

Daftar Pustaka

- Al-Qur'an Kementerian Agama RI. (2022). Al-Qur'an dan Terjemahannya. Jakarta: Lajnah Pentashihan Muhsaf Al-Qur'an
`<https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/5?from=90&to=120>
- CNBC indonesia. (2023). "Alasan Menkominfo Tegas Blokir Aplikasi Higgs Domino Island. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230817014150-37-463753/alasan-menkominfo-tegas-blokir-aplikasi-higgs-domino-island> (diakses 2 Maret 2024).
- Dinamika Kepri. (2024). Setelah tombol kirim dihapus, kini game Higgs Domino Island muncul lagi di Play Store. *Dinamika Kepri*. <https://www.dinamikakepri.co.id/2024/02/setelah-tombol-kirim-dihapus-kini-game.html> (diakses 2 juni 2024)
- Fajar Harapan. (2023). Kontroversi terkait fitur kirim di game Higgs Domino mengundang perhatian masyarakat. *Fajar Harapan*. <https://www.fajarharapan.id/games/f-44257/kontroversi-terkait-fitur-kirim-di-game-higgs-domino-mengundang-perhatian-masyarakat/> (diakses 2 juni 2024)
- Higgs Game. (2023). Company. *Higgs Game*. <https://higgsgame.com/> (diakses 2 juni 2024)
- Humas_restabesmakassar. (2023, 22 Agustus). [Deskripsi singkat atau judul postingan jika ada] [Foto]. Instagram. https://www.instagram.com/humas_restabesmakassar/p/C1YsUXdJGsn/?img_index=1
- Jenkins, H. (2006b). Fans, Bloggers, and Gamers: Media Consumers in a Digital Age. New York University Press. ISBN: 978-0814742846
- Johnson, M.R., & Brock, T. (2019). How are video games and gambling converging? Gambling Research Exchange Ontario, Guelph, Ontario, Canada
- Media Indonesia. (2024). HDI ubah nama dan buka kembali akses unduhan gim di Indonesia. *Media Indonesia*. <https://mediaindonesia.com/teknologi/670322/hdi-ubah-nama-dan-buka-kembali-akses-unduh-an-gim-di-indonesia> (diakses 2 Juni 2024)
- rdaus, M., & Salam, N. E. (2022). Fenomena Game Higgs and Pada Kalangan Masyarakat Produktif Di Kota Pekanbaru. *didikan dan Konseling*, 4(5), 7325–7335.



4.2. Pertarungan Simbolik dalam Praktik Judi *Online* Higgs Domino Island di Kota Makassar

4.2.1. Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pertarungan simbolik dalam praktik judi *online* Higgs Domino Island (HDI) di Kota Makassar. Pertarungan simbolik ini melibatkan kompetisi untuk mendapatkan status, prestise, dan pengakuan di antara para pemain. Penelitian ini menggunakan teori praktik sosial Pierre Bourdieu untuk memahami bagaimana pemain menggunakan berbagai bentuk modal (ekonomi, sosial, budaya, dan simbolik) untuk mencapai tujuan mereka dalam permainan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan pemain HDI di Makassar, serta observasi dan analisis dokumen terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertarungan simbolik dalam HDI melibatkan penggunaan berbagai strategi, termasuk memamerkan kemenangan di media sosial, membangun jaringan sosial yang kuat, dan memanfaatkan modal ekonomi untuk mendapatkan keuntungan dalam permainan. Pemain menggunakan simbol-simbol seperti avatar, peringkat, dan pencapaian dalam permainan untuk memperkuat identitas dan status sosial mereka di komunitas. Penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana praktik judi *online* telah menciptakan arena baru untuk pertarungan simbolik dan bagaimana pemain menggunakan berbagai bentuk modal untuk mencapai tujuan mereka. Temuan ini memiliki implikasi penting bagi pemahaman kita tentang dinamika sosial dan budaya dalam era digital, terutama terkait dengan perjudian *online* dan pembentukan identitas.

Kata kunci: Pertarungan simbolik, Judi *online*, Permainan digital, Bourdieu

4.2.2. Pendahuluan

Permainan merupakan bagian integral dari kehidupan manusia. Sejak zaman dahulu, manusia telah terlibat dalam berbagai bentuk permainan yang tidak hanya sebagai sarana hiburan tetapi juga sebagai bagian penting dari kehidupan sosial dan budaya. Bahkan, menurut Huizinga (1950) aktivitas bermain lebih tua daripada budaya itu sendiri.

Jejak-jejak permainan dapat ditemukan dalam berbagai artefak



Optimization Software:
www.balesio.com

menunjukkan bahwa sejak dahulu manusia telah mengenali permainan dalam kehidupan mereka. Permainan tidak hanya melepaskan lelah, tetapi juga sebagai medium untuk kreativitas, memperkuat ikatan sosial, dan mengembangkan strategi (Brown, 2009).

Aktivitas bermain adalah esensial bagi perkembangan budaya dan peradaban, karena melalui permainan, manusia belajar tentang aturan, etika, dan nilai-nilai sosial yang berlaku dalam masyarakat. Oleh karena itu, permainan tidak hanya menjadi refleksi dari kebudayaan manusia, tetapi juga berkontribusi secara signifikan terhadap pembentukannya (Sutton-Smith, 1997). Dalam perjudian, aturan menjadi pondasi yang menentukan bagaimana interaksi antara pemain diatur dan bagaimana hasil dari aktivitas ini diputuskan. Aturan juga mencerminkan norma-norma yang diakui secara sosial tentang perilaku dalam berjudi, menetapkan batas-batas yang diharapkan untuk memastikan kepatuhan pada prinsip-prinsip keadilan dalam penentuan hasilnya (Filimowicz, 2023).

