruhi mahasiswa melakukan perjudian online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180-189.

² Gere, C. (2008). *Digital culture* (2nd ed.). Reaktion Books.

Melansir data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menunjukkan bahwa keterlibatan masyarakat muda dalam perjudian online terus mengalami peningkatan. Dari keseluruhan pemain judi online di Indonesia, sekitar 440.000 pemain berasal dari kelompok usia 10–20 tahun, sedangkan 520.000 pemain berada pada rentang usia 21–30 tahun. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa generasi muda merupakan salah satu kelompok dengan tingkat keterlibatan yang cukup tinggi dalam praktik perjudian online.³ Kondisi ini menunjukkan bahwa perkembangan judi online tidak lagi hanya menjadi persoalan individu, tetapi telah menjadi fenomena sosial yang berkembang di tengah kehidupan masyarakat digital.

Perjudian *online*, khususnya *slot online*, telah menjadi fenomena yang marak di Indonesia. Pragmatic, sebagai salah satu penyedia layanan judi *slot online* terbesar, menawarkan kemudahan akses dan berbagai promo menarik yang memikat pemain. Namun, di balik kemudahan tersebut, membenarkan bermain judi *online* menjadi masalah serius yang mempengaruhi kehidupan individu. Perilaku ini menyebabkan ketergantungan, kesulitan keuangan, dampak psikologis, dan pengaruh sosial yang negatif.

Pengiklanan agresif judi *online* dan kemudahan akses terhadap platform digital memainkan peran yang sangat signifikan dalam penyebaran permainan judi *slot online*. Platform judi *online* sering menggunakan strategi pemasaran yang canggih dan menarik untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Iklan-iklan ini sering kali tampil dalam bentuk visual yang mencolok, menawarkan bonus besar, putaran gratis, atau hadiah instan, yang dirancang untuk menarik perhatian calon pemain, bahkan mereka yang sebelumnya tidak memiliki ketertarikan terhadap judi. Iklan agresif ini tidak hanya muncul di situs web atau aplikasi tertentu, tetapi juga merambah ke media sosial, video streaming, dan aplikasi pesan instan, menjadikannya sulit untuk dihindari.

Dengan memanfaatkan algoritma platform digital, iklan-iklan ini sering ditargetkan secara personal kepada pengguna berdasarkan data perilaku *online*

³ Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), *Gawat! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online* (Jakarta: PPATK, 26 Juli 2024). Diakses 24 Juli 2026

mereka, sehingga semakin memperbesar kemungkinan mereka terpapar. Pesan yang disampaikan biasanya menekankan kemudahan bermain, potensi keuntungan besar, dan minimnya risiko, yang dapat menyesatkan calon pemain tentang realitas perjudian.

Kombinasi antara pengiklanan yang agresif dan akses yang sangat mudah menciptakan kondisi di mana permainan judi *slot online* dapat dengan cepat menyebar ke berbagai lapisan masyarakat. Hal ini meningkatkan risiko ketagihan dan memperluas dampak negatif, baik secara individual maupun sosial, karena banyak orang terjat dalam siklus perjudian tanpa memahami sepenuhnya konsekuensi finansial dan psikologis yang dapat ditimbulkan.

Gambar 1.1 Data Aliran Uang Judi Online (2020-2025)

Nama Data	Nilai (Rp Triliun)	Volume (Juta Transaksi)
2020	15,8	2
2021	57,9	5,6
2022	104,4	43,6
2023	327,1	104,8
2024	359,8	168,4
Q1 2025	47,9	39,8

Sumber: Website Databoks.katadata.co.id, 2025.

Perkembangan judi slot online di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan pada periode 2022–2023, setelah masyarakat memasuki fase pascapandemi COVID-19. Pandemi mendorong perubahan besar terhadap pola aktivitas masyarakat melalui meningkatnya penggunaan internet, telepon pintar, media sosial, dan berbagai layanan digital. Pembatasan mobilitas selama pandemi menyebabkan aktivitas bekerja, belajar, berbelanja, hingga hiburan beralih ke ruang digital sehingga intensitas penggunaan internet meningkat secara tajam. Pandemi COVID-19 tidak hanya mengubah pola aktivitas masyarakat menuju ruang digital, tetapi juga memengaruhi strategi masyarakat dalam memperoleh

sumber penghasilan. Pembatasan mobilitas, pemutusan hubungan kerja (PHK), penurunan pendapatan, serta meningkatnya ketidakpastian ekonomi mendorong sebagian masyarakat mencari alternatif untuk memenuhi kebutuhan hidup. Dalam kondisi tersebut, perjudian online mulai dipersepsikan oleh sebagian individu bukan lagi sekadar sebagai bentuk hiburan, melainkan sebagai peluang pencaharian memperoleh penghasilan secara cepat guna memenuhi kebutuhan hidup.

Berdasarkan laporan resmi Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), aktivitas perjudian online mengalami peningkatan yang sangat signifikan pada periode 2022–2023. Pada tahun 2021, PPATK mencatat nilai transaksi judi online sebesar Rp57,9 triliun dengan 43,59 juta transaksi. Angka tersebut meningkat pada tahun 2022 menjadi Rp69,6 triliun dengan 69,86 juta transaksi yang dianalisis.⁴ Memasuki tahun 2023, lonjakan aktivitas perjudian online semakin terlihat, di mana PPATK mengidentifikasi 168 juta transaksi dengan total perputaran dana mencapai Rp327 triliun. Selain itu, sebanyak 3.295.310 orang tercatat sebagai pemain judi online yang melakukan deposit sebesar Rp34,5 triliun ke berbagai situs perjudian online.⁵ Data tersebut menunjukkan bahwa periode 2022–2023 merupakan fase pertumbuhan yang sangat pesat bagi aktivitas perjudian online di Indonesia.

Secara keseluruhan, judi *slot online* dari Pragmatic Play sangat digemari di Indonesia karena kombinasi faktor sosial, kemudahan akses, dan daya tarik permainan itu sendiri. Namun, penting untuk mempertimbangkan dampak negatif yang mungkin ditimbulkan, serta perlunya kesadaran akan aspek hukum dan etika yang mengelilingi perjudian *online*. Lebih jauh lagi, aspek etika dan legalitas judi *online* di Indonesia juga menjadi perhatian. Meskipun beberapa perusahaan penyedia perangkat lunak perjudian, seperti Pragmatic Play, beroperasi secara legal dan memiliki lisensi resmi di sejumlah yurisdiksi luar negeri, seluruh bentuk penyelenggaraan maupun akses terhadap perjudian online tetap dilarang di

⁴ Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), *Laporan Tahunan PPATK Tahun 2022* (Jakarta: PPATK, 2023), hlm. 52–53.

⁵ Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), *Laporan Tahunan PPATK Tahun 2023* (Jakarta: PPATK, 2024), hlm. 50–51.

