

**PERTARUNGAN SIMBOLIK DALAM JUDI *ONLINE*
DI KOTA MAKASSAR**

**SYMBOLIC STRUGGLE IN ONLINE GAMBLING
IN THE CITY OF MAKASSAR**

MUHAMMAD AKHSAN SYAMSUDDIN

F062221001



**PROGRAM STUDI MAGISTER KAJIAN BUDAYA
PASCASARJANA FAKULTAS ILMU BUDAYA**

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2024



Optimization Software:
www.balesio.com

**PERTARUNGAN SIMBOLIK DALAM JUDI *ONLINE*
DI KOTA MAKASSAR**

**SYMBOLIC STRUGGLE IN ONLINE GAMBLING
IN THE CITY OF MAKASSAR**

MUHAMMAD AKHSAN SYAMSUDDIN

F062221001



**PROGRAM STUDI MAGISTER KAJIAN BUDAYA
PASCASARJANA FAKULTAS ILMU BUDAYA**

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2024



Optimization Software:
www.balesio.com

**PERTARUNGAN SIMBOLIK DALAM JUDI *ONLINE*
DI KOTA MAKASSAR**

Tesis

sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar magister Program Studi

Kajian Budaya

Disusun dan diajukan oleh

**MUHAMMAD AKHSAN SYAMSUDDIN
F062221001**

kepada

**PROGRAM STUDI MAGISTER KAJIAN BUDAYA
PASCASARJANA FAKULTAS ILMU BUDAYA**

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2024



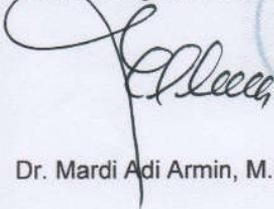
TESIS
PERTARUNGAN SIMBOLIK DALAM JUDI ONLINE
DI KOTA MAKASSAR

MUHAMMAD AKHSAN SYAMSUDDIN: F062221001

Telah dipertahankan di hadapan panitia ujian yang dibentuk dalam rangka penyelesaian studi Program Magister Program Studi Kajian Budaya Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin pada tanggal 16 Agustus 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

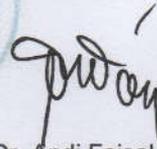
Menyetujui

Pembimbing Utama,



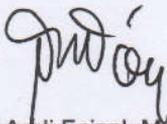
Dr. Mardi Adi Armin, M.Hum.

Pembimbing Pendamping,



Dr. Andi Faisal, M.Hum.

Ketua Program Studi Magister Kajian Budaya



Prof. Dr. Akin Duli, M.A.

Dekan Fakultas Ilmu Budaya



Prof. Dr. Akin Duli, M.A.



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis yang berjudul "Pertarungan Simbolik dalam Judi *Online* di Kota Makassar" adalah benar karya saya dengan arahan dari komisi pembimbing (Dr. Mardi Adi Armin, M.Hum., sebagai Pembimbing Utama dan Dr. Andi Faisal, M.Hum., sebagai Pembimbing Pendamping). Karya ilmiah ini belum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber referensi yang berasal atau dikutip, baik dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka tesis ini. Sebagian dari isi tesis ini telah dipublikasikan di jurnal (*Journal of Liaoning Technical University Science*, Volume 18, Issue 08, hlm. 143-149) sebagai artikel dengan judul "*Identifying and Evaluating Gamblied among Higgs Domino Island User in Makassar City*".

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta karya tulis saya berupa tesis ini kepada Universitas Hasanuddin

Makassar, 20 Agustus 2024



Muhammad Akhsan Syamsuddin
NIM. F062221001



Optimization Software:
www.balesio.com

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayat-Nya, penyusunan tesis yang berjudul “Pertarungan Simbolik dalam Judi *online* di Kota Makassar” dapat diselesaikan dengan baik, walaupun proses pengerjaan tesis ini dilakukan tidak lepas dari berbagai kendala dan banyak hambatan.

Penulis sangat mengapresiasi bantuan pembimbing, penguji, keluarga, dan sahabat lainnya yang telah mendoakan dan memotivasi penulis, sehingga kesulitan dan hambatan dapat teratasi. Dengan segala kerendahan hati, penulis menghaturkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Dr. Mardi Adi Armin, M.Hum., selaku Pembimbing I yang telah membimbing serta mengarahkan penulis dari segi keruntutan analisis mulai dari bab awal hingga bab akhir penulisan tesis ini.
2. Dr. Andi Faisal, M.Hum., sebagai pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu bagi penulis, baik di kampus maupun di kediamannya untuk membimbing dengan penuh kesabaran, memberi masukan dan pemahaman mengenai teori Praktik Sosial Bourdieu serta konsep-konsepnya.
3. Prof. Dr. A.B. Takko Bandung, M.Hum. yang telah memberikan saran, masukan, dan kritikan yang bersifat membangun dari segi metode pengumpulan data, teknik analisis data, dan landasan teori.
4. Dr. Fierenziana Getruida Junus, M.Hum. yang telah mengarahkan penulis mengenai penajaman pertanyaan dalam rumusan masalah, termasuk dalam menyusun pemodelan kerangka konseptual.
5. Wahyuddin, S.S., M.Hum., Ph.D. yang juga banyak berjasa atas pemberian saran mengenai kelengkapan landasan teori yang lebih spesifik dalam karya ini



Optimization Software:
www.balesio.com

trasi Pascasarjana Fakultas Ilmu Budaya Unhas, Pak Mullar, Kak Winni yang telah berbaik hati dan tak jenuh membantu urusan administrasi.

7. Ayahanda Syamsuddin Rahim (alm.) dan Ibunda Muliati yang selalu mendoakan, medidik, mendukung, dan memberi bantuan yang tak ternilai harganya. Semoga Ibunda dilimpahkan rahmat dan kesehatan dari Allah Swt dan Ayahanda diberikan kelapangan dan ketenangan di alam kubur. Do'a senantiasa ananda panjatkan pada setiap sujud agar Ibunda dan Ayahanda ditempatkan dalam surga-Nya.
8. Habibah, bidadari surgaku, yang sangat sabar menghadapi keluh kesah, serta dengan telaten menyiapkan segala kebutuhan penulis setiap hari. Semoga Allah Swt memantaskanmu berada di tempat tertinggi di Jannah-Nya.
9. Cahaya mataku, El Sharawy, Kimya (almh.), Abqari, Yumna, dan Yasmin, tampuk harapan dan pelipur lara bagi hati yang gelisah. Semoga Allah Swt. menjadikan kalian insan kamil yang cerdas, saleh, dan berakhlak mulia.
10. Wisnu dan Irwanto, rekan seperjuangan yang siang-malam mengerjakan tesis bersama, saling berbagi pengalaman dan memotivasi untuk menyelesaikan studi di Pascasarjana Kajian Budaya. Semoga bisa wisuda bersama.
11. Rekan Mahasiswa Pascasarjana Prodi Kajian Budaya, tanpa kalian perkuliahan mungkin tidak akan diisi keseruan berdialektika, walaupun pertemuan kita lebih sering berlangsung secara daring. Semoga teman-teman diberikan kelancaran dalam setiap urusan.
12. Seluruh dosen Program Magister Kajian Budaya universitas Hasanuddin yang telah memberikan ilmu dan bantuan dengan tulus kepada penulis. Insya Allah menjadi amal Jariah.
13. Alumni angkatan '97, SD. KIP. V Bara-baraya yang telah membantu dalam pengumpulan data lapangan. Semoga semakin kompak dan senantiasa diberi kesehatan oleh Allah Swt.
14. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.



n segala keterbatasan yang dimiliki, penyusunan tesis ini sempurna. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas kesalahan dalam tesis ini. Kritik dan saran sangat diharapkan dengan tujuan mengembangkan kajian ini. Akhir kata, penulis berharap

tesis ini dapat memberikan wawasan, pengetahuan, serta menjadi referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang kajian budaya.



Optimization Software:
www.balesio.com

ABSTRAK

MUHAMMAD AKHSAN SYAMSUDDIN. Pertarungan Simbolik dalam Judi *Online* di Kota Makassar (dibimbing oleh Mardi Adi Armin dan Andi Faisal).

Praktik perjudian merupakan salah satu dari sedikit aktivitas sosial yang terjadi di hampir semua budaya dan pada setiap periode waktu. Munculnya teknologi digital dan *online* mendorong terjadinya konvergensi antara teknologi gim dan kebudayaan. Fenomena konvergensi tersebut terlihat dengan popularitas Higgs Domino Island (HDI) di Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan *gamblification* dalam HDI dan bentuk pertarungan simbolik dalam praktik judi *online* HDI di Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan metode campuran untuk menganalisis pengalaman pengguna dan mengeksplorasi pertarungan simbolik dalam judi *online*. penelitian ini melibatkan observasi, wawancara mendalam dengan sebelas informan, serta kuesioner terhadap seratus responden. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa HDI menggabungkan permainan tradisional dengan mekanisme perjudian melalui penggunaan koin virtual yang tidak dikonversi ke mata uang riil. Meskipun demikian, aktivitas jualbeli koin di luar aplikasi menimbulkan praktik judi karena telah memenuhi definisi perjudian yang mengonversi uang virtual menjadi uang riil. Pertarungan simbolik dalam HDI melibatkan strategi seperti memamerkan kemenangan di media sosial, membangun jaringan sosial, dan memanfaatkan kapital simbolik untuk meraup kapital ekonomi. Temuan ini menyoroti perlunya regulasi yang lebih ketat untuk melindungi pengguna dan mengurangi dampak negatif perjudian *online*, serta memberikan wawasan penting tentang dinamika sosial dan budaya dalam era digital. Kesimpulan penelitian ini, HDI memanfaatkan elemen *gamblification* untuk meningkatkan keterlibatan pemain, namun juga menghadirkan risiko sosial dan ekonomi yang signifikan.

Kata Kunci: *gamblification*, judi *online*, konvergensi media, gim video, pertarungan simbolik



ABSTRACT

MUHAMMAD AKHSAN SYAMSUDDIN. *Symbolic Struggle in Online Gambling in The City of Makassar* (supervised by Mardi Adi Armin dan Andi Faisal).

The practice of gambling is one of the few social activities that occurs in almost all cultures and at all time periods. The emergence of digital and online technology has encouraged a convergence between game technology and culture. This convergence phenomenon can be seen in the popularity of Higgs Domino Island (HDI) in Makassar City. This research aims to analyze the application of gamblification in HDI and forms of symbolic struggle in HDI online gambling practices in Makassar City. This research uses mixed methods to analyze user experiences and explore symbolic struggle in online gambling. This research involved observations, in-depth interviews with eleven informants, as well as questionnaires to one hundred respondents. The results of this research show that HDI combines traditional games with gambling mechanisms through the use of virtual coins that are not converted to real currency. However, coin buying and selling activities outside the application give rise to gambling practices because they fulfill the gambling resolution of converting virtual money into real money. Symbolic struggle in HDI involve strategies such as showcasing wins on social media, building social networks, and leveraging symbolic capital to reap economic capital. These findings highlight the need for stricter regulation to protect users and reduce the negative impacts of online gambling, and provide important insights into social and cultural dynamics in the digital age. The conclusion of this research, HDI leverages elements of gamblification to increase player engagement, but also presents significant social and economic risks.

Keywords: gamblification, online gambling, media convergence, video games, symbolic struggle



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISTILAH.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN UMUM.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	16
1.3. Tujuan Penelitian.....	16
1.4. Manfaat Penelitian.....	16
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1. Hasil Penelitian Relevan.....	17
2.2. Higgs Domino Island.....	21
2.1.1. Profil Higgs Domino Island	21
2.1.2. Mekanisme Permainan Gim HDI	26
2.3. Landasan Teori.....	31
2.1.1. Praktik Sosial	31
2.1.2. <i>Convergence Culture</i>	34
2.1.3. <i>Gambification</i>	35
2.4. Kerangka Pikir	40
2.5. Definisi Operasional.....	41
BAB III. METODE PENELITIAN	43
Penelitian.....	43
lokasi Penelitian	44
Jenis Data	44
Sampel.....	44
n Data	46



3.6.	Analisis Data.....	47
3.7.	Penyajian Data	48
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN		49
4.1.	Penerapan <i>Gamblification</i> dalam Higgs Domino Island Terhadap Pengalaman Pengguna di Kota Makassar	49
4.1.1.	Abstrak.....	49
4.1.2.	Pendahuluan.....	49
4.1.3.	Metode Penelitian	51
4.1.4.	Hasil dan Pembahasan	54
4.1.5.	Simpulan.....	71
	Daftar Pustaka.....	75
4.2.	Pertarungan Simbolik dalam Praktik Judi <i>Online</i> Higgs Domino Island di Kota Makassar.....	76
4.2.1.	Abstrak.....	76
4.2.2.	Pendahuluan.....	76
4.2.3.	Metode Penelitian	78
4.2.4.	Hasil dan Pembahasan	79
4.2.5.	Simpulan.....	94
	Daftar Pustaka.....	96
BAB. V PENUTUP		97
5.1.	Simpulan.....	97
5.2.	Saran	98
5.2.1.	Saran Teoritis	98
5.2.2.	Saran Praktis	99
DAFTAR PUSTAKA		100
LAMPIRAN.....		xvi