Dalam konteks modern, permainan telah mengalami transformasi yang signifikan dengan munculnya teknologi digital. Salah satu bentuk permainan digital yang populer saat ini adalah judi *online*. Gim judi *online* memadukan elemen-elemen permainan, konsep perjudian dengan inovasi teknologi. Higgs Domino Island (HDI) menjadi representasi bagaimana permainan digital dapat menggabungkan unsur-unsur permainan tradisional dengan mekanisme perjudian modern. Di balik gemerlap kehidupan urban Makassar, praktik judi *online* dalam permainan HDI telah berkembang pesat, membentuk arena pertarungan simbolik yang kompleks di kalangan pemainnya. Lebih dari sekadar permainan kartu virtual, HDI telah menjelma menjadi medan pertempuran digital tempat status sosial, prestise, dan identitas dipertaruhkan.

Dalam arena maya yang anonim, para pemain berlomba-lomba menunjukkan keunggulan mereka melalui simbol-simbol kekuasaan yang diakui dalam komunitas. Koin yang melimpah, pencapaian level VIP yang tinggi, kepemilikan item-item langka, dan kemahiran bermain yang mumpuni menjadi senjata dalam kompetisi tiada henti untuk meraih pengakuan dan kekuasaan simbolik. Fenomena ini tidak hanya terbatas pada interaksi virtual semata. Pertarungan simbolik dalam HDI turut memengaruhi dinamika sosial di dunia

...uk cara individu berinteraksi, membangun relasi, dan mereka sendiri.

...al beli koin dalam HDI juga menguatkan karakteristik perjudian ini. Pemain tidak hanya berusaha memenangkan permainan dan koin, tetapi juga terlibat dalam transaksi ekonomi nyata



dengan membeli dan menjual koin melalui platform pihak ketiga. Transaksi ini menegaskan bahwa HDI tidak sekadar permainan tetapi juga merupakan bentuk perjudian yang sebenarnya, karena pemain mempertaruhkan uang nyata untuk mendapatkan koin yang dapat digunakan dalam permainan atau dijual kembali untuk keuntungan finansial.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pertarungan simbolik dalam praktik judi online gim HDI di Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan teori praktik sosial dari Pierre Bourdieu. Teori praktik sosial Bourdieu menyediakan kerangka untuk memahami bagaimana tindakan individu dipengaruhi dan mempengaruhi struktur sosial. Dalam konteks HDI, konsep-konsep utama Bourdieu seperti habitus, kapital, dan arena sangat relevan.

4.2.3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengkaji pertarungan simbolik dalam praktik judi online melalui HDI di Kota Makassar. Tujuan menggunakan pendekatan ini untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai dinamika sosial dan budaya yang terkait dengan simbolisme dalam permainan dan perjudian digital. Pendekatan ini digunakan dengan harapan mampu menggambarkan realita empirik di balik fenomena secara mendalam, rinci dan tuntas mengenai pertarungan simbolik dalam judi *online* di Kota Makassar. Oleh karena itu penggunaan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini adalah dengan mencocokkan realita empirik dengan teori yang berlaku dengan menggunakan metode deskriptif (Moelong, 2004).

Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan berbagai pertimbangan. Pertama, peneliti dapat menyesuaikan lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda; kedua, metode ini menyajikan secara langsung hubungan antara peneliti dan informan; dan ketiga, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan dalam banyak penajaman pengaruh tiap pola-pola nilai yang dihadapi. Penggunaan pendekatan kualitatif ini juga dapat dilakukan wawancara terjadi hubungan langsung dengan informan. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang akurat. Kemudian data yang diperoleh dari hasil wawancara,



observasi, dan dokumentasi diklarifikasi sesuai dengan gejala-gejala sosial yang menjadi persoalan, selanjutnya diformulasikan dalam bentuk narasi.

Seperti yang diungkapkan oleh Creswell (2013), Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena yang kompleks dengan mengamati dan berinteraksi langsung dengan subjek penelitian. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami pengalaman, perspektif, dan makna yang diberikan oleh informan terhadap fenomena yang diteliti. Kemudian, Strauss dan Corbin (1990) menyatakan bahwa Metode kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi proses sosial dan interaksi yang terjadi dalam konteks alamiah, serta memberikan kebebasan untuk menggali makna di balik perilaku dan tindakan informan. Melalui pendekatan kualitatif, peneliti dapat menggali lebih dalam tentang praktik judi *online* dalam gim HDI di kota Makassar, memahami dinamika sosial dan simbolik yang terjadi, serta bagaimana identitas dan relasi sosial terbentuk dalam era digital.

4.2.4. Hasil dan Pembahasan

Untuk menganalisis bentuk pertarungan simbolik dalam judi *online* HDI, perlu dijelaskan konsep-konsep utama Bourdieu seperti habitus, kapital, dan arena dalam konteks HDI. Eksplanasi berikut merupakan hasil wawancara, observasi, dokumentasi peneliti di lapangan. Pemahaman mendalam mengenai konsep-konsep ini akan membantu mengungkap dinamika kekuasaan dan dominasi simbolik yang terjadi di dalam HDI.