Indonesia. Larangan tersebut didasarkan pada Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana⁶ yang mengatur tindak pidana perjudian, dan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, serta ketentuan dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang melarang pendistribusian atau penyebarluasan muatan perjudian melalui sistem elektronik. Dengan demikian, seluruh aktivitas perjudian online, termasuk permainan slot yang disediakan oleh Pragmatic Play, merupakan aktivitas yang bertentangan dengan ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia. Menurut penelitian oleh Ramadhani, meskipun perjudian *online* dilarang secara hukum, praktik ini tetap berlangsung dengan berbagai risiko terkait keamanan dan privasi⁷. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada regulasi yang mengatur, banyak individu tetap terlibat dalam perjudian *slot online*, yang mencerminkan tantangan dalam penegakan hukum dan perlindungan konsumen.

Kemudian Perkembangan teknologi finansial (*financial technology*) telah menghadirkan berbagai inovasi dalam layanan keuangan, salah satunya melalui layanan pinjaman online (*peer-to-peer lending*). Kehadiran layanan tersebut memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam memperoleh akses pembiayaan melalui proses pengajuan yang sederhana, pencairan dana yang cepat, serta persyaratan administrasi yang relatif minim. Di satu sisi, kemudahan tersebut mendukung perluasan inklusi keuangan digital. Namun, di sisi lain, akses pembiayaan yang semakin mudah juga meningkatkan potensi penggunaan pinjaman untuk tujuan yang bersifat konsumtif maupun spekulatif.⁸

Penggunaan pinjaman online yang dilakukan secara berulang kemudian meningkatkan risiko terjadinya gagal bayar (*galbay*). Ketika pemain mengalami kekalahan secara terus-menerus, kemampuan untuk memenuhi kewajiban pembayaran pinjaman menjadi semakin menurun. Tidak sedikit pengguna

⁶ Indonesia, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 1.

⁷ Ramadhani, I., Mohammad Noer, & Muhammad Ilyasa Mahardhika (2023). Analisis aplikasi judi online dari segi keamanan, privasi, dan etika dalam perspektif hukum negara indonesia. Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi, 3(1), 542-552.

⁸ Pingki Pingki, Dibyo Waskito Guntoro, dan Iin Nurbudiyani, "Studi Fenomenologi Pengambilan Keputusan Melakukan Pinjaman Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palangkaraya," *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 10, no. 1 (2024): 96–108

kemudian melakukan praktik *multiple borrowing*, yaitu meminjam pada platform lain untuk membayar pinjaman sebelumnya sehingga membentuk siklus utang yang semakin kompleks. Penelitian Oktapriana, Diyani, dan Nurdiniah menunjukkan bahwa rendahnya literasi keuangan, lemahnya kemampuan mengelola utang, serta kemudahan memperoleh kredit digital merupakan faktor yang meningkatkan potensi gagal bayar.

Fenomena gagal bayar tersebut kemudian berkembang menjadi lebih kompleks ketika ruang digital mulai membentuk berbagai narasi yang membenarkan tindakan tersebut. Melalui media sosial, grup Telegram, Facebook, TikTok, maupun forum diskusi daring, berbagai pengalaman mengenai cara menghadapi *debt collector*, strategi melakukan gagal bayar, hingga pembenaran terhadap tindakan tersebut disebarluaskan secara masif. Interaksi yang berlangsung secara terus-menerus di ruang digital menyebabkan gagal bayar tidak lagi dipandang semata-mata sebagai pelanggaran terhadap kewajiban finansial, melainkan mulai dimaknai sebagai bentuk respons yang dianggap wajar terhadap sistem pinjaman online yang dinilai merugikan debitur. Rarasari dan Suratnoaji menunjukkan bahwa pemberitaan dan diskursus mengenai fenomena gagal bayar di media digital turut memengaruhi persepsi generasi muda terhadap praktik tersebut sehingga membentuk cara pandang baru mengenai kewajiban pembayaran utang.⁹

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dapat diketahui bahwa pemikiran telah mempengaruhi tingkat adiksi seseorang dalam bermain judi *slot online* dan menggunakan pinjaman *online*. Peneliti merumuskan beberapa masalah dalam bentuk pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik judi slot online Pragmatic Play berkembang sebagai bagian dari budaya digital di kalangan pemuda Kampung Beting, Jakarta Utara ?

⁹ Kirana Ayu Rarasari dan Catur Suratnoaji, "Persepsi Gen Z Kota Surabaya terhadap Pemberitaan Gagal Bayar Pinjaman Online pada Portal Berita Bisnis.com," *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 10 (2024)

2. Bagaimana pinjaman online dimanfaatkan sebagai strategi finansial untuk mempertahankan aktivitas judi slot online Pragmatic Play ?
3. Bagaimana proses normalisasi tindakan gagal bayar (galbay) terbentuk di kalangan pemain judi *slot online* pengguna pinjaman *online*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mencakup apa saja yang akan dicapai dalam penelitian yang akan berpacu pada rumusan masalah. Berdasarkan rumusan permasalahan penelitian, tujuan penelitian ini antara lain adalah:

1. Mengidentifikasi pola pikir serta budaya digital pemain terhadap keputusan untuk terus berjudi pada platform *slot online* meskipun menghadapi kerugian finansial.
2. Menganalisis keterkaitan antara aktivitas judi *slot online* Pragmatic Play dan penggunaan pinjaman *online* sebagai strategi finansial dan sumber pembiayaan perjudian.
3. Menganalisis proses normalisasi tindakan gagal bayar (galbay) sebagai konsekuensi dari keterlibatan dalam judi *slot online* dan penggunaan pinjaman *online*.

1.4 Manfaat Penelitian

Pada bagian ini penelitian membagi manfaat penelitian menjadi 2 bagian yaitu secara akademis dan praktis;

1. Secara akademis, penelitian ini dapat memperkaya pemahaman tentang fenomena sosial yang terkait dengan perilaku perjudian *online* dan pinjaman *online*, serta dampaknya terhadap individu dan masyarakat. Dengan menghubungkan teori *Sociology of Gambling* dengan praktik perjudian dan pinjaman *online*, penelitian ini memberikan kontribusi pada kajian sosiologi, khususnya dalam memahami perilaku devian dan pengaruh psikologis dalam masyarakat.
2. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan rekomendasi kepada pemerintah dan lembaga terkait untuk merumuskan kebijakan yang lebih efektif dalam mengatur perjudian *online* dan pinjaman *online*. Dengan memahami faktor-faktor yang mendorong masyarakat terjebak dalam

siklus perjudian dan utang, kebijakan pencegahan dapat lebih terarah dan berdampak.