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kupon nasional lotre (Nalo) tahun 1970	7
Gambar 2. Kupon sumbangan sosial berhadia (SSB) tahun 1980	8
Gambar 3. Jumlah pengguna internet di Indonesia 10 tahun terakhir	9
Gambar 4. Perputaran uang dalam judi <i>online</i> di Indonesia 2017-2023	10
Gambar 5. Profil Higgs Game di LinkedIn.com	22
Gambar 6. HDI di indonesia dalam garis waktu	25
Gambar 7. Tampilan antarmuka pengguna (<i>user interface</i>) saat akan log masuk aplikasi HDI	26
Gambar 8. Antarmuka di menu utama HDI	26
Gambar 9. Akun pengguna HDI	27
Gambar 10. Jenis permainan dalam HDI	28
Gambar 11. Fitur pembelian koin dalam aplikasi HDI	29
Gambar 12. Tampilan fitur penukaran koin dengan pulsa dalam aplikasi HDI	29
Gambar 13. Bagan alir mekanisme permainan dalam gim HDI	30
Gambar 14. Lima konsep <i>gamblified experience</i>	37
Gambar 15. Kerangka konsep penelitian	40
Gambar 16. Pernyataan larangan perjudian dalam aplikasi HDI	55
Gambar 17. Pemberitahuan perubahan fitur dalam aplikasi HDI	57
Gambar 18. Penilaian konsep Konteks Interaksi	64
Gambar 19. Penilaian konsep Kepedulian Etis	65
Gambar 20. Penilaian konsep Karakteristik Representasi	67
Gambar 21. Penilaian konsep Motivasi Perjudian	68
Gambar 22. Penilaian konsep Mekanisme Perjudian	70
Gambar 23. Aktivitas jual beli koin di media sosial Facebook dan Tokopedia	82
Gambar 24. Toko kelontong penjual koin (<i>chip</i>) di Kota Makassar	83
Gambar 25. Aktivitas jual beli koin di salah satu konter di Kota Makassar	84
Gambar 26. Tampilan 'permainan' dalam aplikasi HDI	88
Gambar 27. Tampilan siaran langsung konten HDI di media sosial	92



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pemblokiran dan pemutusan akses dalam upaya pemberantasan judi <i>online</i> oleh Kemenkominfo kurun waktu 18 Juli s.d. Oktober 2023	11
Tabel 2. Daftar informan dalam penelitian.....	52
Tabel 3. Daftar pertanyaan wawancara.....	53
Tabel 4. Daftar responden dalam penelitian	54
Tabel 5. Daftar Penilaian terhadap 100 responden	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi proses wawancara dan pengisian borang kuesioner oleh responden.....	xiv
Lampiran 2. Transkripsi wawancara	xv
Lampiran 3. Borang Kuesioner	1
Lampiran 4. Hasil Pengisian Borang Kuesioner.....	Iv



DAFTAR ISTILAH

- a. *Avatar humanoid* adalah representasi digital atau virtual dari manusia yang sering digunakan dalam berbagai konteks teknologi seperti permainan video, *virtual reality* (VR), *augmented reality* (AR), dan aplikasi *online* lainnya
- b. *Bet* : merupakan kata dari bahasa Inggris yang jika diterjemahkan berarti bertaruh, mempertaruhkan, taruhan. Istilah ini dipakai untuk para pemain yang akan bertaruh dengan cara menentukan jumlah koin yang akan dipertaruhkan.
- c. *Big Win*: Tingkat kemenangan yang diperoleh masih dalam taraf rendah.
- d. *Chip* atau koin: Dalam game HDI, *chip* merupakan mata uang yang digunakan oleh pemain. *Chip* berfungsi sebagai nilai yang dipertaruhkan dalam permainan ini.
- e. *Jackpot*: hadiah kejutan berupa hadiah utama atau jumlah taruhan kumulatif yang bisa didapatkan setelah berhasil memenangkan mode permainan tertentu saat bermain HDI.
- f. *Mega Win*: Tingkat kemenangan berada di atas *Big win* atau di taraf moderat.
- g. *Super Win*: Tingkat kemenangan di atas *Big Win* dan *Mega Win* atau berada di taraf yang tinggi.
- h. *Slot*: jenis permainan kasino yang populer dan sering ditemukan di kasino fisik (konvensional) maupun dalam bentuk permainan *online*.
- i. Sedekah: Bonus harian yang diberikan oleh gim kepada pemain secara gratis. Istilah ini juga sering digunakan oleh pemain ketika meminta koin gratis kepada pemain lainnya.
- j. *Scatter*: merupakan bonus putaran yang didapatkan dalam permainan tertentu dalam gim HDI, misalnya dalam permainan slot.



Merujuk kepada sesuatu yang mudah untuk digunakan atau

Fitur yang disematkan dalam gim HDI untuk mempercepat



Optimization Software:
www.balesio.com

BAB I.

PENDAHULUAN UMUM

1.1. Latar Belakang

Praktik perjudian menjadi bagian dari sejarah umat manusia sejak ribuan tahun silam. Peradaban-peradaban kuno seperti Mesopotamia, Mesir, Cina, Yunani, dan Romawi, terlibat dalam berbagai bentuk perjudian, mulai dari permainan dadu hingga bertaruh pada pertarungan hewan. Penemuan artefak mengungkapkan hal ihwal aktivitas judi pada masa lampau. Hikayat dalam prasasti dan kakawin juga banyak mengisahkan tentang perjudian antarmanusia, antardewa, dan antara manusia dan dewa yang bertaruh harta benda berharga, wanita (isteri, saudara perempuan, anak perempuan, dan budak), bagian tubuh atau bahkan jiwa. Sumber-sumber sejarah menunjukkan judi menjadi salah satu dari sedikit aktivitas sosial yang terjadi di hampir semua budaya dan pada setiap periode waktu (McMillen, 1996).

Jejak sejarah perjudian dapat ditemukan pada koleksi-koleksi yang berada di museum. Misalnya, koleksi yang terdapat pada museum sejarah dan budaya manusia terbesar dan terpenting di dunia, British Museum. Museum ini menyimpan beberapa artefak terkait aktivitas berjudi berabad-abad silam seperti artefak serupa penutup cermin yang diperkirakan berasal dari 350 SM. Pada permukaan artefak tersebut terdapat gambar Dewi Cinta, Aphrodite, bersama dengan dewa Pan sedang memainkan tulang-tulang buku jari (*astragal*). Catatan arkeologi menggambarkan peradaban Mesopotamia mengenal dadu enam sisi pada awal milenium ketiga sebelum masehi. Bahkan, masyarakat Sumeria kuno telah memainkan astragal – cikal bakal dadu modern saat ini – sejak ribuan tahun sebelumnya. Orang Romawi menggunakan dadu yang terbuat dari kayu atau tulang untuk permainan papan (*board game*) dan perjudian (Glimne, 2024).

ermin yang bergambarkan dewa pan dan dewi cinta, terdapat pa mural yang menggambarkan orang Mesir kuno sedang permainan yang menjadi pitarah *spoof* modern, sejenis permainan anya dimainkan untuk berjudi (Arnold, 1977).



Bangunan-bangunan sisa peradaban kuno juga menjadi eviden kebiasaan orang-orang dahulu berjudi. Penemuan terbaru para arkeolog pada gua yang terletak di Utah, Amerika Serikat, diyakini merupakan kasino pertama yang didirikan di Amerika Serikat yang dibuat oleh penduduk asli Amerika sejak abad ke-13 (Andy, 2021). Selain itu, terdapat Koloseum di Roma, Italia. Bangunan ini didirikan tahun 70 masehi pada masa kejayaan Romawi oleh Raja Vespasianus. Koloseum merupakan amfiteater yang memumpun antara kontes olah raga dan perjudian. Sebuah arena bagi penonton bertaruh, tatkala para gladiator bertarung (Evans, 2022).

Sementara itu, manuskrip kuno, prasasti, maupun tradisi lisan banyak menceritakan kisah perjudian. Naskah *Paparaton* dan *Negarakertagama*, misalnya, mengisahkan Ken Arok, pendiri Kerajaan Singasari, sebagai sosok yang dibesarkan oleh seorang penjudi, Bango Samparan. Demikian pula hikayat yang berasal dari Epos Mahabharata, cerita *Partayajña* relief pada dinding candi Jago, mendeskripsikan pertarungan antara Pandawa dan Kurawa sedang bermain dadu di sebuah balai perjudian (Galeswangi, 2022). Perjudian pada abad ketiga belas hingga delapan belas, sabung ayam merupakan bentuk perjudian yang paling banyak ditemukan dalam prasasti di Nusantara. Selanjutnya pada babad Panji, pertarungan dengan meyabung ayam kerap diangkat sebagai cerita yang dikemas dengan kisah penokohan yang menarik (Khumairo, dkk., 2022).

Perjudian memiliki akar yang sangat panjang, dengan bukti aktivitas perjudian yang kembali ke zaman kuno. Pada peradaban kuno seperti Tiongkok, bentuk awal perjudian mirip dengan lotere. Di Yunani dan Roma kuno, kegiatan bertaruh dan mengundi sering kali dikaitkan dengan ritual keagamaan dan ramalan. Misalnya, orang Yunani kuno menggunakan *astagal* untuk mencari jawaban atau memutuskan suatu perkara, dalam mitologi Yunani, pembagian alam semesta antara para dewa dilakukan dengan undian setelah perang melawan Titan (Arnold, 1977). Begitupula, ketika tentara Romawi mengundi

paksaan Yesus saat penyaliban (Matheson, 2021).

kat pra kapitalis di Nusantara, perjudian telah lama eksis
uan-tujuan yang ditentukan secara sosial, sering kali
dasarkan kegiatan keagamaan atau komunal yang tidak
ekonomi langsung (McMillen, 1996). Masyarakat Bali



misalnya, melakukan sabung ayam (*tajen*) sebagai representasi praktik ritual keagamaan Hindu (Arsana, 2011). Begitupun dengan orang-orang Toraja, mereka melakukan adu kerbau (*mappasilaga tedong*) sebagai salah satu rangkaian upacara pemakaman (*rambu solo*). Kerbau pada upacara pemakaman tersebut merupakan hewan kurban. Selain itu, kerbau yang diadu berfungsi sebagai bentuk atraksi, hiburan bagi keluarga dan masyarakat yang hadir pada saat upacara pemakaman. (Tangkeliku, 2023).

Pada Abad Pertengahan di Eropa, perjudian mengalami pengawasan ketat dari Gereja Katolik yang memandangnya sebagai dosa. Gereja berusaha mengendalikan aktivitas ini, meskipun banyak orang, termasuk bangsawan dan elit, tetap berjudi secara sembunyi-sembunyi. Dalam masyarakat Islam, perjudian dilarang keras di bawah hukum Islam Syariah. Al-Qur'an secara eksplisit mengutuk perjudian sebagai keburukan yang menyebabkan kerusakan sosial dan moral (Brewminate, 2023). Demikian pula, dalam beberapa kitab suci agama-agama monoteisme, perjudian disebutkan sebagai perbuatan dosa dan tercela.

Selama masa *Renaissance*, perjudian mulai mendapatkan legalisasi terbatas, terutama dalam bentuk lotere yang digunakan oleh negara untuk mengumpulkan dana. Namun, banyak jenis perjudian lainnya masih dilarang atau diatur dengan ketat (Easy Reader & Peninsula, 2023). Hal ini menunjukkan perubahan perlahan dalam pandangan sosial terhadap perjudian.

Di Amerika Serikat, perjudian berkembang pesat selama abad ke-19, terutama di perbatasan dan kota-kota berkembang. Namun, seiring pertumbuhan gerakan moral dan agama, banyak negara bagian mulai melarang perjudian, terutama pada pertengahan hingga akhir abad ke-19. Kasino mulai muncul di Eropa, terutama di Monako dan Jerman, meskipun banyak negara tetap melarang atau sangat membatasi perjudian (Sponsor Atlas Seo, 2024).

Pada awal abad ke-20, sebagian besar bentuk perjudian dilarang di Amerika Serikat. Namun, pada tahun 1931, Nevada menjadi negara pertama yang melegalkan kasino, yang membuka jalan bagi Las Vegas sebagai pusat perjudian dunia. Pada tahun 1978, New Jersey juga melegalkan perjudian di Atlantic City (Sponsor Atlas Seo, 2024). Secara global,



banyak negara tetap melarang perjudian atau hanya mengizinkannya dalam bentuk terbatas dan di bawah pengawasan ketat.

Meskipun terlihat seperti fenomena universal, konsep perjudian tidak memiliki makna yang intrinsik. Sebaliknya, perjudian selalu dapat dimaknai bergantung pada konteks sosio-historis di mana hal tersebut terjadi. Sebagaimana dipahami dalam masyarakat modern, perjudian umumnya mengacu pada aktivitas pengambilan risiko yang dapat ditemukan di hampir setiap aspek kehidupan. Namun, dalam penelitian akademis kontemporer, kriteria 'objektif' digunakan untuk membedakan perjudian dari perilaku sosial pengambilan risiko lainnya. Perjudian didefinisikan secara sempit dalam kaitannya dengan transaksi keuangan (mempertaruhkan uang) atau suatu barang yang bernilai ekonomi, dengan hasil yang tidak pasti dari suatu peristiwa pada masa depan (McMillen, 1996). Kartono (2020) mendefinisikan perjudian sebagai pertaruhan dengan sengaja suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.

Menurut Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 ayat 3 yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung kepada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Hal itu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya (Engelbrecht, 1960). Berdasarkan definis-definisi di atas perjudian dapat dibagi dalam tiga komponen inti: (1) Adanya peristiwa taruhan, (2) peristiwa tersebut memunyai hasil yang tidak pasti, dan (3) terdapat hadiah atau sesuatu berharga yang dipertaruhkan (Williams, dkk., 2017).

Perjudian seringkali memunculkan polarisasi dalam masyarakat. Pada satu sisi, orang-orang yang menentang perjudian dengan beranggapan bahwa perjudian adalah bentuk polarisasi tindak kejahatan, menyebabkan kecanduan, dan merugikan masyarakat. Selain itu, judi bertentangan dengan ajaran dan nilai-nilai agama. Pada sisi lain, para pendukungnya berpendapat bahwa perjudian dapat berdampak kepada peningkatan pendapatan yang sangat



dibutuhkan oleh negara. Pendapatan ini berasal dari pajak kasino dan tempat perjudian, pendapatan dari biaya lisensi dan biaya-biaya lainnya. Perjudian yang dilegalkan juga dapat menciptakan lapangan pekerjaan di sektor perhotelan, ritel, dan jasa (Drift, 2023). Kasino dan tempat-tempat perjudian merangsang minat para wisatawan berkunjung ke suatu daerah yang berpotensi meningkatkan perekonomian lokal daerah tersebut.