A. Pembentukan Habitus dalam HDI

Habitus adalah sistem disposisi yang dipelajari oleh individu melalui pengalaman sosial dan sejarah hidupnya, yang mempengaruhi cara mereka berpikir, bertindak, dan merasakan. Habitus mencerminkan internalisasi norma, sosial dari lingkungan sekitar, membentuk persepsi dan dampak alamiah bagi individu tersebut. Habitus adalah struktur dan sekaligus menstrukturkan" (Bourdieu, 1977).
 HDI, habitus pemain dibentuk oleh pengalaman bermain gim sosial, dan latar belakang budaya mereka. Pemain dengan



habitus tertentu mungkin lebih cenderung untuk berinvestasi dalam gim dan mengembangkan keterampilan bermain yang tinggi. Banyak pemain di Kota Makassar memiliki pengalaman berjudi sejak kecil, yang membentuk kebiasaan dan disposisi mereka terhadap perjudian. Misalnya, informan SJ terbiasa bermain judi kartu bersama saudara-saudaranya sejak kecil, sehingga perjudian menjadi hal yang alami baginya. Pengalaman ini membentuk pola pikir dan tindakan yang memudahkan mereka terlibat dalam perjudian *online* seperti HDI.

Pengaruh teman dan keluarga juga berperan signifikan dalam membentuk habitus pemain. Menurut informan AA, ia pertama kali memainkan HDI karena diajak oleh temannya. Ia juga memiliki pengalaman bermain taruhan sewaktu kecil, sehingga judi bukan hal asing baginya. Begitu pula Informan AG, AK, AR, IJ, dan MA mulai bermain HDI karena diajak oleh teman-teman mereka. Hubungan sosial ini memperkuat kebiasaan berjudi dan membentuk jaringan sosial yang mendukung aktivitas tersebut. Bahkan, informan MA mengaku pernah dipenjara karena kasus perjudian, yang menunjukkan bahwa keterlibatan dalam perjudian sering kali diperkuat oleh lingkungan sosial yang mendukung.

Lingkungan sosial dan budaya di Kota Makassar juga memainkan peran penting dalam membentuk habitus perjudian. Bagi beberapa pemain, perjudian adalah bagian dari budaya dan praktik sosial yang diterima di komunitas mereka. Berbeda dengan informan lainnya, MD, seorang ibu rumah tangga, memperoleh motivasi untuk bermain gim HDI dari suaminya sendiri, bukan dari pengalaman pribadi sebelumnya dalam perjudian. MD mengakui bahwa sebelumnya ia tidak pernah terlibat dalam aktivitas perjudian dan merasa asing terhadap praktik-praktik tersebut, karena lingkungan keluarganya tidak pernah melakukan kegiatan tersebut. Namun, setelah menikah, MD sering kali menyaksikan orang-orang bermain judi di lingkungan sekitarnya yang akrab dengan praktik perjudian.

Menurut informan IJ, dia sering memperkenalkan permainan gim HDI, utamanya permainan slot kepada teman-temannya. Habitus yang terbentuk dari



UJ dalam mengajak teman-temannya untuk bermain gim HDI
 m disposisi yang dipelajari melalui interaksi sosial dan
 ya. Kebiasaan ini menjadi bagian dari cara berpikir,
 sakan IJ dalam konteks perjudian *online*. Pengaruh sosial
 ajak teman-teman untuk bermain dapat memperkuat

habitusnya dalam praktik perjudian, dengan memperkuat nilai-nilai kolaborasi, interaksi sosial, dan kebersamaan dalam permainan HDI.

Habitus dalam judi *online* di Kota Makassar adalah hasil dari interaksi kompleks antara pengalaman sosial, pengaruh teman dan keluarga, lingkungan sosial dan budaya, serta motif ekonomi. Disposisi yang terbentuk dari pengalaman hidup dan interaksi sosial ini memengaruhi cara pemain berpikir, bertindak, dan merasa dalam konteks perjudian *online*. Faktor-faktor sosial memperkuat dan membentuk praktik perjudian di kalangan pemain HDI di Kota Makassar, menunjukkan bahwa habitus adalah struktur yang terstruktur sekaligus menstrukturkan.

B. Kapital dalam HDI: Ekonomi, Sosial, Budaya, dan Simbolik

Bourdieu (1986) menyatakan bahwa kapital bukan hanya sumber daya ekonomi, tetapi juga mencakup bentuk-bentuk lain yang dapat memberi keuntungan sosial dan kultural, membentuk struktur sosial dan memperkuat posisi dominan dalam masyarakat. Bourdieu mengidentifikasi empat jenis kapital: ekonomi, sosial, budaya, dan simbolik. Dalam HDI dapat diuraikan bentuk-bentuk kapital sebagai berikut :

1. Kapital Ekonomi

Dalam gim HDI, kepemilikan koin dan item langka oleh pemain merupakan gambaran nyata dari kapital ekonomi. Koin dan item langka ini memiliki nilai moneter yang dapat diperjualbelikan di pasar sekunder, menciptakan transaksi ekonomi di antara pemain. Pemain yang memiliki banyak koin atau item langka dapat menggunakannya untuk mendapatkan keuntungan dalam permainan, meningkatkan status mereka, dan bahkan menukarkannya dengan uang nyata. Hal ini menggambarkan bagaimana kapital ekonomi dapat memberikan kekuatan dan pengaruh dalam lingkungan digital.

Praktik jual beli koin dalam gim HDI sering terjadi di media sosial. Para pemain menggunakan platform seperti Facebook, Instagram, atau grup WhatsApp untuk mempromosikan atau menjual koin yang mereka miliki dalam pasar sekunder di luar lingkungan permainan itu sendiri,



tempat pemain dapat membeli atau menjual koin untuk keuntungan finansial atau untuk meningkatkan kekuatan mereka dalam permainan.