1.5 Tinjauan Literatur Sejenis

Tinjauan literatur sejenis dalam skripsi adalah bagian yang mengulas penelitian atau karya ilmiah terdahulu yang relevan dengan topik yang sedang diteliti. Tujuan utamanya adalah untuk menunjukkan penelitian yang sudah ada dalam bidang yang sama, baik dari segi teori, metode, maupun hasil.

Pertama, penelitian yang berjudul Pengaruh Self Control dan Konformitas terhadap Perilaku Judi Online¹⁰. Tujuan dari penelitian tersebut adalah mengeksplorasi bagaimana faktor-faktor psikologis seperti kontrol diri dan konformitas sosial mempengaruhi perilaku judi *online* di kalangan mahasiswa. Norma kelompok dapat memberikan alasan pembenaran, seperti anggapan bahwa bermain judi hanyalah hiburan, bukan aktivitas yang berisiko. Konformitas diri adalah kecenderungan individu untuk menyesuaikan sikap, perilaku, atau pendapatnya dengan norma kelompok sosial agar diterima atau diakui. Pada masa mahasiswa, di mana individu sering berada dalam fase pencarian identitas, pengaruh konformitas diri menjadi sangat kuat.

Dalam beberapa kasus, konformitas ini dapat mendorong mahasiswa untuk terlibat dalam perilaku yang merugikan, salah satunya adalah bermain judi *slot online*. Fenomena ini tidak hanya merugikan mahasiswa secara finansial, tetapi juga dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan performa akademik mereka.

Kedua, penelitian yang berjudul Analisis Tindak Pidana Kejahatan Judi Online Berdasarkan Hukum Positif¹¹. Tujuan dari penelitian ini tersebut adalah urgensi pengaturan judi *online* dalam rangka mengantisipasi kejahatan yang ditimbulkannya. Judi *online* tidak hanya berpotensi merugikan individu, tetapi juga dapat mengganggu stabilitas sosial dan ekonomi masyarakat.

¹⁰ Salsabila Syifa Ruswandi and Lilim Halimah (2024). Pengaruh self control dan konformitas terhadap perilaku judi online. Bandung Conference Series: Psychology Science, 4(1), 422-430.

¹¹ Damayanti, F. (2024). Analisis tindak pidana kejahatan judi online berdasarkan hukum positif. Prosiding SNAPP : Sosial Humaniora, Pertanian, Kesehatan Dan Teknologi, 2(1), 25-32.

Penulis menekankan bahwa pengaturan yang lebih ketat diperlukan untuk menanggulangi dampak negatif dari judi *online*, termasuk peningkatan angka kejahatan yang terkait dengan aktivitas ini. Selain itu, tanggung jawab hukum terhadap pelaku judi *online* juga menjadi fokus utama. Penulis menggarisbawahi bahwa pelaku judi *online* dapat dikenakan sanksi sesuai dengan hukum positif yang berlaku, termasuk Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang mengatur tentang aktivitas ilegal di dunia maya.

Ketiga, penelitian yang berjudul Sosialisasi bahaya akad maysir (judi *online*) dan akad gharar (pinjaman *online*)¹². Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai bahaya perjudian *online* dan pinjaman *online*. Metodologi yang digunakan adalah kualitatif, dengan pendekatan wawancara dan penyampaian materi kepada responden untuk memahami dampak dari kedua praktik tersebut terhadap kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat

Keempat, penelitian yang berjudul Perlindungan Hukum Terhadap Penyalahgunaan Data Pribadi Debitur Dalam Aktivitas Pinjaman Online¹³. Jurnal ini membahas perlindungan hukum terkait data pribadi dalam pinjaman *online*. Metode yang digunakan adalah analisis kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk memahami fenomena penyalahgunaan data. Penelitian ini menekankan pentingnya perlindungan hukum bagi debitur agar tidak menjadi korban penyalahgunaan informasi pribadi.

Kelima, penelitian yang berjudul Pengaruh Peran Teman Sebaya terhadap Gambling Intention pada Mahasiswa Pemain Judi Slot Online di Kota Bandung¹⁴. Penelitian ini menemukan bahwa pengaruh teman sebaya berkontribusi signifikan terhadap niat berjudi di kalangan mahasiswa, yang dapat berujung pada perilaku

¹² Ridwan, M., Rizki, B., Hutagalung, M. A. K., Ainayah, D., & Najwa, N. (2024). Sosialisasi bahaya akad maysir (judi online) dan akad gharar (pinjaman online). *Dinamis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 125-133.

¹³ Kurniawati, H. and Yunanto, Y. (2022). Perlindungan hukum terhadap penyalahgunaan data pribadi debitur dalam aktivitas pinjaman online. *Jurnal Ius Constituendum*, 7(1), 102.

¹⁴ Agrippina, F. K. and Nugrahawati, E. N. (2023). Pengaruh peran teman sebaya terhadap gambling intention pada mahasiswa pemain judi slot online di kota bandung.. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 3(1).

pinjaman *online* untuk mendukung kebiasaan berjudi mereka. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan survei untuk mengumpulkan data dari mahasiswa.

Keenam, penelitian yang berjudul Analisis Dampak Kecanduan Judi Online (Slot) Terhadap Keharmonisan Keluarga: Studi Kasus Kepala Keluarga Desa Bunga Tanjung¹⁵. penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan judi *online* di antara anggota keluarga, semakin besar dampak negatif yang ditimbulkan terhadap keharmonisan keluarga. Temuan ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa kecanduan game *online* dapat mengganggu interaksi sosial dan hubungan antar anggota keluarga. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif yang melibatkan lima kepala rumah tangga di Desa Bunga Tanjung yang diketahui mengalami kecanduan judi *slot online*.

Ketujuh, penelitian yang berjudul Memahami Literasi Keuangan sebagai upaya Pencegahan Perilaku Konsumtif dari Pinjaman Online¹⁶. Penelitian ini menekankan pentingnya pendidikan literasi keuangan sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang risiko yang terkait dengan pinjaman *online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan survei terhadap responden yang menggunakan layanan pinjaman *online*.

Kedelapan, penelitian yang berjudul *Gambling Among indebted individuals: an analysis of bank transaction data*¹⁷. Jurnal ini menganalisis data transaksi bank untuk memahami perilaku perjudian di kalangan individu yang berutang. Metodologi ini memberikan perspektif objektif dan longitudinal tentang hubungan antara perjudian dan utang.

¹⁵ Arifina, D. (2024). Analisis dampak kecanduan judi online (slot) terhadap keharmonisan keluarga : studi kasus kepala keluarga desa bunga tanjung. *Pedagogi Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 56-62

¹⁶ Gayatri, A. M. and Muzdalifah, M. (2022). Memahami literasi keuangan sebagai upaya pencegahan perilaku konsumtif dari pinjaman online. *Judicious*, 3(2), 297-306.