Pihak yang menentang legalisasi perjudian memiliki kekhawatiran terhadap dampak negatif judi. Namun, tidak dapat dimungkiri bahwa perjudian juga membawa dampak yang menguntungkan bagi masyarakat. Sebagian besar negara-negara di dunia, misalnya di Eropa dan di Amerika Serikat saat ini mengandalkan sektor industri perjudian sebagai sumber pendapatan negaranya. Pasar perjudian kasino global diperkirakan akan tumbuh pada Tingkat Pertumbuhan Tahunan Majemuk (CAGR) sebesar 7,4%, bertumbuh dari \$540,27 miliar pada tahun 2023 menjadi \$580,36 miliar pada tahun 2024. Pertumbuhan tersebut bertautan dengan perluasan pasar negara berkembang, peningkatan jumlah penjudi wanita, dan peningkatan aktivitas taruhan pada *e-sport* (The Business Research Company, 2024). Asia-Pasifik adalah wilayah utama yang berkembang di pasar ini akibat munculnya kasino-kasino besar di wilayah tersebut yang dioperasikan oleh perusahaan-perusahaan yang berbasis di AS. Perusahaan-perusahaan tersebut akan mengalihkan sebagian bisnisnya yang berasal dari luar negeri ke wilayah Asia-Pasifik (Raspur, dkk., 2019).

Investasi beberapa perusahaan asing multinasional, seperti Las Vegas Sands, MGM, Galaxy dan Wynn Resorts turut mengembangkan Makau menjadi destinasi favorit perjudian di Asia-pasifik. Kota Makau kemudian menjadi pusat judi dunia. Pendapatan yang diperoleh dari pajak perjudian di Makau pada tahun 2014 mencapai US\$20,1 miliar atau setara dengan 84% dari total pendapatan Makau (Vlcek, 2019). Jumlah tersebut belum termasuk pendapatan dari sektor pariwisata, ritel dan sektor jasa lainnya. Kebijakan pemerintah Tiongkok



di sebagai sumber pendapatan telah dilakukan sejak berabad-abad. Penemuan penggalian arkeologi menemukan sejenis permainan yang merupakan salah satu permainan kesempatan (*slip keno*) atau disebut lotere. *Slip keno* digunakan sekitar tahun 200 SM sebagai permainan yang dilakukan negara untuk membiayai pembangunan, salah

satunya dalam mendanai pembangunan Tembok Besar Cina pada masa dinasti Han (Guttler, 2008). Hasil dari permainan Keno memberikan kontribusi signifikan terhadap sumber daya yang dibutuhkan untuk proyek-proyek monumental. Hal tersebut menunjukkan dampak permainan ini terhadap sejarah dan infrastruktur Tiongkok.

Apabila ditelisik lebih jauh, terdapat hubungan yang erat antara Tiongkok dan dinamika perjudian di Nusantara. Kehadiran orang-orang Tionghoa dan kegemaran mereka berjudi turut mengatalisasi maraknya perjudian pada masa kolonial Belanda di Nusantara, khususnya di Batavia. Sebagai warga istimewa, orang-orang Tionghoa mendapatkan privilese dari pemerintah Belanda untuk mendirikan bisnis perjudian. Pemerintah Belanda mendapatkan pemasukan yang besar dari hasil pajak bisnis judi tersebut. Pembangunan rumah judi kemudian masif di Batavia. Bahkan pada masa itu, rumah-rumah judi lebih banyak dibandingkan dengan rumah ibadah, sekolah, hingga panti asuhan (VOI, 2022).

Pasca kemerdekaan, judi dan pembangunan menjadi diskursus yang mengemuka. Medio tahun 1960-an kondisi anggaran pemerintah pusat mengalami defisit. Ketidakstabilan kondisi sosial, politik dan ekonomi saat itu membuat perekonomian Indonesia semakin terpuruk. Tingginya tingkat inflasi dan minimnya pendapatan berdampak kepada distribusi anggaran ke daerah semakin terbatas (Kemenkeu RI, 2019). Sementara itu, Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) Jakarta yang minim dan tidak mendapatkan suplai dana memadai, tidak mampu menyokong pembangunan daerahnya. Oleh karena itu, Ali Sadikin, Gubernur DKI Jakarta Raya saat itu, mengambil langkah yang cukup kontroversial dengan “melegalkan” perjudian Lotere totalisator (Lotto) dan *National Lottery*. Kebijakan ini dibuat berdasarkan Undang-Undang No.11 Tahun 1957, sehingga Pemerintah Jakarta Raya dapat menarik pajak izin perjudian. Jakarta Raya mendapatkan suntikan dana yang besar dari sektor yang dipergunakan untuk pembangunan sekolah, halte dan infrastruktur sosial lainnya. Tercatat, pemerintah DKI Jakarta dari sektor pajak perjudian sebesar 15% dari total 67 bahkan meningkat menjadi 35% pada tahun berikutnya. konvensional DKI Jakarta Raya pada tahun 1969 dari meja-



meja judi dan hwa-hwe mencapai 2,7 miliar dari total pemasukan daerah sebesar 8,3 miliar (Kartono, 2020).

Persoalan serupa juga dialami oleh pemerintah kota-kota besar di Indonesia, termasuk di Kota Makassar. Walikota Makassar, Dg. Patompo, mengikuti langkah Jakarta dengan mengajukan permohonan penyelenggaraan Lotto di Makassar. Pada tanggal 25 Oktober 1967 pemerintah Kota Makassar secara resmi mendapat izin penyelenggaraan Lotto cabang Makassar berdasarkan Surat Keputusan Menteri Sosial RI Nomor: BA.5-10-21/161. Ihuwal pemberian izin penyelenggaraan lotto di Makassar bertujuan untuk pembangunan kota, khususnya rumah-rumah sakit, balai pemberantasan penyakit kusta, dan gedung-gedung sekolah (Arsip Pemerintah Kotamadya Ujung Pandang Volume I, 1926-1988).



Gambar 1. Kupon nasional lotre (Nalo) tahun 1970 (sumber: Hobikoe.com)

Penertiban perjudian terjadi dengan terbitnya UU No. 7 Tahun 1974. Setelah undang-undang ini disahkan, secara tegas seluruh bentuk perjudian dilarang termasuk penutupan Yayasan Rehabilitasi Sosial (YRS) sebagai penyelenggara undian Lotere totalisator dan National lottere. Tahun 1978 yayasan itu bangkit kembali dan berganti nama menjadi Badan Usaha Undian Harapan dengan programnya SDSB (Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah) dan Sumbangan Sosial Berhadiah (SSB). Tahun berikutnya, pemerintah meluncurkan program Tanda Sumbangan Sosial Berhadiah (TSSB) yang penyelenggaranya adalah Yayasan Dana Bhakti Kesejahteraan Sosial. Pemerintah Orba kemudian melakukan ekspansi dengan



mengeluarkan program undian di bidang olahraga, dikenal sebagai Pekan Olahraga dan Ketangkasan (Porkas) yang kemudian beralih nama Kupon Sumbangan Olahraga Berhadiah (KSOB).

Produk-produk yang telah dikeluarkan pemerintah seperti, undian Harapan, SSB, SDSB, Porkas, KSOB, merupakan judi lotere terselubung berbentuk undian sosial dan olah raga. Bahkan hingga saat ini masih dapat ditemukan banyak praktik judi ilegal totohan gelap (togel) (Syamsuddin, 2020).



Gambar 2. Kupon sumbangan sosial berhadiah (SSB) tahun 1980 (sumber: Historia.id)

Praktik perjudian seiring berjalannya waktu terus bertransformasi. Kemajuan teknologi internet turut mengubah cara-cara orang berjudi. Saat ini meja-meja judi tidak dibutuhkan lagi, kartu-kartu pun tidak perlu dikocok dengan tangan, dan tak diperlukan lagi ruangan besar untuk bermain judi. Bandar judi cukup membangun situs atau mengembangkan sebuah aplikasi digital berbasis *online*. Kemudian para petaruh bisa mengocok insting judinya di manapun dan kapanpun menggunakan komputer atau gawai dengan akses internet. Konvergensi antara perjudian dan permainan dalam beberapa tahun terakhir

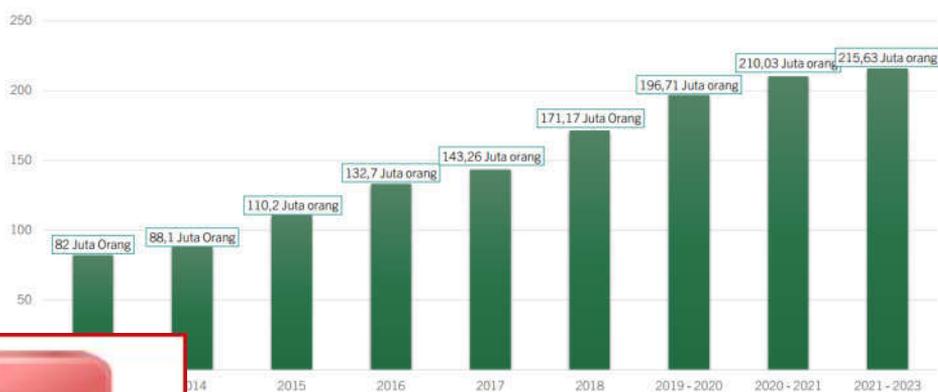
dengan hadirnya teknologi digital dan online (King et al.,

semerupakan sektor industri dengan pertumbuhan tercepat 11% dari 385 miliar USD keuntungan perjudian yang diumumkan pada tahun 2016 (The Economist, 2017). Indonesia menjadi salah



satu pasar yang potensial bagi industri judi *online* dengan jumlah pengguna internet yang cukup besar. Berdasarkan data yang dirilis oleh salah satu portal data dan statistik terkemuka di dunia, Statista, Indonesia pada Januari 2023 menempati urutan keempat sebagai negara dengan jumlah populasi digital terbesar di dunia, setelah Cina, India, dan Amerika Serikat (Petrosyan, 2023). Pertumbuhan jumlah pengguna internet di Indonesia sepuluh tahun terakhir juga mengalami lonjakan yang cukup signifikan. Pada tahun 2013 jumlah pengguna internet di Indonesia sebanyak delapan puluh dua juta pengguna, kemudian meningkat hampir 300% selama sepuluh tahun, mencapai sekitar 215,63 juta (APJII, 2023). Dengan jumlah penduduk 278,69 juta jiwa, pengguna internet di Indonesia sekitar 77,37% dari total populasi pada tahun 2023.

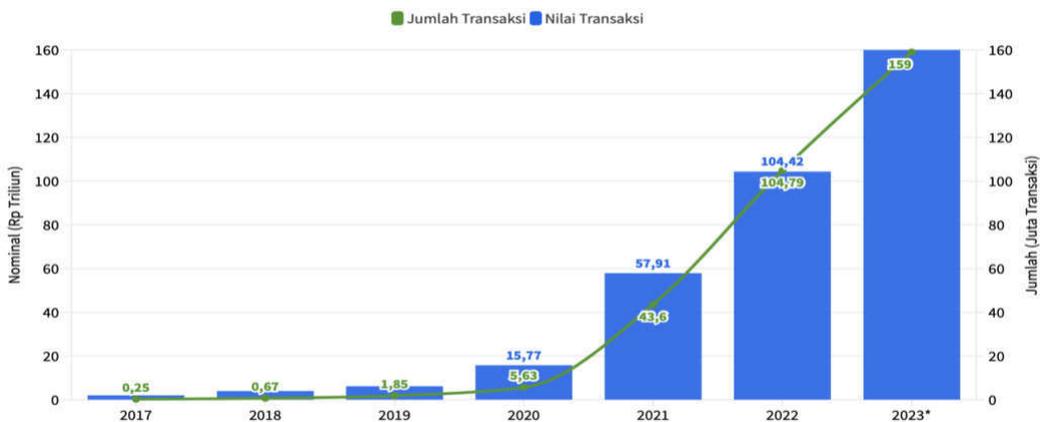
Seiring dengan peningkatan penetrasi internet dan perkembangan platform digital judi, aktivitas perjudian *online* kian marak di Indonesia. Pemain judi *online* tidak hanya berasal dari kalangan orang dewasa, namun juga banyak menyasar remaja dan anak-anak. Profil pemain judi *online* pun cukup beragam, seperti pekerja kantoran, buruh harian, ibu rumah, hingga mahasiswa dan pelajar. Laporan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menyatakan bahwa terdapat 2.761.828 masyarakat pemain judi *online* di Indonesia, mayoritas pelaku berasal dari generasi milenial dan generasi Z.



jumlah pengguna internet di Indonesia sepuluh tahun terakhir (sumber: Lembaga Jasa Internet Indonesia (APJII))



Meskipun ilegal, bisnis judi *online* tumbuh pesat di Indonesia. Selama periode 2017-2023 terdapat sekitar 159 juta transaksi judi *online* di Indonesia dengan nilai total perputaran uang mencapai lebih dari 200 triliun rupiah (PPATK, 2023). PPATK menyatakan perputaran uang tersebut merupakan aliran dana untuk kepentingan taruhan, pembayaran kemenangan, biaya penyelenggaraan perjudian, transfer antar-jaringan bandar serta transaksi dengan tujuan diduga pencucian uang yang dilakukan oleh jaringan bandar.