Kegiatan jual beli koin di media sosial sering kali dilakukan secara langsung antarpemain, dengan syarat dan harga yang disepakati. Hal ini memungkinkan pemain untuk mengonversi koin dalam permainan menjadi uang nyata atau untuk mendapatkan koin tambahan untuk digunakan dalam perjudian lebih lanjut. Informan AA, melakukan pembelian koin setiap hari di media sosial. Menurutnya, transaksi di media sosial juga memiliki risiko terjadi penipuan karena proses jual-beli dengan cara transfer ke rekening penjual, sementara itu mereka tidak saling tidak saling mengenal. Meskipun berisiko tetap membeli di media sosial karena harganya lebih murah.

Menurut informan IJ proses jual-beli di media sosial harus pandai-pandai memilih penjual yang bisa dipercaya. Harus melihat akun media sosialnya apakah sudah punya banyak pengikut atau akun baru. Ia menambahkan bahwa banyak juga penjual yang amanah dan bisa dipercaya.



chip murah via pulsa

Rp30.000

Dilihat 13

Detail produk

Kondisi Baru

Etalase **Semua Etalase**

Deskripsi produk

agen resmi

[Baca Selengkapnya](#)



Chip domino

Rp62.000

Kirim pesan ke penjual

Apa ini masih ada?

Kirim



Keterangan

Chip termurah aman dan Terpercaya!
Harga 62/B dan Beli Ecer Lebih Murah !!

Line: @nana Wa: eia 085249406583 (AtirahStora)



Optimization Software:
www.balesio.com

3. Aktivitas jual-beli koin di media sosial Facebook dan (Sumber: Tangkapan layar, 2024)

Aktivitas jual beli Koin tidak hanya mencerminkan nilai ekonomi dari sumber daya digital ini tetapi juga memperlihatkan bagaimana kapital ekonomi berfungsi dalam konteks virtual. Menariknya, jual beli koin ini tidak hanya terjadi di dunia maya tetapi juga merambah ke dunia nyata, seperti di toko kelontong dan konter penjualan pulsa. Pemain dapat membeli atau menjual koin secara langsung dengan uang tunai di tempat-tempat fisik ini, menunjukkan bagaimana kapital ekonomi digital dapat menjembatani dunia maya dan dunia nyata, menciptakan jaringan ekonomi yang lebih luas dan kompleks.



Gambar 24. Toko kelontong, penjual koin (*chip*) di kota Makassar (Dokumen pribadi, 2023)



Optimization Software:
www.balesio.com

SJ lebih memilih membeli langsung koin di toko kelontong atau di dekat rumahnya dengan alasan lebih aman. Menurutnya, ia juga sering membeli koin kepada penjual koin di dekat rumahnya karena sudah saling

kenal. Meskipun harganya lebih mahal dari pada yang dijual di media sosial, ia tidak khawatir lagi menjadi korban penipuan.



Gambar 25. Aktivitas jual beli koin di salah satu konter di Kota Makassar (Sumber: Tribun.com, 2021)

2. Kapital Sosial

Selain kapital ekonomi, permainan HDI juga menciptakan kapital sosial. Kapital sosial dalam permainan ini terlihat dari jaringan pertemanan dan koneksi yang terbentuk di antara para pemain. Pemain yang memiliki banyak koin atau item langka sering kali mendapatkan status lebih tinggi dan pengakuan dari pemain lain, memungkinkan mereka membangun hubungan yang lebih kuat dan lebih luas. Pertukaran koin atau bantuan dalam permainan dapat memperkuat ikatan sosial dan menciptakan rasa kebersamaan serta komunitas di antara pemain. Dengan demikian, kapital sosial di HDI tidak hanya meningkatkan pengalaman bermain, tetapi juga memberikan keuntungan tambahan dalam hal dukungan dan koneksi sosial.

Menurut informan AK, ketika memenangkan permainan, dia langsung membagi koin yang diperolehnya kepada teman-temannya. Informan IJ juga; ketika mendapatkan jackpot, ia mengabari dan membagi koin yang dimenangkannya. SJ pun mengikuti kebiasaan ini, dengan membagi koin yang dimenangkannya setelah menjual sebagian koin yang dimenangkannya. Bahkan berbagi kemenangan sudah menjadi kebiasaan di



antara mereka; jika seseorang memenangkan permainan atau mendapatkan jackpot, maka sebagian koin akan dikirimkan kepada teman-teman yang juga sering berbagi koin.

3. Kapital Budaya

Dalam HDI, kapital budaya mencakup berbagai pengetahuan, keterampilan, dan strategi yang dimiliki pemain untuk bermain dengan efektif dan meraih kemenangan. Pemain yang memiliki pemahaman mendalam tentang aturan permainan, strategi mengatur koin, atau bahkan kemampuan sosial untuk membentuk aliansi dengan pemain lain, dapat memanfaatkan kapital budaya mereka untuk meningkatkan prestasi dalam permainan. Selain itu, dalam konteks permainan ini, kapital budaya juga mencakup pemahaman tentang dinamika sosial dalam komunitas HDI, seperti norma-norma yang tidak tertulis tentang bagaimana cara berinteraksi dengan pemain lain, membangun reputasi yang baik, atau bahkan menegosiasikan transaksi jual beli koin.