¹⁷ Marionneau, V., Lahtinen, A., & Nikkinen, J. (2023). Gambling among indebted individuals: an analysis of bank transaction data. *European Journal of Public Health*, 34(2), 342-346.

Kesembilan, penelitian yang berjudul *The association between gambling and financial, social and health outcomes in big financial data*¹⁸. Penelitian ini menggunakan data transaksi keuangan besar untuk mengidentifikasi hasil sosial, finansial, dan kesehatan yang terkait dengan perjudian. Metodologi ini menawarkan pendekatan yang lebih komprehensif dibandingkan dengan survei prevalensi tradisional.

Kesepuluh, penelitian yang berjudul *The Challenge of Online Gambling: The Effect of Legalization on the Increase in Online Gambling Addiction*¹⁹. Penelitian ini mengkaji efek dari legalisasi perjudian *online* terhadap kecanduan perjudian yang terjadi di masyarakat.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana legalisasi perjudian *online* dapat mempengaruhi adopsi dan perilaku perjudian di kalangan individu, serta dampak negatif yang mungkin ditimbulkan oleh akses yang lebih mudah dan tidak teratur terhadap perjudian *online*.

Tabel 1.1 Perbandingan Penelitian Sejenis

No .	Judul Penelitian	Teori/Konsep	Metodologi	Persamaan	Perbedaan
1	Pengaruh <i>Self Control</i> dan Konformitas terhadap Perilaku Judi Online	Kontrol Diri dan Konformitas Sosial	Kuantitatif	Fokus pada perilaku judi <i>online</i> sebagai fenomena sosial yang semakin meningkat, terutama di kalangan pemuda.	Fokus utamanya adalah pada perilaku yang dialami oleh individu ketika keputusan untuk berjudi berkonflik dengan nilai-nilai moral atau sosial.

¹⁸ Muggleton, N. K., Parpart, P., Newall, P. W. S., Leake, D., Gathergood, J., & Stewart, N. (2021). The association between gambling and financial, social and health outcomes in big financial data. *Nature Human Behaviour*, 5(3), 319-326.

¹⁹

2	Analisis Tindak Pidana Kejahatan Judi Online Berdasarkan Hukum Positif	Hukum Positif	Kualitatif Normatif	Penelitian ini memiliki kesamaan mengenai perilaku permainan judi <i>online</i> dapat berujung tindakan kriminalitas.	Berfokus pada aspek psikologis dan dampak perilaku judi (khususnya <i>slot online</i>) terhadap keuangan pribadi melalui pinjaman <i>online</i> . Yang pertama bersifat normatif-hukum, yang kedua bersifat empiris-psikologis.
3	Sosialisasi bahaya akad maysir (judi <i>online</i>) dan akad gharar (pinjaman <i>online</i>)	Komunikasi Sosial dan Penyuluhan	Kualitatif	Penelitian sama-sama membahas mengenai bahaya judi <i>online</i> dan pinjaman <i>online</i> terhadap kehidupan sehari-hari.	Penelitian ini terlalu berfokus tentang bagaimana mensosialisasikan bahaya judi <i>online</i> .
4	Perlindungan Hukum Terhadap Penyalahgunaan Data Pribadi Debitur Dalam Aktivitas Pinjaman Online	Perlindungan Hak Pribadi	Yuridis Normatif	Penelitian ini sama-sama membahas mengenai potensi berbahaya dari pinjaman <i>online</i>	
5	Pengaruh	TPB (Theory	Kuantitatif	Penelitian	Penelitian

	Peran Teman Sebaya terhadap Gambling Intention pada Mahasiswa Pemain Judi Slot Online di Kota Bandung	of Planned Behavior)	Kasualitas	ini sama-sama meneliti tentang bagaimana niat atau perilaku mendorong seseorang untuk bermain judi <i>online</i> sampai menimbulkan efek adiksi	ini terlalu berfokus pada faktor pendorong awal terjadinya tindakan bermain judi dibanding judi <i>online</i> nya itu sendiri.
6	Analisis Dampak Kecanduan Judi Online (Slot) Terhadap Keharmonisan Keluarga: Studi Kasus Kepala Keluarga Desa Bunga Tanjung	Biopsikosial dan Kecanduan	Kualitatif Deskriptif	Penelitian ini sama-sama membahas mengenai permasalahan kecanduan judi <i>online</i> .	Penelitian ini terlalu befokus terhadap pengaruh adiksi judi <i>online</i> pada tingkat keharmonisan dalam keluarga dibanding judi <i>slot</i> nya itu sendiri secara spesifik.
7	Memahami Literasi Keuangan sebagai upaya Pencegahan Perilaku Konsumtif dari Pinjaman Online	Literasi Finansial	Kualitatif	Penelitian ini sama-sama membahas mengenai bahaya dari pinjaman <i>online</i> dan siklus nya.	Penelitian ini hanya befokus pada pinjaman <i>online</i> tanpa ada unsur judi <i>slot online</i> .
8	<i>Gambling Among indebted individuals: an analysis of</i>	Pola Perjudian Melalui Analisis Transaksi Data Bank	Kuantitatif	Penelitian ini sama-sama melihat bagaimana	Penelitian ini berfokus pada pemain judi <i>online</i> yang

	<i>bank transaction data</i>			perilaku pemain judi <i>slot online</i> berkaitan erat dengan pinjaman uang yang menjerat mereka.	sudah berhutang sebelum bermain.
9	<i>The association between gambling and financial, social and health outcomes in big financial data</i>	Analisis Data Finansial Objektif dan Longitudal	Kuantitatif Big Data	Penelitian ini sama-sama mencoba memahami mengenai kerugian multidimensional yang diakibatkan oleh perilaku adiksi perjudian.	Penelitian ini berfokus pada aspek pengaruh judi <i>online</i> secara lebih luas dan tidak berfokus pada permainan judinya itu sendiri secara spesifik.
10	<i>The Challenge of Online Gambling: The Effect of Legalization on the Increase in Online Gambling Addiction</i>	Aksesibilitas Perjudian Online dan Peningkatan Kecanduan	Kuantitatif	Penelitian ini melihat bagaimana kompleksitas dampak negatif dari perilaku judi <i>online</i> .	Penelitian ini hanya berfokus pada resiko atas legalitas judi <i>online</i> .

Sumber: Diolah Peneliti, 2025

1.6 Kerangka Konseptual

1.6.1 Judi Slot Online sebagai Praktik Sosial dalam Budaya Digital

Penelitian ini memandang judi *slot online* bukan hanya sebagai aktivitas ekonomi atau bentuk penyimpangan individu, tetapi sebagai praktik sosial yang berkembang melalui interaksi antara teknologi digital, lingkungan

sosial, dan budaya masyarakat. Perkembangan internet dan media sosial telah memperluas akses masyarakat terhadap berbagai platform perjudian sehingga aktivitas tersebut semakin mudah dijangkau dan semakin sering muncul dalam kehidupan sehari-hari. Promosi melalui media sosial, program *referral*, jaringan sosial informal, serta konten yang menampilkan kemenangan (*maxwin*) membentuk ruang sosial yang memungkinkan praktik perjudian terus diproduksi dan direproduksi.