Gambar 4. Perputaran uang dalam judi online di Indonesia tahun 2017-2023 (Sumber: PPATK, per 4 Oktober 2023)

Pemerintah telah melakukan tindakan pencegahan untuk memberantas praktik judi *online*. Upaya pemutusan akses dan *take down* terhadap konten perjudian *online* telah dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo). Selama kurun waktu 18 Juli s.d. 11 Oktober 2023, Kemenkominfo telah memutus akses terhadap 392.652 konten perjudian dari ruang digital nasional, terdiri dari 205.910 konten dalam situs, 16.304 konten *file sharing*, dan 170.438 konten media sosial. Demikian pula dengan Otoritas Jasa Keuangan (OJK), dalam siaran persnya, tanggal 24 september 2023, telah memerintahkan pemblokiran terhadap rekening-rekening yang terlibat dengan



semakin mudah mengakses informasi terkait produk judi *online*. Promosi yang gencar dilakukan oleh perusahaan judi *online* di media sosial bagaikan cendawan di musim hujan. Perusahaan judi *online* marak menggunakan jasa tokoh-tokoh terkenal atau figur publik untuk promosi dalam konten media sosial mereka. Oleh karena itu, banyak figur publik kemudian diadakan ke pihak berwajib terkait dugaan terlibat promosi judi *online* melalui konten di media sosial. Sebagian besar figur publik ini merupakan artis terkenal (Gideon, 2023).

Tabel 1. Pemblokiran dan pemutusan akses dalam upaya pemberantasan judi *online* oleh Kemenkominfo kurun waktu 18 Juli s.d. Oktober 2023

Melalui Ruang Digital Nasional	Melalui Operator Platform Media Sosial	Melalui Otoritas Jasa Keuangan
205.910 konten dalam situs	161.000 iklan platform Meta (whatsApp, Instagram, Facebook)	2.700 rekening bank
16.304 konten <i>file sharing</i>		540 e-wallet
170.438 konten media sosial		

Sumber: Siaran Pers Jumat 13 Oktober 2023 No. 382/HM/KOMINFO/10/2023

Upaya pemerintah dalam memberantas judi *online* mengalami banyak kendala. Beberapa faktor yang menjadi kendalanya, Pertama, platform judi *online* sering kali menawarkan tingkat anonimitas yang tinggi bagi para pemain sehingga sulit untuk melacak identitas dan lokasi mereka. Kedua, banyaknya situs perjudian *online* yang dioperasikan dari luar negeri, hal ini menyulitkan bagi penegak hukum di Indonesia untuk mengejar dan menutup situs-situs tersebut, karena undang-undang yang berlaku di Indonesia tidak selalu juga berlaku di negara lain. Ketiga, kemudahan akses pembayaran judi online yang dapat

berbagai saluran pembayaran seperti dompet digital, QRIS, rekening bank. Keempat, kurangnya kesadaran dan kemampuan sistem elektronik, sehingga peretas dapat menyalahgunakan dan dengan cara menyusupkan iklan situs judi *online*.



Saat ini, permainan judi slot memiliki peminat paling banyak dibandingkan jenis permainan judi *online* lainnya. Judi slot diklaim mempunyai *winrate* paling tinggi, juga memberikan kepuasan pada para pemainnya sehingga sangat digandrungi (BBC Indonesia, 2022). Permainan slot menyerupai mesin judi dengan gulungan berputar yang memuat berbagai ikon atau gambar.

Salah satu aplikasi yang menyediakan permainan judi slot yang sangat populer di masyarakat saat ini adalah Higgs Domino Island (HDI). HDI merupakan aplikasi gim yang dikembangkan oleh perusahaan Higgs Games. Gim ini berupa aplikasi berbasis *mobile* yang dapat diunduh di Play store maupun App store sejak tahun 2018. Tercatat HDI telah diunduh lebih dari 50 juta kali di Play Store, sementara di App Store aplikasi ini berhasil menduduki peringkat pertama kategori permainan kartu. Alhasil, ditengah kemudahan akses dan banyaknya jumlah orang yang memainkannya, perputaran uang di aplikasi ini ditaksir mencapai 2,2 triliun rupiah dalam sebulan. Dengan demikian, perputaran uang di aplikasi ini bisa mencapai 27 triliun rupiah dalam setahun (Maulida, 2023).

HDI kemudian masuk dalam daftar salah satu konten yang telah diblokir oleh kominfo, sebagai upaya pemberantasan judi *online*, sehingga tidak dapat ditemukan lagi pada platform Play Store dan App Store. Berdasarkan pemblokiran ini, pihak Higgs Games, sebagai pengembang HDI, mengklaim bahwa HDI bukan merupakan perjudian, melainkan hanya bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan hiburan bagi pengguna (dalam penelitian ini akan dipakai istilah 'pengguna' dan 'pemain' secara bergantian yang merujuk kepada subjek yang sama, namun istilah tersebut digunakan tergantung konteks yang dibahas. Istilah 'pemain' digunakan untuk menjelaskan proses permainan, sedangkan 'pengguna' lebih terkait dengan penggunaan fitur dalam aplikasi HDI). Persoalan tersebut menjadi cukup paradoks melihat banyaknya keluhan masyarakat terhadap dampak negatif gim ini, seperti kecanduan, kerugian

h sosial lainnya.

Ini merupakan salah satu hal yang megemuka dari dampak ketidakpastian berupa probabilitas untuk menang atau dalam berperanan penting sebagai daya tarik permainan pada gim dalam perjudian menginduksi pelepasan dopamin oleh otak



dan semakin meningkat saat menjelang mendapatkan hadiah yang besar. Ketertarikan terhadap kemenangan dan hadiah ini mirip dengan efek ketika seseorang mengonsumsi obat-obat terlarang. Seperti narkoba, judi juga menyebabkan adiksi dan membuat seseorang menjadi impulsif. Dampak-dampak yang ditimbulkan tersebut berpotensi menyebabkan terjadinya tindak kriminal. Misalnya yang terjadi di Makassar, seorang anak dilaporkan ke pihak yang berwajib oleh ibunya sendiri akibat menggadaikan tiga unit motor untuk bermain judi *online* (Soplantila, 2024).

Kota Makassar merupakan salah satu kota terbesar di Indonesia dengan jumlah penduduk mencapai 1.432.190 jiwa pada tahun 2022 (BPS Kota Makassar, 2023). Makassar juga menjadi salah satu kota dengan infrastruktur internet terbaik di Indonesia (Sari, 2024). Kondisi tersebut berbanding lurus dengan perkembangan pengguna HDI di Makassar. Maraknya jumlah kasus perjudian *online* di Makassar yang di tangani oleh pihak kepolisian menjadi salah satu indikasinya. Data yang dirilis oleh Humas Restabes Makassar menunjukkan jumlah kasus kejahatan yang terjadi sepanjang tahun 2023 sebanyak 2.459 kasus (humas_restabesmakassar, 2023). Jumlah tersebut belum termasuk praktik judi *online* yang tidak dilaporkan oleh masyarakat dan yang tidak terpantau oleh pihak kepolisian.

Permainan Judi *online* di gim HDI menjadi tren berbagai kalangan di kota Makassar. Tidak sekadar pertarungan dan persoalan menang-kalah di dunia digital, tapi juga telah masuk ke sendi-sendi kehidupan masyarakat di Kota Makassar. HDI telah merambah hingga ke sektor pemerintah, sekolah, dan kampus. Menteri Komunikasi dan Informatika, Budi Arie Setiadi, mengungkap para pejabat pemda dan aparatur sipil negara (ASN) turut terjangkit penyakit judi *online* (CNN Indonesia, 2023). Para mahasiswa saat mengisi waktu menunggu kedatangan dosen, sering bermain slot di sela-sela waktu kuliah. Judi slot dan jual-beli koin (*chip*) juga marak terjadi di kedai-kedai kopi dan tempat da-mudi. Bahkan judi slot telah jauh menjangkau daerah
yak 2,2 juta pemain judi slot *online* merupakan mahasiswa, ibu
gga petani (Septiani, 2023).



judian sebagaimana diuraikan sebelumnya, melibatkan banyak teknologi dan material, ruang dan tempat, bahasa dan wacana,

serta struktur dan agensi. Sebagai sebuah praktik sosial, fenomena judi dapat dijelaskan dengan konsep Bourdieu, habitus, kapital, dan arena. Dalam pandangan Bourdieu, habitus mengacu pada struktur subjektif yang menentukan bagaimana individu berperilaku atau melakukan tindakan. Ia membagi habitus menjadi dua kelompok, pertama habitus kelas yang dimiliki oleh suatu kelompok kolektif, kedua habitus subyektif yang dimiliki oleh seorang secara individu unik. Giddens (2011) menyebutkan terdapat hubungan dialektik antara struktur dan tindakan.

Habitus berkaitan erat dengan konsep *champ* (arena) (Bourdieu, 1998). Arena adalah "bagian kecil" dunia sosial, sebuah jagat penuh konsensus yang bekerja dengan hukum-hukumnya secara otonom. misalnya arena politik, seni, ekonomi, dunia kerja, pendidikan, termasuk dalam judi *online*. Setiap orang yang ingin masuk ke dalamnya harus memahami atauran main yang berlaku. Jagat ini juga merupakan sebuah arena pertarungan, arena adu kekuatan, sebuah ruang dominasi dan konflik antarindividu, antarkelompok demi mendapatkan posisinya. Posisi-posisi ini juga ditentukan oleh banyaknya kapital yang dimiliki. Bourdieu membagi kapital kedalam empat bentuk, yakni kapital ekonomi, kapital sosial, kapital kultural atau budaya, dan kapital simbolik (Rusdiarti, 2004).

Kemudian, berdasarkan asumsi bahwa dalam masyarakat manapun selalu ada pihak yang memerintah dan dikendalikan, hal ini mencerminkan teori sosial yang dikenal dengan nama teori konflik. Marx dan Engels menjelaskan teori konflik melalui konsep konflik kelas. Mereka menggambarkan sejarah sebagai sejarah perjuangan kelas antara kaum borjuis (pemilik sarana produksi) dan proletariat (pekerja) (Marx, K., & Engels, F., 1848). Weber memperluas konsep konflik dengan memasukkan aspek status dan kekuasaan selain kelas ekonomi. Dia menekankan bahwa stratifikasi sosial lebih kompleks daripada yang dijelaskan oleh Marx, dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti status sosial dan kekuasaan politik (Weber, M., 1922).

Sebagai arena pertarungan simbolik, konsep ini bisa dipahami melalui konsep Bourdieu tentang "*capital symbolique*" atau modal simbolik. Menurut Bourdieu, selain modal ekonomi seperti uang dan kekayaan, modal simbolik seperti pengetahuan dan pendidikan, modal simbolik juga sangat penting. Modal simbolik, yang mencakup prestise, pengakuan,



dan kehormatan, berperan dalam memengaruhi dan mempertahankan struktur sosial.

Dalam praktik perjudian *online* di aplikasi HDI, pertarungan simbolik juga dapat dilihat melalui berbagai aspek. Seperti dalam aspek penggunaan bahasa dan simbol, prestise dan pengakuan, media dan representasi, akses dan eksklusivitas, interaksi sosial dan komunitas, ataupun dari kepemilikan aset virtual. Secara umum, pertarungan simbolik dalam konteks HDI mencerminkan cara kekuasaan, status, dan pengakuan dimainkan dan diperebutkan. Pemahaman tentang dinamika ini penting untuk memahami bagaimana struktur sosial dan kekuasaan tercipta dan dipertahankan dalam lingkungan perjudian *online*.

Penelitian ini mencoba untuk menjelaskan bagaimana praktik judi *online* dalam HDI yang dikaji dari sudut pandang teori praktik sosial. Terutama bagaimana pertarungan simbolik (*symbolic struggle*) terjadi antara pengguna dalam memperebutkan atau mempertahankan posisi mereka secara simbolik. Selain itu perspektif teori praktik sosial dalam penelitian perjudian berpotensi untuk menjelaskan ide-ide yang selaras dengan perspektif kritis dan normatif melalui pertimbangan struktur (misalnya bagaimana ekonomi politik, kebijakan, institusi, norma, aturan, ekspektasi, atau lingkungan fisik membentuk praktik perjudian) dan agensi (kemampuan suatu entitas untuk bertindak dan menimbulkan efek, misalnya bagaimana, di mana, dan mengapa manusia melakukan praktik perjudian). Demikian pula dengan bentuk interaksi antara para pemain yang saling bertaruh, juga antara pemain dan bandar dalam permainan judi *online*. Dengan demikian, penelitian ini pada gilirannya diharapkan dapat menghasilkan wawasan yang berbeda dan membantu memberi informasi lebih beragam mengenai praktik judi *online*, khususnya di Kota Makassar.

Penelitian ini juga mencoba menganalisis klaim yang menyatakan HDI sebagai gim yang tidak termasuk praktik perjudian berdasarkan konsep lain itu, penelitian ini mengevaluasi pandangan masyarakat di terhadap HDI berdasarkan pengalaman mereka sebagai tersebut. Melalui analisis ini, diharapkan dapat diperoleh ng lebih mendalam mengenai persepsi masyarakat dan sebut.



Berdasarkan uraian di atas, judul yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah **“Pertarungan Simbolik dalam Judi *Online* di Kota Makassar”**. Penelitian ini akan berfokus pada judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino Island (HDI). Penelitian ini juga akan menganalisis produksi praktik sosial dalam interaksi para pelaku yang terlibat di Kota Makassar.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan *gambification* dalam Higgs Domino Island terhadap pengalaman pengguna di Kota Makassar?
2. Bagaimana bentuk pertarungan simbolik dalam praktik judi *online* Higgs Domino Island di Kota Makassar?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis penerapan *gambification* dalam Higgs Domino Island terhadap pengalaman pengguna di Kota Makassar;
2. Untuk menganalisis bentuk pertarungan simbolik dalam praktik judi *online* Higgs Domino Island di Kota Makassar.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Pada aspek ini diharapkan bisa menambah khazanah ilmu pengetahuan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan di Perpustakaan Universitas Hasanuddin Makassar. Selain itu, hasil penelitian ini juga bisa dijadikan sebagai bahan rujukan dalam penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan wawasan yang berbeda dan memberi informasi lebih beragam mengenai praktik judi *online* di Kota Makassar. Wawasan dan Informasi tersebut diharapkan pula bisa bermanfaat dalam pengelolaan dan langkah praktis yang dipilih untuk menangkal praktik perjudian yang dapat ditimbulkan oleh praktik perjudian *online* di Kota Makassar.



BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Hasil Penelitian Relevan

Peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai landasan dan referensi dalam penelitian. Penelitian terdahulu juga sebagai acuan agar tidak terjadi penelitian yang sama persis dan tidak terjadi duplikasi atau plagiasi. Selain itu, peneliti dapat meninjau posisi penelitian ini di antara penelitian-penelitian terdahulu, sehingga diharapkan dapat menghasilkan kebarauan (*novelty*).

Penelitian yang dilakukan oleh Mawardi Purbo Sanjoyo (2016), berjudul “Penyelenggaraan Perjudian Legal di Surabaya Tahun 1967-1993”. Studi tersebut berupaya mengungkapkan proses pelegalan perjudian di Indonesia, khususnya di Kota Surabaya. Hasil studi tersebut menyimpulkan bahwa terjadi dua tahap pelegalan judi di Surabaya. Pertama, pada rentang tahun 1967-1981, perjudian dilegalkan oleh Pemkot Surabaya. Hasil pelegalan judi oleh Pemkot Surabaya adalah bertambahnya pendapatan daerah dari sektor pajak. Pajak tersebut berasal dari kasino, judi lotere, dan judi elektronik. Tahap kedua tahun 1981-1993 ketika pemerintah pusat mendominasi pelegalan judi. Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Marwadi Purwoto Sanjoyo dengan penelitian ini adalah keduanya meneliti tentang praktik perjudian. Namun, dalam penelitian Marwadi Purwoto Sanjoyo fokus melihat praktik perjudian dalam perspektif sejarah, khususnya di Kota Surabaya tahun 1967 hingga 1983. Sedangkan penelitian ini meneliti praktik perjudian *online* di Makassar dalam prespektif praktik sosial.

Beberapa penelitian lain mengenai perjudian antara lain oleh Zulham Daris Firdho (2021). Penelian Zulman Daris Firdho berjudul “Tindakan Hukum Tindak Pidana perjudian *online* di wilayah Hukum polrestabes Pekanbaru”. Pada t menggunakan metode penelitian hukum observasi *reseach* tahui bagaimana upaya yang dilakukan oleh Aparat Penegak elakukan penindakan terhadap pidana perjudian *online* di lrestabes Pekanbaru. Selain itu, penelitian ini bermaksud untuk



mengungkap faktor penghambat atau kendala yang dihadapi dalam penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian *Online* di Wilayah Hukum Polrestabes. Hasil penelitian ini Upaya yang dilakukan oleh aparat penegak hukum dalam menindak tindak pidana perjudian *online* di wilayah Polresta Pekanbaru telah dilakukan dan masih menggunakan instrumen pasal 303 KUHP dari pada pasal 27 ayat (2) Jo. Pasal 45 UU no. 11 tahun 2008. Faktor penghambat atau kendala yang dihadapi dalam penegakan hukum tindak pidana perjudian *online* di wilayah hukum Polresta Pekanbaru adalah sanksi pidana terhadap judi *online* berdasarkan pasal 45 Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik lebih rendah dari ancaman sanksi pidana dalam pasal 303 KUHP, perbedaan waktu penahanan, kurangnya pemahaman dan penguasaan penyidik di bidang teknologi informasi, tidak seimbang dengan perkembangan kemampuan pelaku judi online dan penggunaan bukti elektronik membutuhkan keterangan ahli, akan tetapi Streskrim Polresta Pekanbaru tidak memunyai anggaran untuk membiayai honor ahli tersebut.

Penelitian Zulman Daris Firidho memiliki persamaan dengan penelitian ini dalam objek materialnya, yakni praktik perjudian *online*. Sementara itu, perbedaan penelitian ini dengan penelitian Zulhan Daris Firidho terletak pada objek formalnya. Penelitian Zulham Daris Firidho menggunakan paradigma ilmu hukum, sedangkan penelitian ini menggunakan paradigma ilmu sosial-humaniora.

Penelitian mengenai perjudian *online* yang dilakukan oleh Fathia Kamila Agrippina & Eni Nuraeni Nugrahawati (2023) dengan judul "Pengaruh Peran Teman Sebaya terhadap *Gambling Intention* pada Mahasiswa Pemain Judi Slot *Online* di Kota Bandung", menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian kausalitas non-eksperimental. Penelitian tersebut bermaksud untuk mencari tahu mengenai pengaruh peran teman sebaya terhadap *gambling intention* pada mahasiswa pemain judi slot *online* di Bandung. Sampel yang



160 mahasiswa pemain judi slot *online* di Kota Bandung, analisis data regresi sederhana. Alat ukur yang digunakan adalah kuisioner yang disusun oleh Prameswari et. al (2020) berdasarkan pengaruh teman sebaya oleh Shaffer (2009) dan *gambling intention* oleh penelitian yang disusun berdasarkan *Theory Of Planned Behavior* oleh Ajzen

(1991). Hasil penelitian yang dilakukan tersebut memperlihatkan pengaruh positif peran teman sebaya terhadap *gambling Intention* adalah 0,526 dengan nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$. Peran teman sebaya diketahui mempunyai pengaruh paling besar terhadap determinan kontrol perilaku yang dirasakan sebesar 0,390, disusul determinan norma subjektif sebesar 0,380, dan determinan terhadap perilaku tersebut sebesar 0,292.

Penelitian Fathia Kamila Agrippina merupakan penelitian yang menggunakan paradigma ilmu Psikologi dan Kesehatan dengan metode kualitatif. Hal tersebut berbeda pada penelitian ini yang menggunakan paradigma ilmu Sosial-Humaniora dengan metode campuran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Fathia Kamila Agrippina dari sisi objek penelitian, yakni judi, khususnya judi slot.

Demikian pula terdapat penelitian yang memakai teori-teori Pierre Bourdieu sebagai pisau analisisnya, seperti penelitian Anak Agung Ngurah Agung Suryadipta Wardhana (2023) yang berjudul “Habitus, Kapital, dan Distinction: Strategi Penguasaan Kapital melalui Praktik Mikrotransaksi Komoditas Virtual dalam Permainan Daring”. Penelitian tersebut mencoba membongkar bagaimana strategi penguasaan kapital yang dilakukan oleh para pemain dalam permainan video daring melalui praktik mikrotransaksi komoditas virtual. Penelitian tersebut dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan studi pustaka sebagai metode untuk menampilkan realitas terkait interaksi sosial dalam permainan video daring dan praktik mikrotransaksi. Realitas yang ditemukan melalui proses studi pustaka kemudian dianalisis berdasarkan perspektif posmodernisme Pierre Bourdieu mengenai habitus, kapital ekonomi, kapital sosial, kapital simbolik, serta distinction.

Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa para pemain gim video *online* melakukan transaksi mikro komoditas virtual sebagai strategi pengendalian modal. Pemain juga mengonversi bentuk kapital sesuai dengan keinginan mereka. Penilaian preferensi dalam konteks gim video untuk pembentukan kelas sosial virtual berdasarkan perbedaan modal di antara para pemain. Penerapan transaksi mikro kemudian sebagai strategi pengendalian modal yang memungkinkan para pelaku untuk mempertahankan posisi sosial virtual atau mempertahankan posisi mereka.



Penelitian Agung Ngurah Agung Surya Dipta Wardana dan penelitian ini menggunakan teori Bourdieu sebagai pisau analisisnya. Agung Ngurah Agung Surya Dipta Wardana meneliti tentang strategi penguasaan kapital permainan gim *online* dalam transaksi komoditas virtual dan bagaimana hierarki sosial virtual, sedangkan dalam penelitian ini melihat interaksi individu tidak hanya dalam ruang virtual-digital saja, melainkan juga interaksi tersebut terejawantahkan dalam realitas sosial. Perbedaan lain adalah penelitian ini berfokus hanya kepada permainan judi *online* di aplikasi gim High Domino island, sedangkan Penelitian Agung Ngurah Agung Surya Dipta Wardana meneliti gim *online* RPG.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Risya Zahraotul Firdaus (2018) berjudul Kekerasan Simbolik terhadap Pekerja Prekariat Perusahaan *E-Commerce* Bidang Jasa Transportasi Studi Pada Mitra Kerja (pengemudi) ojek Daring ('Go-Jek'). Studi ini memakai konsep kekerasan simbolik dari Pierre Bourdieu yang erat kaitannya dengan *doxa*, habitus, kapital dan arena dari pekerja prekariat. Studi ini menggunakan paradigma konstuksionisme kritis dan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, juga menggunakan wawancara terhadap empat orang informan sebagai teknik pengumpulan datanya. Hasil studi ini menunjukkan terjadinya kekerasan simbolik terhadap pekerja prekariat dalam hubungan kerja sama dengan perusahaan *e-commerce* dalam bentuk bonus, kebijakan tarif, dan kebijakan sanksi yang dilakukan oleh mitra. Selain itu studi ini menemukan terdapat dua tipe pekerja prekariat dan perbedaan penerimaan mereka terhadap kekerasan simbolik yang dialami, faktor tersebut seperti gender dan motif.

Penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh Risya Zahatul Firdaus memiliki persamaan yang terletak pada konsep-konsep yang digunakan dari teori Pierre Bourdieu. Selain itu, penelitian ini memiliki perbedaan dari sisi objek penelitian. penelitian ini berfokus kepada judi *online* di Kota Makassar,

Zahatul Firdaus meneliti tentang ojek daring (Go-jek).

yang dilakukan oleh Cecilia Diaz (2023) yang berjudul "The Impact of Gambification on Esports Betting" merupakan penelitian yang melihat dampak *gambification* dalam taruhan pada *Esport*. Penelitian ini menunjukkan bahwa *Esports* memiliki risiko terkait dengan



kerugian yang ditimbulkan oleh perjudian karena individu yang berpartisipasi dalam *esport* memperlihatkan keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan petaruh olahraga (konvensional). Selain itu terdapat banyak pilihan produk perjudian yang tersedia melalui saluran termasuk *loot box*, *skin*, dan mata uang virtual.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Cecilia Diaz yang menggunakan konsep *gambilification* untuk menjelaskan fenomena yang terjadi dalam sebuah permainan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Cecilia Diaz terletak pada objek penelitiannya. Objek pada penelitian ini adalah judi *online* di Kota Makassar, sedangkan objek dalam penelitian yang dilakukan Cecilia Diaz merupakan *esport*.

Penelitian-penelitian di atas terdiri dari beberapa penelitian yang membahas tentang perjudian. Selain itu, terdapat pula penelitian mengenai berbagai fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Fenomena tersebut menggunakan teori dan konsep Pierre Bourdieu mengenai praktik sosial serta konsep yang dikembangkan oleh Macey, dkk yakni *Gambilification*.

Penelitian tentang perjudian di Indonesia saat ini lebih didominasi oleh penelitian judi berdasarkan perspektif psikologi-kesehatan maupun hukum. Padahal, seperti fenomena sosial lainnya, perjudian dapat dipahami dalam multi-perspektif. Saat ini, sangat sedikit penelitian tentang perjudian yang menggunakan perspektif sosial yang dapat ditemukan di Indonesia. Oleh karena itu, peneliti melihat hal tersebut sebagai celah untuk meneliti perjudian, khususnya judi *online* sebagai praktik sosial dengan teori praktik sosial yang dikembangkan oleh Pierre Bourdieu. Peneliti juga menggunakan teori *convergence culture*, khususnya konsep *Gambilification* sebagai pisau analisis.

2.2. Higgs Domino Island



Higgs Domino Island

Higgs Domino Island (HDI) merupakan gim aplikasi berbasis gim piranti (*game*) yang menawarkan berbagai macam permainan kartu sino yang populer. Gim ini memiliki tampilan yang sederhana

namun menarik, serta dilengkapi dengan animasi yang halus dan grafis yang menawan. Pemain dapat menikmati berbagai jenis permainan seperti Domino Gable, Domino *QiuQiu*, Poker, Remi, Cangkulan, Slot dan permainan tradisional maupun populer lainnya.

HDI dikembangkan oleh Higgs Game, sebuah perusahaan yang berbasis di Hongkong. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2017 dan telah mengembangkan pasar hiburan bersama global secara ekstensif. Ruang lingkup bisnisnya mencakup lebih dari 200 negara dan wilayah di seluruh dunia. Bisnis perusahaan ini didasarkan pada penelitian, pengembangan, dan penjualan gim di seluruh dunia. Pada saat yang sama, perusahaan ini secara aktif memopulerkan bidang-bidang seperti musik interaktif, pendidikan bahasa asing, dan berfokus pada penyediaan pengalaman hiburan interaktif berkualitas tinggi kepada pengguna diseluruh dunia, berupaya menjadi perusahaan terkemuka di industri hiburan (Higgs Game, 2023).

Game di LinkedIn.com (Sumber: Tangkapan layar)



HDI pertama kali dirilis di Indonesia pada tanggal 12 November 2018 dan dapat diunduh di platform Play Store dan App Store. Sejak dirilis, gim ini dengan cepat diterima oleh masyarakat karena cara memainkannya yang sederhana dan mengusung tema permainan lokal yang menarik (Sayopi, dkk., 2022). Keberhasilannya dalam memikat hati penggunanya juga didukung oleh desain antarmuka yang *user-friendly* dan sistem *reward* yang mendorong pemain untuk terus berpartisipasi, sehingga menciptakan komunitas pemain yang loyal dan aktif.