Kapital budaya juga mencakup pemahaman istilah-istilah yang hanya dipahami oleh orang yang memainkan HDI. Misalnya istilah “kakek merah” yang merujuk pada salah satu simbol atau ikon yang muncul di permainan slot FaFaFa. Simbol ini berupa gambar seorang kakek berjubah merah yang sedang tersenyum. “kakek merah” sering digunakan oleh para pemain sebagai istilah untuk menggambarkan kemenangan besar atau jackpot dalam permainan HDI. istilah Bongkar yang berarti menjual koin. Ada juga istilah “adakah?”, yang mengisyaratkan seseorang bertanya apakah pemain lain memiliki koin, biasanya digunakan untuk meminta koin. Dengan demikian, kapital budaya di HDI tidak hanya mempengaruhi performa dalam permainan tetapi juga berkontribusi pada integrasi sosial dan keberhasilan strategis dalam komunitas permainan tersebut.



olik

DI, kapital simbolik tercermin dalam cara pemain menggunakan atau foto asli untuk memperkuat posisi mereka dalam hierarki. Ini mencakup penggunaan representasi visual yang menarik prestasi tertinggi seperti peringkat dalam permainan. Kapital

simbolik dalam HDI juga melibatkan cara pemain menggunakan bahasa dan simbol komunikasi dalam chat atau pesan untuk membangun citra yang dihormati atau diakui di komunitas. Pemain yang mampu menguasai kapital simbolik sering kali mendapatkan keuntungan dalam bentuk pengakuan sosial, akses lebih mudah ke sumber daya permainan, atau kesempatan untuk memengaruhi dinamika sosial di dalam permainan.

Kapital simbolik dalam judi *online* seperti HDI mengacu pada nilai dan kekuatan simbolik yang dimiliki oleh pemain dalam konteks permainan. Berbeda dengan kapital ekonomi yang mengacu pada kekayaan finansial atau sumber daya materi, kapital simbolik lebih berkaitan dengan pengakuan, status, dan reputasi di dalam komunitas permainan tersebut. Berikut adalah beberapa aspek penting dari kapital simbolik dalam judi *online*:

- **Pengakuan dan Status:** Pemain yang berhasil dalam permainan atau yang memiliki keterampilan dan strategi yang unggul sering kali mendapatkan pengakuan dan status tinggi di antara sesama pemain. Mereka mungkin dihormati atau dianggap sebagai otoritas dalam aspek tertentu dari permainan.
- **Reputasi dan Prestise:** Kapital simbolik juga mencakup reputasi yang dibangun oleh pemain berdasarkan kinerja mereka dalam permainan. Pemain yang konsisten dalam meraih kemenangan atau mencapai peringkat tinggi dapat membangun prestise yang kuat di komunitas permainan.
- **Kekuatan Sosial:** Pemain dengan kapital simbolik yang besar dapat memiliki pengaruh sosial yang signifikan dalam dinamika komunitas permainan. Mereka mungkin dapat mempengaruhi strategi permainan, membentuk aliansi, atau memimpin kelompok dalam turnamen atau kompetisi.
- **Identitas dan Penampilan:** Bagi beberapa pemain, kapital simbolik mencerminkan identitas mereka dalam permainan. Mereka mungkin berinvestasi dalam tampilan avatar yang menarik atau dalam pembelian item virtual yang langka untuk memperkuat citra mereka di dalam



Kepercayaan: Pemain dengan kapital simbolik yang tinggi dapat memperoleh respek dan kepercayaan dari sesama pemain. Hal ini dapat mempengaruhi interaksi sosial mereka dalam permainan dan membantu membentuk koneksi atau kolaborasi dengan pemain

Dengan demikian, kapital simbolik tidak hanya memengaruhi reputasi individual tetapi juga membentuk struktur kekuasaan dan pengaruh dalam ekosistem digital HDI.

C. Arena dalam HDI

Arena dalam HDI dapat diinterpretasikan sebagai dua ruang sosial yang saling terkait: arena digital dan arena sosial non-digital. Arena digital adalah tempat interaksi antar pemain yang terjadi melalui platform permainan, tempat mereka mempertontonkan kapital ekonomi, budaya, dan simbolik melalui koin, item langka, keterampilan permainan, serta avatar atau foto profil. Di sisi lain, arena sosial non-digital mencakup interaksi yang melampaui permainan, seperti percakapan dan hubungan sosial yang terbentuk di luar platform, baik secara langsung maupun melalui media sosial dan komunitas lainnya.

Kedua arena ini berfungsi sebagai medan pertarungan simbolik, tempat pemain yang tidak hanya bersaing untuk meraih prestasi dalam permainan, tetapi juga membangun reputasi dan identitas sosial yang diakui oleh komunitas pemain lainnya. Motif sosial, kompetitif, dan ekonomi yang mendorong partisipasi memengaruhi dinamika interaksi di kedua arena ini, menciptakan jaringan sosial yang kompleks dan hierarki dalam komunitas HDI.

Arena HDI sebagian diciptakan oleh pengembang aplikasi melalui desain dan fitur permainan yang mereka sediakan. Pengembang menetapkan aturan, sistem hadiah, mekanisme interaksi sosial, serta elemen visual yang memengaruhi cara pemain berkompetisi dan berinteraksi di dalam arena digital. Misalnya, pengaturan peringkat, turnamen, dan item langka adalah bagian dari strategi pengembang untuk menciptakan medan persaingan dan simbolik dalam permainan. Termasuk dalam permainan-permainan tertentu, pihak pengembang memiliki kemampuan untuk menentukan berapa kali pengguna kalah dan berapa kali pengguna menang. Hal tersebut telah di atur berdasarkan algoritma yang

Seperti pernyataan informan FA (2024) berikut:



Optimization Software:
www.balesio.com

saja itu. Kalau dibilang *chip* ungu itu, *chip* yang resmi, Yang e pulsa. Tapi tetap kalau masuk tetap kuning. Nilainya juga a asumsi begitu, kalau kita beli langsung di aplikasi, ibaratnya gguna aktif, karena pernah pake jasanya higgs domino, resmi da yang mengasumsikan begitu supaya bagus akunya.