Jaringan sosial informal (*informal social network*) merupakan sekumpulan hubungan sosial yang terbentuk secara alami melalui interaksi antarmanusia tanpa adanya struktur organisasi, keanggotaan resmi, ataupun aturan formal yang mengikat. Hubungan tersebut berkembang berdasarkan kedekatan sosial, kesamaan aktivitas, maupun komunikasi yang berlangsung secara berulang, baik melalui interaksi langsung maupun melalui platform digital. Dalam masyarakat digital, jaringan sosial informal menjadi media utama dalam penyebaran informasi, pengalaman, norma, dan praktik sosial karena individu saling terhubung melalui media sosial, aplikasi pesan instan, maupun komunikasi daring yang bersifat fleksibel.²⁰

Dalam konteks tersebut, keterlibatan individu dalam judi *slot online* tidak dapat dilepaskan dari pengaruh lingkungan sosial yang membentuk cara pandang terhadap perjudian. Aktivitas perjudian dipelajari melalui interaksi dengan teman sebaya, jaringan sosial informal, maupun paparan media yang secara terus-menerus menampilkan perjudian sebagai aktivitas yang umum dan memiliki peluang untuk meningkatkan kondisi ekonomi. Dengan demikian, praktik judi *slot online* berkembang sebagai bagian dari budaya digital yang membentuk pola interaksi, cara berpikir, dan pengambilan keputusan masyarakat.

Konsep ini sejalan dengan kajian antropologi sosial terhadap perjudian yang menjelaskan bahwa perjudian harus dipahami dalam konteks budaya, relasi sosial, dan perubahan struktur masyarakat, bukan semata-mata

²⁰ Hunter, S. D., Bentzen, H., & Taug, J. (2020). *On the "Missing Link" Between Formal Organization and Informal Social Structure*. *Journal of Organization Design*, 9(13)

sebagai perilaku individual. Cassidy menjelaskan bahwa praktik perjudian modern berkembang melalui sistem sosial dan ekonomi yang memungkinkan aktivitas tersebut menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat digital.²¹ Sementara itu, penelitian Nicoll (2019) menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital telah mengubah perjudian menjadi praktik budaya yang semakin terintegrasi dengan media digital dan kehidupan sosial masyarakat, sehingga batas antara aktivitas hiburan, konsumsi digital, dan perjudian menjadi semakin kabur.²²

1.6.2 Budaya Spekulasi dan Harapan Kemenangan Instant

Budaya spekulasi merupakan salah satu karakteristik yang berkembang seiring dengan meningkatnya praktik perjudian di era digital. Dalam penelitian ini, budaya spekulasi dipahami sebagai kecenderungan individu untuk mengambil keputusan yang berisiko dengan harapan memperoleh keuntungan ekonomi secara cepat melalui peluang yang bersifat tidak pasti. Perkembangan media digital telah memperkuat budaya tersebut melalui penyebaran berbagai informasi mengenai kemenangan besar (*maxwin*), permainan yang dianggap *gacor*, serta narasi kesuksesan pemain yang memperoleh keuntungan dalam waktu singkat. Paparan informasi tersebut membentuk keyakinan bahwa perjudian dapat menjadi alternatif untuk memperbaiki kondisi ekonomi meskipun peluang kemenangan sebenarnya tidak dapat dipastikan.

Budaya spekulasi tidak hanya dipengaruhi oleh mekanisme permainan, tetapi juga oleh lingkungan sosial yang terus mereproduksi harapan terhadap kemenangan. Jaringan sosial para pemain, media sosial, grup percakapan digital, hingga konten promosi perjudian berperan dalam membangun optimisme bahwa kekalahan yang dialami saat ini dapat digantikan oleh kemenangan pada putaran berikutnya. Akibatnya, perjudian

²¹ Rebecca Cassidy, *Vicious Games: Capitalism and Gambling* (London: Pluto Press, 2020), hlm. 1–27.

²² Fiona Nicoll, "Gambling in Everyday Life: Spaces, Moments and Products of Enjoyment," *Addiction Research & Theory*, 27(3), 2019, hlm. 202–210.

tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang berisiko tinggi, tetapi sebagai peluang yang layak dicoba secara berulang.

Dalam perspektif *Sociology of Gambling*, Herbert A. Bloch menjelaskan bahwa salah satu faktor yang mempertahankan praktik perjudian adalah adanya harapan untuk memperoleh kekayaan secara cepat (*fantasy of sudden wealth*). Harapan tersebut memberikan makna sosial bagi pelaku perjudian karena mereka meyakini bahwa keberuntungan dapat mengubah kondisi ekonomi dalam waktu singkat. Kemenangan yang pernah dialami, maupun cerita keberhasilan pemain lain, menjadi simbol bahwa perubahan nasib melalui perjudian masih mungkin terjadi. Oleh karena itu, meskipun mengalami kekalahan berulang, individu tetap mempertahankan aktivitas berjudi karena harapan terhadap kemenangan belum sepenuhnya hilang.²³

1.6.3 Penggunaan Pinjaman Online sebagai Strategi Finansial

Perkembangan teknologi finansial (*financial technology*) telah mengubah pola masyarakat dalam memperoleh akses terhadap layanan keuangan. Kehadiran pinjaman *online* menawarkan proses pengajuan yang cepat, persyaratan yang relatif sederhana, serta pencairan dana dalam waktu singkat. Kemudahan tersebut menjadikan pinjaman *online* tidak hanya dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan konsumtif maupun kebutuhan mendesak, tetapi juga digunakan sebagai sumber pembiayaan dalam aktivitas yang bersifat spekulatif, termasuk perjudian *slot online*.

Dalam penelitian ini, penggunaan pinjaman *online* dipahami sebagai **strategi finansial** yang dilakukan oleh pemain judi *slot online* untuk mempertahankan aktivitas perjudian ketika modal pribadi telah habis. Keputusan menggunakan pinjaman *online* tidak semata-mata didasarkan pada kebutuhan ekonomi, tetapi dipengaruhi oleh keyakinan bahwa modal tambahan akan memberikan kesempatan untuk memperoleh kemenangan pada permainan berikutnya. Dengan demikian, pinjaman *online* diposisikan sebagai instrumen yang memungkinkan pemain tetap mempertahankan

²³ Herbert A. Bloch, "The Sociology of Gambling," *American Journal of Sociology*, 57, no. 3 (1951): 215–221.

peluang memperoleh keuntungan, meskipun pada saat yang sama meningkatkan risiko kerugian finansial.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa perkembangan layanan keuangan digital telah menciptakan hubungan yang erat dengan praktik perjudian *online*. Kemudahan akses terhadap pinjaman, proses pencairan yang cepat, serta minimnya persyaratan administrasi memungkinkan pemain memperoleh modal baru tanpa harus melalui prosedur kredit konvensional. Kondisi ini memperkuat siklus perjudian karena setiap kekalahan dapat segera direspons dengan memperoleh sumber pembiayaan baru untuk ke²⁴mbali bermain.