Popularitas HDI meningkat pesat seiring waktu, terutama di tengah pandemi COVID-19 (Thahir, 2021). Saat banyak orang mencari hiburan dari rumah, HDI menjadi salah satu pilihan hiburan untuk mengisi waktu dan melepaskan ketegangan pada masa Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Gim ini menjadi saluran untuk berinteraksi yang aman pada saat itu, ketika ancaman penularan virus yang sangat masif dan aturan pemerintah yang melarang masyarakat untuk berkegiatan di luar rumah. Fenomena ini bahkan memunculkan komunitas dan forum-forum *online* yang didedikasikan untuk berbagi tips dan trik bermain HDI. Gim ini memiliki komunitas pemain yang besar dan aktif, baik di dalam permainan maupun di media sosial. Terdapat juga turnamen dan *event* yang diselenggarakan secara *online* untuk menambah keseruan dan tantangan bagi para pemain.

Bersamaan dengan popularitas HDI, muncul kekhawatiran tentang potensi perjudian di dalamnya. Gim ini memiliki fitur yang memungkinkan pemain untuk mendapatkan koin yang bisa digunakan untuk bermain lebih lanjut, atau ditukar dengan hadiah tertentu dan fitur ini juga memungkinkan pengguna untuk dapat berbagi koin atau memperjual-belikannya kepada pengguna lain. Kontroversi seputar HDI kian memanas akibat banyaknya laporan media dan keluhan masyarakat terhadap dampak negatif gim ini, seperti kecanduan, kerugian sosial lainnya. Beberapa pihak mulai menyerukan agar diambil tindakan tegas terhadap gim HDI (Fajar Harapan, 2023).

HDI di Indonesia sempat menjadi polemik, menimbulkan pro dan kontra di masyarakat. Beberapa kontroversi yang muncul antara lain:



a. Potensi Judi

Meskipun pengembang mengklaim HDI sebagai permainan kartu *online*, banyak pihak menilai bahwa gim ini memiliki unsur perjudian yang kuat. Hal ini disebabkan oleh adanya penggunaan mata uang virtual (koin) yang dapat ditukarkan dengan uang sungguhan, serta adanya mekanisme permainan yang menyerupai mesin slot.

b. Dampak Negatif

Banyak laporan tentang dampak negatif HDI, seperti kecanduan, kerugian finansial, hingga kasus kriminalitas. Beberapa orang bahkan rela menjual harta benda mereka untuk membeli koin HDI.

c. Aksesibilitas Anak-anak

HDI mudah diakses oleh anak-anak, yang dikhawatirkan dapat mempengaruhi perkembangan mental dan perilaku mereka.

d. Regulasi

Status hukum HDI di Indonesia beberapa waktu yang lalu masih belum jelas. Oleh karena itu beberapa pihak meminta agar gim ini dilarang di Indonesia karena dianggap sebagai bentuk perjudian *online*, sementara yang lain berpendapat bahwa HDI adalah permainan yang legal dan tidak berbeda dengan permainan kartu lainnya.

e. Dampak Ekonomi

Di sisi lain, terdapat pula pihak yang berpendapat bahwa HDI memberikan dampak positif bagi perekonomian, seperti menciptakan lapangan kerja baru dan meningkatkan pendapatan masyarakat.

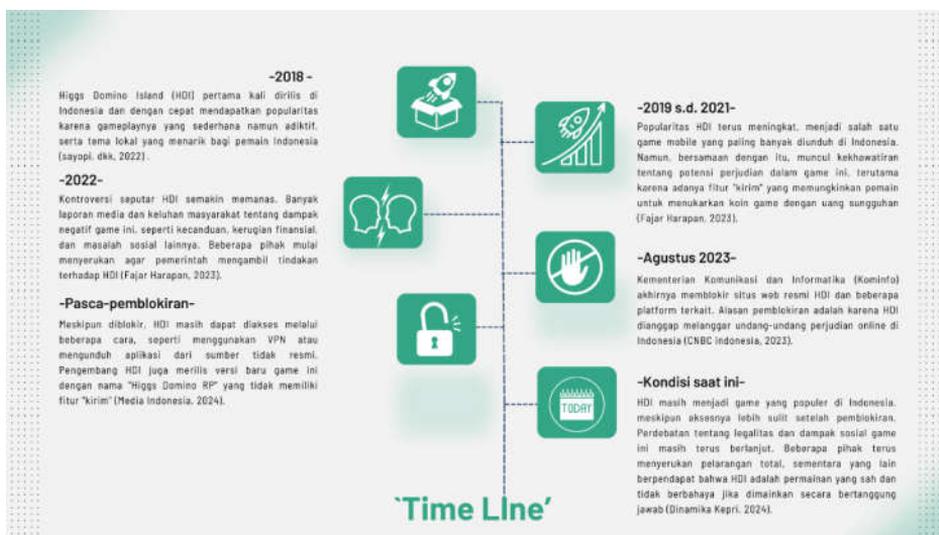
Polemik ini berakibat pada pemblokiran HDI oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) pada tanggal 8 Agustus 2023, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) akhirnya resmi memblokir HDI. Penutupan akses tersebut di sampaikan langsung oleh Menteri

Setiadi. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya untuk melindungi masyarakat dari perjudian *online* yang meresahkan dan merugikan masyarakat. Hal ini sejalan dengan upaya pemerintah dalam menegakkan undang-undang perjudian *online* di Indonesia (CNBC



Setelah diblokir oleh pemerintah, HDI tetap dapat diakses oleh penggunanya. Seakan tidak kehabisan akal, mereka mengakses HDI melalui beberapa cara, seperti menggunakan Virtual Private Network (VPN) atau mengunduh aplikasi gim dari sumber tidak resmi. Meskipun demikian, akses melalui metode yang tidak resmi ini berisiko dan dapat membahayakan keamanan data pengguna. Untuk mengatasi pemblokiran dan menjaga keberlanjutan layanan, Higgs Games merilis versi baru gim ini dengan nama 'Higgs Global Island,' yang tidak memiliki fitur kirim, sehingga diharapkan dapat memenuhi regulasi yang berlaku (Media Indonesia, 2024).

Saat ini, HDI masih menjadi gim yang populer di Indonesia, meskipun aksesnya lebih sulit pasca-pemblokiran. Perdebatan tentang legalitas dan dampak sosial gim ini masih berlanjut. Beberapa pihak terus menyerukan pelarangan total, sementara yang lainnya berpendapat bahwa HDI merupakan aplikasi gim yang sah dan tidak berbahaya jika dimainkan secara bertanggung jawab (Dinamika Kepri, 2024).



Indonesia dalam garis waktu (Sumber: Data diolah peneliti dari 24)

2.1.2. Mekanisme Permainan Gim HDI

Untuk mulai bermain gim HDI, pengguna harus mendaftar melalui aplikasi. Pendaftaran dapat dilakukan dengan akun Facebook atau sebagai 'pengunjung'. Setelah mendaftar, setiap pengguna akan menerima nomor unik (*user ID*) yang berbeda dari pengguna lain. *User ID* nantinya akan digunakan pengguna untuk Log masuk (*Log in*), melakukan transaksi pembelian (*Top up*) koin dalam aplikasi, termasuk untuk melakukan pengiriman koin antarpengguna.



Gambar 7. Tampilan antarmuka pengguna (*user interface*) saat akan log masuk aplikasi HDI (Sumber: tangkapan Layar)



di menu utama HDI (Sumber: Tangkapan Layar)

Dalam gim HDI, digunakan istilah-istilah menyerupai istilah yang digunakan dalam permainan judi yang sebenarnya, namun juga terdapat istilah yang mengalami perluasan makna dari makna sebenarnya. Istilah seperti *stalking*, *bet*, *big win*, *mega win*, sedekah dst.



Gambar 9. Akun pengguna HDI (Sumber: Tangkapan Layar)

HDI menyediakan sekitar 36 jenis permainan, mulai dari permainan slot, dadu, biliar, kartu, catur, dam, karambol, congklak, hingga puzzle. Untuk bermain dalam aplikasi ini diperlukan alat pembayaran khusus (koin atau *chip*) sebagai alat taruhan. Pengguna dapat memperoleh koin melalui bonus harian 'Sedekah' dalam aplikasi, namun jumlah yang diberikan oleh HDI kepada pengguna tergolong sangat kecil. Pengguna dapat melakukan pembelian langsung dalam aplikasi (*top up*) atau melakukan pembelian di luar aplikasi, maupun mendapatkan kiriman dari pengguna lain untuk mendapatkan tambahan koin lebih banyak.

Para pemain bertaruh melawan bandar misalnya dalam permainan slot. Pemain harus menekan tombol '*spin*' untuk memulai, kemudian mesin slot akan berhenti dan akan menunjukkan gambar-gambar acak. Jika hasil tersebut terdapat sejumlah gambar yang sama atau menunjukkan pola tertentu, maka pemain dinyatakan menang dan akan mendapatkan sejumlah koin. Sebaliknya, bandar menang, jika hasil putaran mesin tidak menunjukkan pola yang sama atau tidak memiliki pola yang sesuai.



Semakin banyak jumlah taruhan yang dipasang, semakin besar pula jumlah koin yang bisa diperoleh. Selain itu, jika beruntung dalam permainan, pemain bisa mendapatkan bonus besar berupa hadiah utama atau jumlah taruhan kumulatif (*jackpot*).



Gambar 10. Jenis permainan dalam HDI (Sumber: Tangkapan layar)

Pada permainan yang lain, pemain dapat bertanding dan bertaruh dengan sesama pemain, baik dalam pertarungan satu lawan satu seperti dalam permainan biliard, catur, dam, karambol; maupun dalam permainan kelompok seperti domino, cangkulan, poker, dst. Dalam konteks ini, taruhan menjadi elemen penting yang menambah intensitas dan adrenalin permainan, karena pemain tidak hanya bertaruh dengan kemampuan mereka, tetapi juga dengan aset virtual yang mereka miliki. Taruhan ini menciptakan dinamika kompetitif yang memotivasi pemain untuk berstrategi dengan lebih matang dan mengasah keterampilan mereka. Selain itu, karena adanya taruhan, permainan ini sering kali menarik pemain yang lebih berpengalaman dan serius, sehingga menciptakan lingkungan permainan yang lebih menantang.

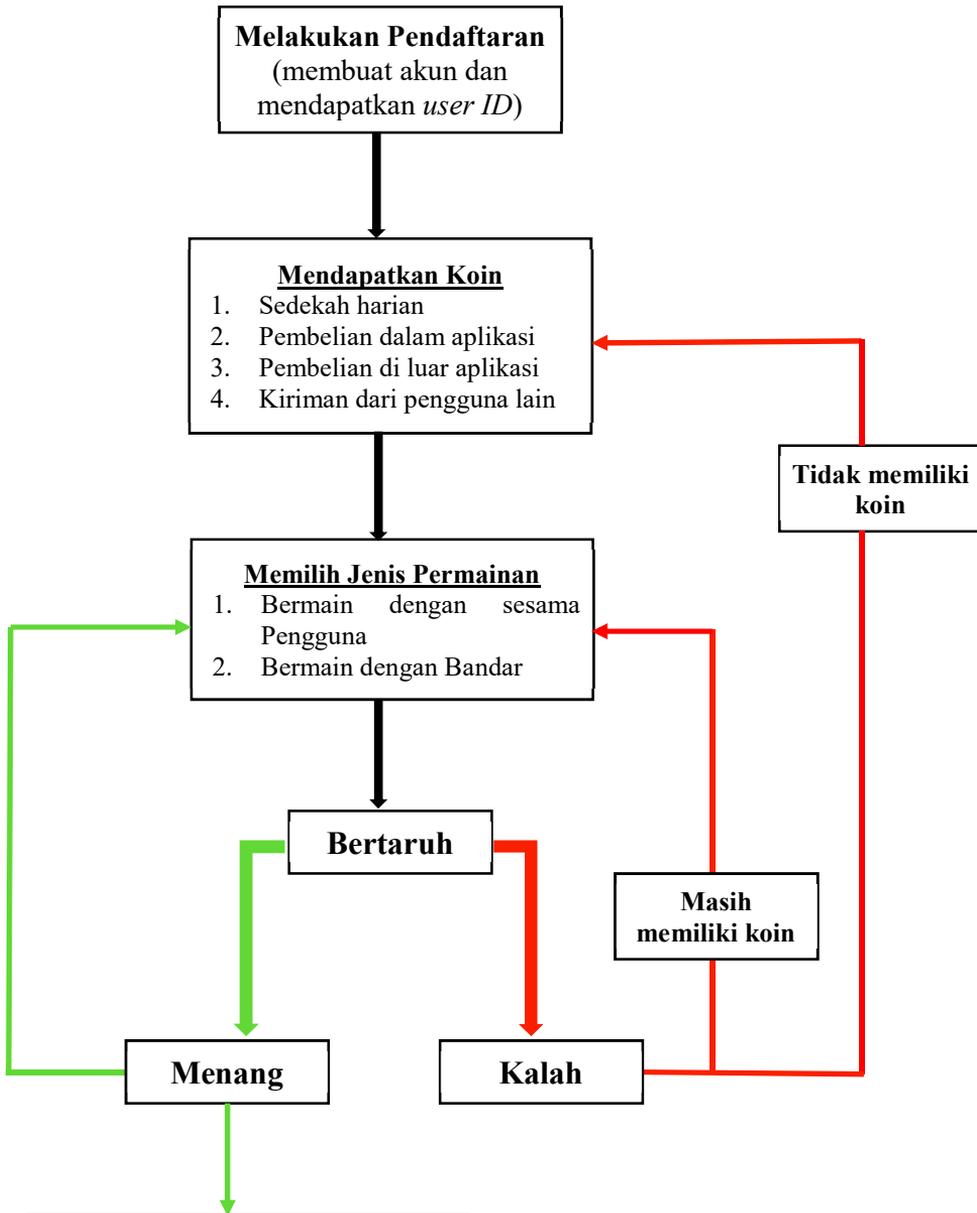




Gambar 11. Fitur pembelian koin dalam aplikasi HDI (Sumber: Tangkapan Layar)

Pemain dapat mengumpulkan koin sebanyak-banyaknya yang diperoleh dari hasil kemenangan dalam permainan. Koin tersebut memiliki nilai ekonomi yang cukup signifikan di dalam aplikasi, koin-koin tersebut dapat ditukar dengan pulsa atau hadiah lainnya. Selain itu, koin ini sering kali menjadi objek transaksi di luar aplikasi, pihak ketiga memperjualbelikannya dengan harga tertentu, seringkali di bawah nilai resmi yang ditetapkan oleh aplikasi. Fenomena ini menciptakan pasar gelap yang tidak terkontrol, yang berpotensi menimbulkan risiko keamanan dan pelanggaran kebijakan penggunaan aplikasi. Akibatnya, pemain dan pengembang aplikasi sama-sama perlu waspada terhadap aktivitas ilegal semacam ini, karena dapat merusak integritas permainan dan rentan menimbulkan konsekuensi hukum.