Padahal tidak ada sama saja polanya, tidak begitu algoritmanya pasti dia.”

Arena sosial non-digital terbentuk secara lebih organik, berdasarkan interaksi dan dinamika sosial yang muncul di antara para pemain di luar platform permainan. Ini termasuk jaringan pertemanan, komunitas *online*, dan cara pemain memperluas interaksi mereka ke dunia nyata atau media sosial. Meskipun pengembang tidak secara langsung menciptakan arena sosial non-digital ini, mereka dapat memengaruhinya melalui fitur-fitur sosial dalam permainan, seperti opsi untuk mengirim koin, fitur chat, atau integrasi dengan media sosial.

Fitur dalam platform aplikasi HDI yang mendukung dan memengaruhi interaksi arena sosial non digital adalah fitur ‘Bagikan’. Fitur ini memungkinkan pengguna membagikan momen kemenangan mereka di media sosial. Bagi pengembang, ini juga berfungsi sebagai alat promosi gratis yang dilakukan secara sukarela oleh pengguna.



Gambar 26. Fitur Bagikan dalam Aplikasi HDI (Sumber: Tangkapan Layar)



berbagai motif mendorong pemain untuk aktif dan tersebut antara lain:

menakup pencarian interaksi sosial dan pembentukan ui chat, pengiriman koin, atau kerjasama dalam turnamen, at jaringan sosial dalam dan luar permainan.

2. **Motif kompetitif** mendorong pemain untuk mencapai peringkat tinggi, memenangkan turnamen, atau meraih prestasi tertentu, yang sering kali diakui dalam interaksi sosial sehari-hari.
3. **Motif ekonomi** melibatkan pengumpulan koin atau item langka untuk keuntungan finansial, seperti menjualnya untuk mendapatkan uang nyata.

Secara keseluruhan, arena HDI bukan hanya tempat bermain, tetapi juga medan pertarungan simbolik tempat pemain bersaing dan berkolaborasi untuk mendapatkan keunggulan dalam berbagai aspek permainan dan interaksi sosial. Motif sosial, kompetitif, dan ekonomi ini mendorong partisipasi aktif, menciptakan dinamika kompleks dan beragam dalam komunitas HDI.

D. Pertarungan Simbolik dalam praktik Judi *online* HDI di Kota Makassar

Dalam HDI, pertarungan simbolik menjadi salah satu aspek yang paling menarik untuk diteliti. Pertarungan simbolik (*symbolic struggle*) merujuk pada konflik dan dinamika kekuasaan non-fisik yang terjadi dalam medan sosial, individu dan kelompok bersaing untuk mendapatkan pengakuan, legitimasi, dan dominasi atas sumber daya simbolik. Sumber daya ini dapat berupa bahasa, simbol budaya, kredensial pendidikan, atau status sosial.

Pertarungan simbolik dalam judi *online* HDI di Kota Makassar menggambarkan dinamika kompetisi sosial dan status di antara pemain yang menggunakan platform digital ini. Di lingkungan ini, pemain bersaing untuk mendapatkan pengakuan dan prestise melalui berbagai bentuk kapital simbolik. Penggunaan avatar yang mencolok, capaian tertinggi dalam permainan, serta interaksi sosial melalui chat dan komunitas menjadi alat bagi pemain untuk memperkuat identitas dan posisi mereka.

Komunitas pemain HDI di Makassar tidak dalam bentuk formal. Komunitas tersebut berasal dari kolega atau teman-teman terdekat. Dalam komunitas ini di Makassar, pengakuan sosial sering kali diperoleh melalui kemenangan permainan atau mendapatkan *jackpot*. Pemain membagikan kemenangan mereka dalam bentuk koin kepada rekan sesama pemain juga meningkatkan status sosial. Hal ini bukan hanya sekadar menunjukkan kebaikan hati, tetapi



juga memperkuat jaringan sosial dan mendapatkan rasa hormat dari komunitas permainan. Menurut Informan AA, saat memenangkan permainan ada perasaan kebanggaan tersendiri. Bahkan ia kadang tidak menjual koin yang didapatkan, melainkan membagi-bagikan kepada teman-teman dekat. Ia kerap dipanggil suhu atau boska oleh teman-temannya.

Selain itu, interaksi offline seperti jual beli koin di toko kelontong atau konter pulsa, menambah lapisan lain dari pertarungan simbolik ini, sehingga kapital ekonomi digital merambah ke dunia nyata. Pemain yang berhasil memonetisasi koin mereka tidak hanya mendapatkan keuntungan finansial tetapi juga prestise dalam komunitas, baik *online* maupun *offline*. Dengan demikian, pertarungan simbolik di HDI menciptakan jaringan sosial yang kompleks dan kompetitif, sehingga setiap pemain berusaha untuk menonjol dan mendapatkan pengakuan dalam komunitasnya.

Pertarungan simbolik dalam judi *online* HDI di Kota Makassar mencerminkan dinamika kompetisi sosial dan status yang intens di antara para pemain. Di dunia digital ini, pemain tidak hanya berlomba-lomba untuk mendapatkan kemenangan dan *jackpot*, tetapi juga berusaha memamerkan pencapaian mereka di media sosial sebagai bentuk kapital simbolik. Melalui unggahan di platform seperti Facebook, Instagram, dan WhatsApp, pemain sering kali membagikan tangkapan layar dari kemenangan besar mereka, menampilkan jumlah koin yang berhasil mereka menangkan. Informan AG, saat mendapatkan kemenangan atau *jackpot*, ia akan memamerkan di media sosialnya dengan cara membuat story. Begitu pula yang dilakukan IJ dan AR, mereka kerap melakukan tangkap layar dan membuat status di Whatapp sebelum membagi-bagikan koin hasil kemenangan mereka.