Temuan ini juga didukung oleh berbagai laporan empiris di Indonesia. PPATK mengungkapkan bahwa sebagian pemain judi *online* memanfaatkan pinjaman *online* untuk memperoleh modal bermain setelah mengalami kekalahan. Pola tersebut membentuk praktik gali lubang tutup lubang, yaitu menggunakan utang baru untuk menutup kerugian sebelumnya atau membiayai perjudian berikutnya. Di sisi lain, data Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menunjukkan bahwa penyaluran pinjaman melalui layanan peer-to-peer lending terus mengalami peningkatan setiap tahun, yang menunjukkan semakin mudahnya masyarakat mengakses pembiayaan digital.²⁵ Meskipun layanan tersebut dirancang untuk mendukung inklusi keuangan, kemudahan akses juga membuka peluang penyalahgunaan ketika dana digunakan untuk aktivitas berisiko tinggi seperti perjudian *online*.

1.6.4 Normalisasi Galbay dan Pembentukan Identitas Korban

Fenomena gagal bayar (*galbay*) pinjaman *online* dalam beberapa tahun terakhir tidak lagi dipahami semata sebagai bentuk ketidakmampuan ekonomi, tetapi telah berkembang menjadi praktik yang semakin dinormalisasi dalam ruang digital. Melalui media sosial, forum diskusi, grup Facebook, Telegram, hingga berbagai konten di TikTok dan YouTube,

²⁴ Otoritas Jasa Keuangan. (2024). Statistik Layanan Pendanaan Bersama Berbasis Teknologi Informasi (LPBBTI). Jakarta: OJK.

²⁵ Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. (2025). Laporan Tahunan PPATK Tahun 2024. Jakarta: PPATK.

muncul berbagai narasi yang membahas strategi menghadapi penagihan, cara menghindari *debt collector*, maupun pengalaman pengguna yang berhasil melakukan gagal bayar tanpa konsekuensi hukum secara langsung. Penyebaran informasi tersebut membentuk ruang interaksi yang memungkinkan pengalaman gagal bayar dipertukarkan dan dipelajari oleh pengguna lain.

Dalam penelitian ini, normalisasi galbay dipahami sebagai proses sosial ketika tindakan gagal membayar pinjaman tidak lagi dipandang sepenuhnya sebagai pelanggaran terhadap kewajiban finansial, tetapi mulai dianggap sebagai salah satu alternatif penyelesaian utang yang dapat diterima dalam kondisi tertentu. Proses normalisasi terjadi melalui interaksi antarpengguna di ruang digital yang secara terus-menerus membagikan pengalaman, pembenaran, maupun strategi menghadapi penagihan. Akibatnya, stigma terhadap gagal bayar cenderung berkurang karena individu menemukan dukungan sosial dari orang lain yang mengalami kondisi serupa.

Diane Vaughan (1996) menjelaskan bahwa suatu perilaku menyimpang dapat berubah menjadi perilaku yang dianggap biasa ketika dilakukan berulang kali tanpa konsekuensi yang berarti. Individu maupun kelompok kemudian tidak lagi menganggap perilaku tersebut sebagai pelanggaran, tetapi sebagai sesuatu yang normal.²⁶

Normalisasi tersebut berkaitan erat dengan pembentukan **identitas korban** (*victim identity*). Individu yang mengalami kesulitan membayar pinjaman mulai memandang dirinya sebagai korban dari sistem pinjaman *online* yang dianggap memberikan bunga tinggi, biaya tambahan yang memberatkan, maupun praktik penagihan yang dinilai melampaui batas etika. Dalam kondisi demikian, tanggung jawab terhadap utang tidak lagi dipahami sepenuhnya sebagai konsekuensi dari keputusan pribadi, tetapi bergeser menjadi bentuk respons terhadap sistem yang dianggap tidak adil. Pergeseran

²⁶ Vaughan, D. (1996). *The Challenger Launch Decision: Risky Technology, Culture, and Deviance at NASA*. University of Chicago Press.

cara pandang tersebut memengaruhi bagaimana individu memaknai tindakan gagal bayar serta bagaimana mereka membangun pembenaran atas keputusan yang diambil.

1.6.5 Teori Sociology of Gambling

Kajian mengenai perjudian dalam sosiologi berkembang melalui pemikiran Herbert A. Bloch dalam artikelnya *The Sociology of Gambling* (1951). Bloch memandang perjudian bukan sekadar perilaku menyimpang ataupun tindakan ekonomi individual, melainkan sebagai fenomena sosial yang muncul dan berkembang dalam kehidupan masyarakat. Dengan demikian, perilaku berjudi tidak dapat dipahami hanya dari motif pribadi pelaku, tetapi harus dilihat dalam kaitannya dengan kondisi sosial, ekonomi, serta lingkungan tempat individu berinteraksi.

Dalam konteks penelitian ini, teori Sociology of Gambling digunakan untuk menjelaskan bagaimana praktik judi *slot online* dipertahankan oleh harapan memperoleh kemenangan serta kondisi sosial yang melatarbelakangi keterlibatan para informan. Harapan untuk memperbaiki kondisi ekonomi melalui kemenangan perjudian menjadi salah satu faktor yang mendorong penggunaan pinjaman *online* sebagai modal bermain hingga akhirnya berkontribusi terhadap munculnya fenomena gagal bayar (*galbay*).