Setelah memenangkan koin
 dalam aplikasi ke pengguna lain
 ke pengguna lain ke pihak ketiga
 sama pemain



ur mekanisme permainan dalam gim HDI (Sumber: data diolah peneliti)

2.3. Landasan Teori

2.1.1. Praktik Sosial

Pemikiran tentang praktik sosial salah satunya dikembangkan dari teori sosiologi kultural yang diformulasikan oleh Pierre Fèlix Bourdieu. Ia menggambarkan tatanan sosial menggunakan paradigma dominasi dengan pendekatan Marxis. Namun, Bourdieu menyimpang dari pendekatan Marxis dengan mengembangkan teorinya tentang dominasi simbolik. Bourdieu memperluas perjuangan kelas pada perjuangan simbolik dalam bentuk pengelompokan perbedaan-perbedaan objektif yang ditentukan oleh akumulasi kapital; baik ekonomi, budaya, simbolik, dan sosial. Bourdieu mengembangkan apa yang disebut tindakan bermakna berdasarkan pendekatan Weber. Dalam pemahaman ini, tindakan manusia diarahkan pada makna dalam arti tindakan yang terkait dengan reaksi orang lain atau perilaku orang lain. Dengan demikian, penjelasan sosial harus mempertimbangkan juga dimensi simbolik. Bourdieu menggunakan pendekatan dimensi simbolik dalam pemikiran Weber yang terkait dengan legitimasi kekuasaan (tradisional, karismatik, legal-rasional) dalam memaparkan mekanisme-mekanisme dominasi. Hal ini karena makna dan simbol sangat berperan dalam menjelaskan kekerasan simbolik. Bourdieu juga melihat ada semacam persetujuan dari pihak yang didominasi dalam konsensus yang sama dengan pendominasi tentang tatanan yang ada (Haryatmoko, 2010).

Secara ringkas Bourdieu memformulasikan rumus Stuktural generatif yang menerangkan praktik sosial *The Theory of Practice*, Bourdieu menggarisbawahi bahwa praksis tidak hanya dideduksi dari habitus atau arena, namun dari interaksi modal, habitus dan arena. Bourdieu (1984) merumuskan praktik dengan persamaan: **[(*habitus*) (*capital*)] + *field* = *practice***. Habitus dalam pandangan

... pada struktur subjektif yang menentukan bagaimana individu melakukan tindakan. Ia membagi habitus menjadi dua ... na habitus kelas yang dimiliki oleh suatu kelompok kolektif, ... yektif yang dimiliki oleh seorang secara individu unik.



Arena mengacu kepada mikrokosmos mandiri dalam makrokosmos sosial. Bourdieu membayangkan masyarakat sebagai semacam sistem ranah, arena atau lapangan yang memiliki berbagai daya yang saling tarik-menarik; sebuah wilayah yang mengandung sistem dan relasi-relasi tempat terjadinya adu kekuatan. Menurut Bourdieu sistem arena dapat dibayangkan seperti sebuah sistem planet yang terdapat gaya gravitasi, mengandung energi, memiliki semacam atmosfer yang melindungi dari daya-daya yang merusak yang datang dari luar planet. Setiap arena memiliki struktur dan dayanya sendiri, serta ditempatkan dalam suatu arena yang lebih besar yang juga memiliki kekuatan, strukturnya sendiri dan seterusnya (Takwin, 2006).

Arena pada dasarnya adalah tempat persaingan dan perjuangan. Pelaku yang masuk dalam suatu lingkungan tertentu harus menguasai kode-kode dan aturan-aturan 'permainan' di dalamnya. Arena juga dipahami sebagai arena adu kekuatan; yang merupakan tempat perjuangan antar individu, dan antar kelompok. Arena perjuangan sosial, merupakan hasil dari proses otonomisasi yang berlangsung lama dan panjang merupakan permainan yang ada pada dirinya. Seseorang yang masuk ke dalam permainan biasanya tidak dalam suatu kondisi kesadaran penuh (Haryatmoko, 2016). Dalam suatu arena terdapat 'pertaruhan', yaitu ketika kekuatan-kekuatan bertaruh berdasarkan kapital. Sementara itu, kapital merupakan sebuah konsentrasi kekuatan, suatu kekuatan spesifik yang beroperasi di dalam arena. Setiap arena menuntut individu untuk memiliki kapital-kapital khusus, supaya dapat hidup secara baik dan bertahan di dalamnya.

Kepemilikan kekuasaan yang mengandalkan pada kapital menentukan akses pada keuntungan-keuntungan tertentu yang dipertaruhkan dalam pertarungan. Arena perjuangan ini mirip dengan pasar; karena terdapat penghasil dan konsumen. Dalam arena intelektual, contohnya, seseorang harus memiliki kapital istimewa yang spesifik seperti kecerdasan, pengetahuan yang

s keilmuan, dan sebagainya untuk menampilkan tindakan dan membuatnya menjadi individu yang berpengaruh. Selain itu juga harus memiliki habitus yang memberinya strategi dan taktik yang memungkinkannya menyesuaikan diri dan bertahan memadai pada arena intelektual (Takwin, 2006). Mereka



yang memiliki kapital dengan habitus yang sama dengan kebanyakan individu akan lebih mampu melakukan tindakan mempertahankan atau mengubah struktur dibandingkan mereka yang tidak memiliki kapital.

Dalam pemahaman Bourdieu, kapital mencakup beberapa aspek seperti aspek ekonomi, aspek budaya, dan aspek simbolik yang digunakan untuk mendapatkan dan mempertahankan dominasi. Kapital harus selalu disejajarkan dengan arena, agar arena menjadi bermakna. Penerimaan aktor dalam suatu tindakan sosial sangat dipengaruhi oleh kapital yang dimiliki. Sifat kapital yang elastis memungkinkan untuk dipertukarkan antara satu kapital dengan kapital yang lainnya. Kepemilikan inilah yang mendorong individu atau kelompok tertentu untuk bertarung dalam memperebutkan dominasi atau kekuasaan.

Jufri (2014) berpendapat bahwa pertarungan simbolik yang terjadi dalam dunia sosial merupakan upaya untuk mencapai kekuasaan simbolik. Pertarungan simbolik merupakan kompetisi untuk mendapatkan kekuasaan atas aktor sosial lainnya untuk menunjukkan eksistensi dan kendali mereka atas pandangan dan persepsi. Tujuan akhir dari pertarungan ini untuk memperoleh kekuasaan yang menghasilkan dan menunjukkan kepada dunia sebagai pihak yang paling diakui, benar dan sah. Pertarungan simbolik juga berfungsi untuk menegaskan identitas kelompok tertentu. Simbol-simbol seperti bendera, ritual, atau tradisi budaya membantu memperkuat ikatan kelompok dan membedakan mereka dari kelompok lain.

Bourdieu menghubungkan pertarungan simbolik dengan konsep kekerasan simbolik. Dalam pertarungan simbolik, pihak yang memiliki kekuasaan dan status sosial menggunakan simbol-simbol seperti gelar, pakaian, atau bahasa untuk mempertahankan dominasi mereka di masyarakat (Bourdieu, 1984). Kekerasan simbolik adalah bentuk kekuasaan yang tak terlihat, kelas dominan secara perlahan namun pasti mendominasi dan menindas kelas yang kurang beruntung, sehingga kelas tertindas tidak sadar menjadi subjek (Bourdieu, 1995).

berada dalam arena kekuasaan (Bourdieu, 1995). Artinya akan akibat atau berpangkal dari praktik kekuasaan. Saat suatu sisi kelas lainnya, maka di dalam prosesnya akan menghasilkan n. Kelas dominan selalu berupaya agar tindakannya tidak



mudah dikenali untuk melakukan tindakan dominasi melalui kekerasan ini. Mekanisme kekerasan yang dilakukan kelas dominan dilakukan secara perlahan namun pasti, sehingga kelas dominan tidak sadar bahwa dirinya menjadi subjek kekerasan. Kelas dominan mempunyai kekuasaan untuk mendominasi kelas yang tidak beruntung, kelas tertindas. Mekanisme kekerasan semacam inilah yang kemudian disebut sebagai kekerasan simbolik.

Kekerasan simbolik dapat terjadi dan beroperasi dalam dua cara: melalui eufemisme dan sensorisasi (Bourdieu, 2020). Eufemisme biasanya menjadikan kekerasan simbolik tidak terlihat, tampak halus dan tidak dapat dikenali, dan mungkin dipilih secara tidak sadar. Eufemisme dapat berbentuk kepercayaan, tugas, kesetiaan, kesopanan, hadiah, hutang, imbalan, kebajikan, dan lain-lain. kemudian, adanya mekanisme sensor yang memandang kekerasan simbolik sebagai "kehormatan moral" misalnya sikap atau ekspresi kesantunan, dsb.

2.1.2. *Convergence Culture*

Convergence culture diperkenalkan oleh Henry Jenkins, merujuk pada fenomena ketika konten media, teknologi, dan budaya populer mengalir secara bersamaan di berbagai platform media. Hal ini menciptakan lingkungan yang batas antara konsumen dan produsen menjadi kabur, memungkinkan partisipasi aktif dari audiens dalam penciptaan, kurasi, dan distribusi konten. Jenkins (2006: 2) menjelaskan konsep *convergence culture* sebagai berikut:

"Convergence culture is a world where every story, image, sound, brand, and relationship plays itself out across the maximum number of media channels, reshaped and remixed by audiences who can move in and out of these channels, often as they produce and consume media."

Menurut Jenkins, *Convergence Culture* merupakan dunia yang setiap cerita, gambar, suara, merek, dan hubungan bermain di sepanjang sebanyak mungkin saluran media, diubah dan digabungkan ulang oleh audiens yang dapat keluar dari saluran-saluran ini, seringkali saat mereka mengonsumsi media. Dalam bukunya, *Convergence Culture: Media Collide*, Jenkins (2006) menjelaskan konsep-konsep *Convergence Culture*:



- a. Partisipasi Aktif: Audiens tidak hanya mengonsumsi konten tetapi juga ikut berpartisipasi dalam menciptakan dan mengembangkan konten tersebut melalui platform media yang berbeda;
- b. Integrasi Multi-Platform: Konten media mengalir melintasi berbagai platform seperti televisi, internet, perangkat *mobile*, dan media sosial, menciptakan pengalaman yang terhubung dan terintegrasi.
- c. Budaya Partisipatif: Budaya yang memungkinkan kolaborasi, *remix*, dan berbagi informasi di antara pengguna, menghasilkan kecerdasan kolektif dan interaksi sosial yang dinamis.
- d. Perubahan dalam Peran Audiens: Audiens tidak lagi hanya sebagai penerima pasif tetapi sebagai kontributor aktif dalam proses kreatif dan distribusi konten.

Teori *convergence culture* menjelaskan bagaimana media dan budaya berinteraksi dalam era digital. Hal ini menciptakan peluang baru untuk kreativitas dan partisipasi, memungkinkan pengguna menjadi lebih aktif dalam proses produksi dan konsumsi media. Akibatnya, pengguna dapat menikmati pengalaman media yang lebih beragam dan dinamis.

2.1.3. *Gamblification*

Istilah *gamblification* pertama kali digunakan untuk mendefinisikan bagaimana industri olahraga dikooptasi dan digunakan sebagai sarana untuk mempromosikan perjudian (McMullan & Miller, 2008). Seiring meningkatnya perhatian terhadap konvergensi gim dan perjudian telah menghidupkan kembali minat terhadap istilah tersebut dan memperluas jangkauannya ke domain baru (Macey & Hamari, 2024). Semakin banyak peneliti di bidang ini yang merujuk pada '*gamification of gambling*' maupun sebaliknya, '*gamblification of gaming*' (Zanescu et al., 2019).



Optimization Software:
www.balesio.com

sebuah konsep, *gamblification* tidak sekadar persoalan nkan juga membahas peran duta selebriti, *sponsorship*, dan alam menciptakan lingkungan yang menormalisasi perjudian, alangan remaja dan dewasa muda (Dyall, dkk., 2009).

ja merupakan proses yang memanfaatkan perjudian sebagai

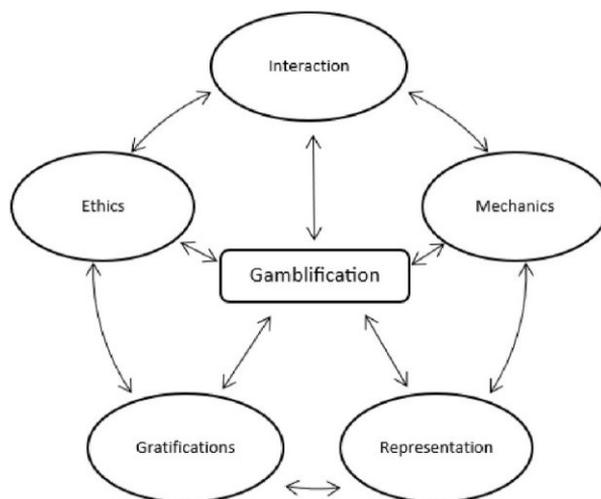
sarana untuk meningkatkan penyerapan konsumen, baik dalam hal kualitas yang semakin menarik dari permainan itu sendiri atau hasil yang berpotensi mengubah perilaku (McMullan dan Miller, 2008). Macey dan Hamari (2024: 2054), mengungkapkan:

Gamblification is the (increased) presence of gambling (or gambling-related content) in non gambling contexts in order to realise desired outcomes. It incorporates two main aspects: affective (employing cultural values/signifiers of gambling); and effective, (employing gambling games and activities).