Aktivitas ini tidak hanya bertujuan untuk menunjukkan keberhasilan, tetapi juga untuk membangun dan memperkuat identitas sosial mereka di mata komunitas. Setiap kemenangan yang dipamerkan mengundang komentar, *like*, dan pujian dari teman-teman dan rekan pemain lainnya, memperkuat posisi mereka dalam hierarki permainan. Pemain yang sering memamerkan kemenangan mereka biasanya mendapatkan pengakuan dan prestise, serta dihormati sebagai pemain yang dihormati dan diakui.



Lebih dari sekadar simbol kesuksesan, memamerkan kemenangan juga berfungsi sebagai alat untuk membangun jaringan sosial yang lebih kuat. Pemain yang sering berbagi hasil *jackpot* mereka dengan teman-teman atau memberikan sebagian dari kemenangan mereka kepada rekan sesama pemain biasanya menerima lebih banyak dukungan dan solidaritas dari komunitas. Ini menciptakan ikatan sosial yang lebih erat dan meningkatkan rasa kebersamaan di antara pemain.

Dalam ekosistem permainan HDI, pemain tidak lagi hanya berperan sebagai peserta yang bersaing untuk meraih kemenangan, tetapi juga sering kali mengambil peran sebagai pengedar koin. Praktik ini melibatkan transaksi jual beli koin di luar platform resmi, yang mengaburkan batas antara permainan dan aktivitas ekonomi nyata. Pemain yang awalnya hanya menikmati permainan kini berpartisipasi dalam perputaran ekonomi gelap, dalam hal ini koin virtual yang seharusnya tidak memiliki nilai di dunia nyata diubah menjadi komoditas bernilai tinggi. Hal ini menciptakan dinamika baru dalam komunitas HDI, ketika para pemain tidak hanya fokus pada strategi permainan, tetapi juga pada cara-cara mengoptimalkan keuntungan finansial dari aktivitas mereka di dalam dan di luar permainan.

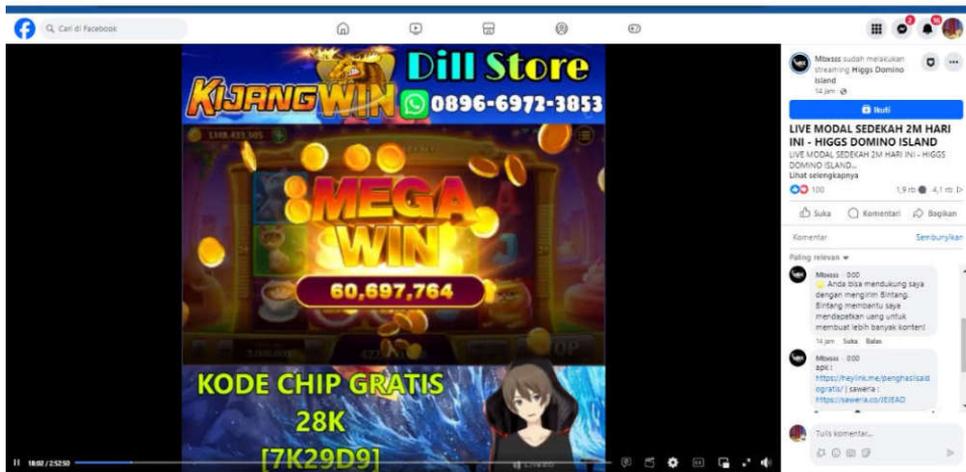
Selain itu, memamerkan kemenangan di media sosial menjadi strategi pemasaran yang efektif bagi pemain yang terlibat dalam jual beli koin. Dengan menampilkan kemenangan besar mereka, pemain dapat menarik perhatian calon pembeli dan memperkuat reputasi mereka sebagai sumber koin yang andal dan sukses. Seperti yang dijelaskan oleh Bourdieu (1986), kapital ekonomi merupakan dasar dari semua jenis kapital lainnya, dan dalam kondisi tertentu, kapital sosial dan budaya dapat diubah menjadi modal ekonomi. Dalam konteks ini, bukan hanya kapital sosial dan budaya yang dapat dikonversi menjadi kapital ekonomi, tetapi juga kapital simbolik, seperti prestasi dan reputasi dalam permainan, yang dapat diubah menjadi kapital ekonomi.



jual beli koin menjembatani dunia maya dan dunia nyata, kapital ekonomi digital dengan transaksi ekonomi nyata melalui sosial. Pemain sering kali melakukan siaran langsung di media kuat konten saat bermain HDI untuk mempromosikan kegiatan menurut informan FA, strategi ini tidak hanya meningkatkan

visibilitas mereka di komunitas permainan, tetapi juga memperluas jaringan pelanggan potensial, sehingga memperkuat posisi mereka dalam pasar gelap koin HDI.

...Ada juga pemain yang menjual *chip* dengan menjadi bandar dan menampung banyak *chip*. Mereka menggunakan kemenangan tersebut untuk menarik perhatian calon pembeli dengan menunjukkan akun yang gacor (sering menang), sekaligus beriklan bahwa mereka adalah penjual *chip* yang terpercaya. Biasanya, orang akan lebih percaya untuk membeli dari penjual yang memiliki karakter yang dihormati dan konten yang mengesankan.