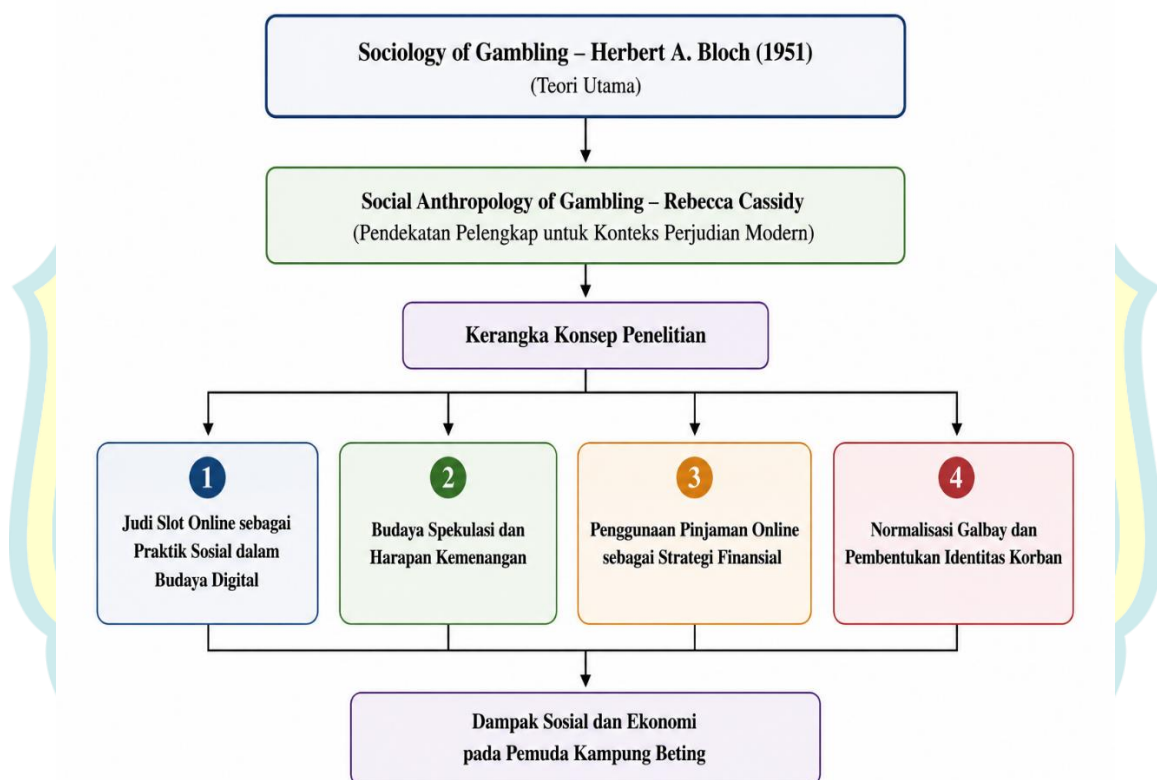
Pendekatan *Social Anthropology of Gambling* dikembangkan oleh Rebecca Cassidy sebagai kritik terhadap penelitian perjudian yang selama ini lebih banyak berfokus pada aspek psikologis maupun medis. Cassidy berpendapat bahwa perjudian perlu dipahami sebagai bagian dari praktik sosial yang dibentuk oleh budaya, relasi sosial, sistem ekonomi, dan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, perjudian tidak diposisikan hanya sebagai perilaku individual, tetapi sebagai aktivitas yang memperoleh makna melalui kehidupan sosial masyarakat.

Rebecca Cassidy kemudian mengembangkan perspektif tersebut dalam konteks masyarakat kontemporer yang ditandai oleh globalisasi, digitalisasi, dan berkembangnya kapitalisme digital. Cassidy menunjukkan bahwa praktik perjudian modern tidak lagi hanya berlangsung melalui

interaksi tatap muka, tetapi juga diproduksi dan dipertahankan melalui media sosial, jaringan sosial, algoritma platform, serta industri perjudian daring. Dengan demikian, perjudian menjadi bagian dari budaya digital yang memengaruhi pola interaksi sosial, cara memperoleh informasi, serta pengambilan keputusan ekonomi masyarakat.

1.6.6 Hubungan Antar Konsep

Gambar 1.2 Hubungan Antar Konsep



Sumber: Diolah Peneliti, 2026

1.7 Metode Penelitian

Tulisan pada penelitian ini disusun dengan menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus. Penelitian kualitatif dicirikan dengan berlatarbelakang ilmiah, menggunakan manusia sebagai instrumen, menganalisis data secara induktif. Selain itu, peneliti juga menggunakan jenis penelitian kualitatif yaitu penelitian studi kasus. Hal ini bertujuan agar menguraikan hasil temuan yang

didapat peneliti di lapangan melalui kata-kata yang diucapkan oleh informan berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah disiapkan.

Penelitian juga dilengkapi dengan data kuesioner sebagai data pelengkap dalam melakukan analisis. Penyajian data dilakukan dengan cara menganalisis hasil data deskriptif analitis berupa teks tertulis, lisan, dan pengamatan tingkah laku yang nyata, untuk kemudian dipelajari dan dideskripsikan secara utuh.

1.7.1 Subjek Penelitian

Peneliti harus menjelaskan secara rinci karakteristik demografi, latar belakang, atau atribut lain dari subjek yang relevan dengan konteks studi. Pemilihan subjek yang tepat memastikan bahwa data yang terkumpul merepresentasikan fenomena yang ingin diteliti dan memungkinkan generalisasi temuan yang akurat, sesuai dengan tujuan dan lingkup penelitian. Pada penelitian ini peneliti menentukan informan atau narasumber yang terdiri dari enam informan kunci yang merupakan pemain judi *slot online* sekaligus pengguna pinjaman *online*. Para narasumber dengan kriteria pernah atau sedang bermain judi *slot online* dan menggunakan pinjaman *online* dengan pengeluaran dan pendapatan yang cukup besar.

1.7.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merujuk kepada tempat dimana kegiatan penelitian akan dilakukan. Penentuan lokasi penelitian ini dimaksudkan untuk mempermudah dan memperjelas lokasi yang menjadi sasaran dalam penelitian. Pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan pengamatan lapangan di sekitar Kampung Beting, Jakarta Utara. Adapun waktu penelitian dilakukan selama periode Desember 2025 – Januari 2026.

Kampung Beting dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik sosial yang relevan dengan fokus penelitian mengenai judi *slot online*, pinjaman *online*, dan fenomena galbay. Wilayah ini didominasi oleh masyarakat dengan kondisi sosial ekonomi menengah ke bawah serta pendapatan yang relatif tidak stabil, sehingga menciptakan kerentanan

finansial yang mendorong sebagian individu mencari sumber pendapatan instan, termasuk melalui judi *online*.

Selain itu, tingginya penggunaan internet dan telepon pintar di kalangan pemuda Kampung Beting mempermudah akses terhadap platform judi *online* melalui media sosial, iklan digital, dan program referral. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa sebagian pemuda di wilayah ini juga menggunakan pinjaman *online* sebagai modal bermain, yang kemudian berpotensi menimbulkan utang dan gagal bayar.

Pemilihan Kampung Beting juga didukung oleh akses peneliti terhadap lingkungan sosial setempat, sehingga memudahkan proses observasi dan wawancara mendalam dengan informan. Oleh karena itu, Kampung Beting dinilai sebagai lokasi yang tepat untuk memahami praktik judi *slot online* sebagai fenomena sosial dalam konteks budaya digital dan kerentanan ekonomi.