Secara sederhana, *gamblification* dapat dipahami sebagai proses penyisipan konten perjudian atau konten yang berhubungan dengan perjudian ke dalam konteks non-perjudian. *Gamblification* dapat dimasukkan ke dalam interaksi antara pengguna dan produk atau layanan individu, dan merupakan alat yang digunakan untuk memotivasi perilaku tertentu. Ada dua bentuk utama *gamblification* yang masing-masing dibagi menjadi dua; *gamblification* afektif mengacu pada a) penggunaan perjudian untuk menimbulkan respons emosional tertentu, dan b) promosi dan normalisasi perjudian; *gamblification* efektif mengacu pada penggabungan a) kegiatan perjudian yang mudah dikenali dan mapan dan b) bentuk perjudian baru, atau kegiatan yang menyerupai perjudian, ke dalam layanan dan produk sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan konsumen dan/atau meningkatkan monetisasi. (Macey & Hamari, 2022).

Kemudian, untuk dapat menjelaskan bagaimana penerapan *gamblification* pada gim HDI dan untuk memahami serta mengidentifikasi pengalaman pengguna digunakan konsep-konsep yang dikembangkan oleh Macey dan Hamari, yakni *a conceptual framework for understanding and identifying gamblified experiences*. Terdapat lima konsep inti dalam *gamblified experience: Interaction, Etical Issue, Motivations Gratified, Representational Charecteristics*, dan *Gambling Mechanic*s.





Gambar 14. Lima konsep *gamblified experiences*
(Sumber: Macey, J., Hamari, J., & Adam, M., 2024)

Lima konsep *gamblified experiences* mencakup lima hingga enam komponen. Kelima konsep tersebut saling terkait dan menjadi kunci untuk memahami *Gamblification*, seperti yang dialami oleh pengguna produk dan layanan. Konsep dan komponen tersebut antara lain:

1. Konteks Interaksi

Konsep ini terdiri atas (a) komponen Interaksi pengguna yang dapat ditandai dengan konsumsi aktif atau pasif pengguna; (b) Komponen kesetiaan perjudian yang mengacu kepada karakteristik struktural dari pengalaman pengguna. Direduksi menjadi komponen intinya, yakni definisi perjudian, baik legal maupun psikososial; (c) Komponen keutamaan perjudian yang berarti pengalaman perjudian yang disajikan kepada pengguna baik sebagai produk atau layanan utama, maupun sebagai elemen tambahan; (d) komponen peran

osi yang berarti perjudian afektif menggunakan perjudian atau
ait perjudian untuk menimbulkan asosiasi emosional tertentu
atau layanan non-perjudian (emotif), atau penggunaan produk
perjudian tertentu sebagai sarana untuk berpromosi partisipasi
(normalisasi); (e) Komponen Peran perjudian – Keterlibatan



yang berarti dalam *gamblification* yang efektif, perjudian dan aktivitas serupa dapat digunakan sebagai sarana untuk mendorong partisipasi dan keterlibatan dalam aktivitas lain; (f) Komponen peran perjudian – Monetisasi yakni berhubungan dengan upaya mendorong peningkatan monetisasi suatu produk atau layanan.

2. Kekhawatiran Etis

Konsep ini menyatakan implementasi etis dan potensi konsekuensi dari perjudian harus berdasarkan faktor kontekstual dan bukan berdasarkan retorika yang dominan. Konsep ini terdiri dari (a) Komponen dampak yang mengacu kepada bagaimana potensi dampak terhadap masyarakat luas dan pengguna individu. (b) Komponen eksploitasi berdasarkan potensi pengalaman pengguna menjadi eksploitatif bergantung pada sejauh mana memanfaatkan kelemahan atau kerentanan individu, dan sejauh mana semua pengguna diperlakukan adil. (c) Komponen potensi kerugian; (d) Komponen perlindungan yang berhubungan dengan tingkat perlindungan yang diberikan kepada pengguna yang masih muda atau rentan. (e) Komponen kepercayaan yang mengacu kepada keamanan data pribadi dan khususnya pada transaksi keuangan.

3. Karakteristik Representasional

Konsep yang terdiri dari (a) komponen referensi perjudian – bahasa dan terminologi mengacu kepada penggunaan bahasa dan istilah dalam perjudian yang diadopsi kedalam konteks non-pejudian; (b) Komponen referensi perjudian – pencitraan merujuk kepada citra atau visual yang digunakan untuk merepresentasikan perjudian. (c) Komponen referensi – Audio, yaitu penggunaan referensi akustik atau pendengaran dalam merepresentasikan perjudian. (d) Komponen Valensi mengacu kepada penilaian emosi atau nilai positif/negatif yang diasosiasikan dengan representasi perjudian. (e) Komponen pemasaran yakni mengenai efektivitas dan strategi pemasaran yang digunakan untuk mempromosikan perjudian.

asi Perjudian



Konsep ini menggambarkan bahwa daya tarik perjudian tidak hanya semata-mata dikaitkan dengan peluang untuk memperoleh keuntungan finansial, tetapi juga memberi kepuasan berbagai motivasi yang lain, dan perjudian mengeksploitasi motivasi-motivasi tersebut untuk menarik minat individu. Konsep ini terdiri dari (a) komponen peluang untuk menang yang menunjukkan seberapa besar motivasi yang dirasakan oleh penjudi dari peluang mereka untuk meraih kemenangan; (b) Komponen impian *jackpot* yang menunjukkan motivasi yang dirasakan dari harapan untuk memenangkan *jackpot* besar; (c) komponen imbalan sosial yang mengukur motivasi yang diperoleh dari interaksi sosial atau status sosial yang terkait dengan aktivitas perjudian; (d) Komponen tantangan intelektual menunjukkan motivasi yang didapatkan dari tantangan dan keterlibatan intelektual dalam perjudian; (e) Komponen perubahan suasana hati menunjukkan seberapa besar motivasi yang dirasakan dari perubahan suasana hati atau pelarian sementara, bersantai membenamkan diri dalam aktivitas rekreasi.

5. Mekanisme Perjudian

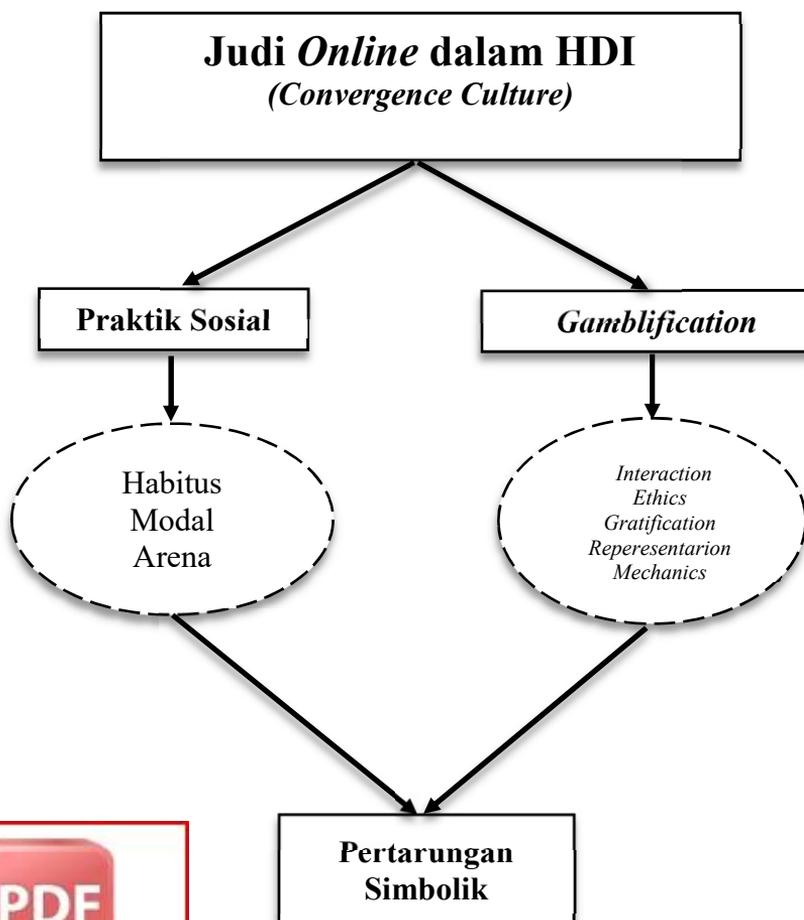
Untuk menganalisis pengalaman yang dipermainkan, perlu dipahami bahwa interaktivitas dalam hal ini sering kali berbentuk perjudian atau aktivitas serupa. Memahami bagaimana pengalaman tersebut berfungsi memerlukan pemeriksaan mekanisme yang mendasarinya. Sebagaimana dipahami bahwa perjudian terdiri dari tiga komponen inti: taruhan, hasil yang tidak pasti, dan imbalan (Williams et al., 2017). Konsep ini terdiri atas (a) komponen Kondisi taruhan yang menunjukkan berbagai kondisi yang memengaruhi taruhan dalam perjudian; (b) Komponen jenis taruhan yang menggambarkan berbagai jenis taruhan dalam perjudian. Taruhan dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori: sumber daya keuangan atau mata uang, aset yang dapat dipindahtangankan dengan nilai moneter seperti token atau voucher, item virtual



dalam perjudian terhadap hasil atau proses perjudian; (e) Komponen jenis hadiah menunjukkan berbagai potensi imbalan yang ditawarkan kepada pengguna; (f) Komponen kumpulan hadiah menunjukkan hadiah dapat berupa bagian dari kumpulan hadiah bersama atau publik, seperti lotere, maupun hadiah yang dibatasi untuk individu.

2.4. Kerangka Pikir

Berdasarkan uraian di atas dapat digambarkan kerangka pikir yang menjadi konsep dan acuan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Kerangka konsep penelitian (sumber: Data olahan)

Judi online dalam HDI merupakan bentuk dari *convergence culture* yang menggabungkan antara media dan budaya dalam era digital. Kemudian, untuk melihat pertarungan simbolik dalam judi online di HDI digunakan dua teori dan konsep-konsepnya sebagai pisau analisis. *Gambification* digunakan untuk melihat dan menggambarkan dinamika dan interaksi dalam HDI di dunia digital; sedangkan praktik sosial Bourdieu dipakai untuk menganalisis interaksi sosial dalam HDI di dunia nyata.

2.5. Definisi Operasional

1. Judi *online*

Judi *online* merupakan praktik perjudian yang dilakukan dengan media elektronik menggunakan akses internet sebagai perantara.

2. Habitus

Habitus adalah ruang konseptual tempat pengalaman tersimpan sebagai seperangkat ingatan mengenai bagaimana berperilaku. Habitus merupakan pengetahuan praktis dari agen mengenai cara melakukan sesuatu, merespons situasi, dan memahami apa yang terjadi, semacam pengetahuan yang tidak disadari merujuk pada yang rutin dilakukan. Bentuk pemahaman ini meliputi sesuatu dengan rentang situasi yang beragam; mulai dari cara berjalan, makan atau berbicara, hingga kategorisasi politik seperti kelas, kelompok usia, dan jenis kelamin.

3. Kapital

Kata kapital dipakai untuk merepresentasikan sesuatu yang paling penting atau utama (Encyclopedia universalis). Kapital menurut Bordieu merupakan semua barang, baik material maupun simbolik, yang menampilkan dirinya sebagai sesuatu yang langka dan berharga untuk dikejar dan dicari dalam suatu formasi sosial tertentu. Bourdieu membagi kapital kedalam empat bentuk yakni kapital ekonomi, kapital sosial, kapital kultural atau budaya, dan kapital simbolik.

...n semacam mikrokosmos mandiri dalam makrokosmos sosial lebih homogen seperti bidang seni, olahraga, jurnalistik, dan



pendidikan. Arena pada dasarnya adalah tempat bersaing dan berjuang. Pelaku yang ingin masuk dalam suatu lingkungan tersebut harus menguasai kode dan aturan main yang berlaku di dalamnya. Arena juga dipahami sebagai arena kekuatan; yang merupakan tempat perjuangan antar individu, dan antar kelompok. Arena perjuangan sosial, merupakan hasil dari proses otonomisasi yang berlangsung lama dan panjang merupakan permainan yang ada pada dirinya.

5. Pertarungan Simbolik

Menurut Bourdieu, pertarungan simbolik adalah bentuk kontestasi antarindividu sebagai agen yang memiliki posisi masing-masing. Setiap agen sosial yang melakukan pertarungan simbolik akan menggunakan strategi untuk menciptakan kuasa atau realitas sosial. Strategi-strategi yang digunakan berkaitan dengan sumber daya atau kapital yang dimiliki agen sosial tersebut dan hubungannya dengan agen sosial dalam suatu arena pertarungan.

6. *Convergence Culture*

Istilah yang dipopulerkan oleh Henry Jenkins, merujuk pada fenomena ketika konten media mengalir melintasi berbagai platform, dan audiens berpartisipasi dalam penciptaan dan distribusi konten. Jenkins menjelaskan bahwa *convergence culture* melibatkan perpaduan antara media tradisional dan digital, yang batas antara produsen dan konsumen menjadi semakin kabur, menciptakan bentuk baru dari partisipasi dan kolaborasi.

7. *Gamblification*

Gamblification merupakan proses penyisipan konten perjudian atau konten yang berhubungan dengan perjudian ke dalam konteks non-perjudian.

8. *Gamblified experiences*.

Gamblified experiences adalah pengalaman interaksi atau aktivitas yang ditingkatkan dengan elemen-elemen desain perjudian untuk membuatnya

menggugah ketegangan, dan menambah daya tarik bagi