1.7.3 Peran Peneliti

Peran peneliti dalam skripsi meliputi merumuskan masalah, mengumpulkan dan menganalisis data, menyajikan hasil, serta memberikan rekomendasi. Semua tahapan ini menuntut peneliti untuk memiliki keterampilan metodologis, analitis, dan komunikasi yang kuat agar dapat menghasilkan penelitian yang berkualitas dan bermanfaat.

1.7.4 Proses Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan dua macam data, yaitu primer dan sekunder. Data primer didapat peneliti dengan melakukan observasi lapangan dan melakukan wawancara dengan para informan secara daring maupun luring.

1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini berfungsi untuk mengumpulkan data secara langsung mengenai bagaimana individu yang mengalami ketagihan judi *slot online* Pragmatic berinteraksi dengan pinjaman

online serta bagaimana membenarkan memengaruhi keputusan mereka.

Subjek yang diamati adalah individu yang memiliki kecenderungan bermain terhadap judi *slot online* Pragmatic dan pernah atau sedang menggunakan pinjaman *online* untuk membiayai aktivitas perjudian mereka. Kriteria pemilihan subjek didasarkan pada riwayat transaksi judi *online* dan penggunaan layanan pinjaman *online*.

2. Wawancara

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Wawancara dilakukan kepada lima pemain judi *slot online* sekaligus pengguna pinjaman *online* selaku informan penelitian, yang aktif menggunakan pinjaman *online* dan aktif dalam bermain judi *slot online* khususnya dari Pragmatic Play.

Wawancara dilakukan dengan mengacu pada pedoman wawancara yang telah disiapkan sebelumnya. Wawancara digunakan untuk menggali pengalaman pribadi informan dalam kehidupan sosial serta aktivitas sehari-hari. Wawancara dilakukan melalui aplikasi daring seperti Discord, Gmeet, atau pilihan para informan.

3. Dokumentasi

Bagian dokumentasi berfungsi sebagai pendukung validitas penelitian dengan menyajikan berbagai bukti dan referensi yang digunakan. Dokumentasi ini mencakup kumpulan data, baik dalam bentuk wawancara, hasil survei, maupun observasi yang dilakukan terhadap individu yang mengalami ketagihan judi *slot online*. Selain itu, bagian ini juga mencatat penggunaan metode penelitian, termasuk teknik pengambilan sampel dan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur tingkat pengaruh dan keterkaitannya dengan perilaku pinjaman *online*. Dokumentasi juga dapat mencakup sumber-sumber literatur yang relevan, seperti jurnal, buku, dan penelitian terdahulu yang memperkuat teori yang digunakan

4. Survei

Bagian survei dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data empiris mengenai pengaruh perilaku dalam bermain judi *slot online* Pragmatic terhadap kecenderungan penggunaan pinjaman *online*. Survei ini akan dilakukan dengan metode kuantitatif menggunakan kuesioner yang disebarakan kepada responden yang memiliki pengalaman dalam bermain judi *slot online* dan menggunakan pinjaman *online*. Instrumen penelitian akan mencakup variabel-variabel utama, seperti tingkat perilaku, frekuensi bermain judi, pola pengambilan keputusan keuangan, serta motivasi dan alasan penggunaan pinjaman *online*. Selain itu, aspek demografis dan faktor psikologis lainnya juga akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara perilaku judi dan perilaku finansial individu.

1.8 Teknik Analisa Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan bertujuan untuk memahami pengaruh perilaku pada judi *slot online* Pragmatic terhadap penggunaan pinjaman *online*. Data yang telah dikumpulkan melalui metode survei dan wawancara akan dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan/atau kualitatif, tergantung pada sifat data yang diperoleh. Di tahapan terakhir peneliti akan membuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

1.8.1 Triangulasi Data

Penelitian ini menggunakan triangulasi data sebagai strategi metodologis untuk meningkatkan validitas dan keandalan temuan. Triangulasi data berarti kami tidak hanya mengandalkan satu sumber atau jenis data, melainkan membandingkan dan memeriksa silang informasi dari berbagai sudut pandang berbeda mengenai fenomena yang diteliti. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran yang lebih utuh dan mendalam. Adapun dalam penelitian ini akan menggunakan pendapat dari KIP (nama inisial)

sebagai salah satu pemain dengan kemenangan tertinggi dan penggunaan pinjaman *online* secara rutin.

1.9 Sistematika Penelitian

Hasil penelitian ini disusun dalam tiga kategori utama, yaitu Pendahuluan, Isi, dan Penutup. Kategori-kategori tersebut diatur dalam lima bab, yang terdiri dari satu bab Pendahuluan, tiga bab Isi, dan satu bab Penutup atau Kesimpulan. Pembagian ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman bagi para pembaca.

1. **Bab I Pendahuluan.** Pada bab ini penulis memaparkan apa yang menjadi latar belakang serta permasalahan penelitian, tujuan penelitian, tinjauan penelitian sejenis, metode penelitian serta teknik pengumpulan data yang digunakan. Pada bab ini juga peneliti menjelaskan tentang kerangka konsep yang relevan dengan permasalahan penelitian. Selain itu bab ini juga dilengkapi dengan informasi mengenai lokasi penelitian, waktu penelitian dan subjek yang dijadikan topik utama dalam penelitian.
2. **Bab II Deskripsi Setting Sosial Lokasi Penelitian.** Pada bab ini penulis akan mendeskripsikan gambaran mengenai lokasi penelitian yaitu Kampung Beting termasuk didalamnya kondisi sosio-ekonomi, perkembangan judi *online* di Kampung Beting, penggunaan pinjaman *online*, serta profil informan dalam penelitian ini.
3. **Bab III Temuan Penelitian.** Pada bab ini peneliti mendeskripsikan dan menggambarkan hasil temuan lapangan mengenai bagaimana pemikiran mempengaruhi para pemain judi *slot online* Pragmatic Play dan menjadikan pinjaman *online* sebagai modal bermain atau sekedar uang bertahan hidup akibat kekalahan mereka. Pada bab ini, peneliti menghubungkan konsep *Sociology of Gambling* dan konflik pikiran untuk memaparkan bagaimana proses dan pola kecanduan atau perilaku yang terbentuk dalam bermain judi *slot online*.
4. **Bab IV Hasil Analisis.** Pada bab ini peneliti akan menganalisis temuan dari penelitian di lapangan dengan penjelasan konsep yang telah

disebutkan pada pendahuluan. Adapun konsep tersebut adalah Judol dan Pinjol menjadi sebuah fenomena dan budaya digital.

5. **Bab V Kesimpulan.** Pada bab akhir penelitian, peneliti akan memaparkan hasil kesimpulan dari penelitian. Kesimpulan yang diberikan dalam bentuk sederhana tetapi juga memberikan beberapa masukan terkait penelitian-penelitian yang akan datang.