Gambar 27. Aktivitas siaran langsung konten Higgs Domino Island di Media Sosial (Sumber: Tangkapan layar, 2024)

Kegiatan jual-beli yang dilakukan dalam siaran langsung di media sosial menggunakan reputasi sebagai daya tarik untuk mendapatkan lebih banyak pembeli. Hal ini menunjukkan sifat elastisitas kapital yang dapat dipertukarkan. Elastisitas kapital mengacu pada kemampuan untuk mengubah atau menukar berbagai bentuk kapital, baik ekonomi, simbolik, atau sosial, menjadi bentuk yang lain sesuai dengan kebutuhan atau tujuan tertentu. Dalam konteks jual-beli di media sosial, reputasi sebagai pemain yang berpengalaman atau memiliki

tinggi dapat menjadi modal untuk menarik minat pembeli.

Orang yang memiliki kemampuan bermain yang baik atau yang memiliki

reputasi dalam komunitas permainan dapat memanfaatkan kapital

untuk meningkatkan nilai jual dari koin atau item langka yang

mereka miliki dan mendapatkan kapital ekonomi yang lebih banyak.



Memamerkan kemenangan dan jackpot di media sosial menjadi bagian integral dari pertarungan simbolik dalam komunitas HDI di Kota Makassar. Ini menunjukkan bagaimana pemain menggunakan kapital simbolik untuk membangun identitas, memperkuat jaringan sosial, dan meningkatkan posisi mereka dalam hierarki sosial permainan. Melalui aktivitas ini, pemain menciptakan jaringan kompleks yang mencerminkan dinamika sosial dan ekonomi di dunia digital dan nyata.

Pertarungan Simbolik dalam HDI tidak hanya terjadi antara Pemain, namun juga antara penyedia gim, pemerintah, dan tokoh agama yang melibatkan berbagai kepentingan dan nilai yang saling bertentangan. Pertarungan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

1. **Penyedia Gim:** Mereka cenderung menekankan aspek hiburan, kreativitas, dan kebebasan ekonomi dalam mengembangkan dan memasarkan gim. Penyedia gim berusaha memperkuat legitimasi mereka melalui promosi bahwa gim ini adalah bentuk hiburan modern yang dapat diterima secara luas, dengan potensi untuk mendorong kreativitas, sosialitas, dan bahkan pembelajaran. Mereka juga sering menekankan potensi ekonomi dari industri gim, seperti peluang kerja dan pendapatan pajak (Higgs Game, 2024).
2. **Pemerintah:** Pemerintah memainkan peran sebagai regulator yang berusaha menyeimbangkan antara kebebasan industri gim dan kepentingan publik. Mereka mungkin mengkhawatirkan dampak negatif gim terhadap masyarakat, seperti kecanduan, dampak pada kesehatan mental, atau penyalahgunaan dalam transaksi ekonomi (seperti perjudian terselubung). Dalam pertarungan simbolik ini, pemerintah berusaha menegakkan norma-norma sosial dan hukum dengan menetapkan regulasi, batasan umur, atau kontrol atas mekanisme ekonomi dalam gim (Antara, 2024).



na: Tokoh agama seringkali mengangkat isu moral dan etika an penggunaan dan penyebaran gim. Mereka mungkin spek-**aspek** tertentu dari gim yang dianggap bertentangan nilai religius, seperti promosi perilaku yang tidak sesuai dengan a, atau penggunaan waktu dan uang yang tidak produktif.

Dalam arena simbolik ini, tokoh agama berupaya mempertahankan otoritas moral mereka dengan mengadvokasi pandangan-pandangan yang berlandaskan nilai-nilai keagamaan (Lafiri, 2021).

Pertarungan simbolik antara ketiga pihak ini mencerminkan dinamika kekuasaan, nilai, dan kepentingan yang saling berkompetisi. Penyedia gim berusaha untuk membangun dan mempertahankan legitimasi mereka di pasar yang diatur oleh pemerintah dan dipantau oleh tokoh agama. Sementara itu, pemerintah dan tokoh agama mencoba untuk mengarahkan perkembangan industri ini sesuai dengan norma-norma sosial dan moral yang mereka anggap penting.

4.2.5. Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pertarungan simbolik dalam judi *online* HDI di Kota Makassar merupakan fenomena kompleks yang melibatkan berbagai bentuk modal. Modal ekonomi, dalam bentuk koin dan item langka, menjadi sumber daya utama yang diperebutkan. Modal sosial, berupa jaringan pertemanan dan koneksi antar pemain, turut berperan dalam menentukan status dan pengaruh individu. Modal budaya, yaitu pengetahuan dan keterampilan bermain, menjadi kunci untuk meraih kemenangan dan prestise. Sementara itu, modal simbolik, seperti penggunaan avatar atau foto asli dan pencapaian tertinggi dalam permainan, menjadi alat untuk menunjukkan identitas dan status sosial.

Pertarungan simbolik tidak hanya berlangsung di dunia maya, tetapi juga merambah ke dunia nyata melalui aktivitas jual beli koin di toko kelontong dan konter pulsa. Fenomena ini menunjukkan bagaimana kapital ekonomi digital mampu menjembatani kedua dunia tersebut. Hal ini menciptakan jaringan ekonomi yang lebih luas, menghubungkan realitas virtual dengan kehidupan



Pertarungan simbolik ini juga melibatkan penggunaan media sosial untuk memamerkan kemenangan dan membangun citra diri. Pemain sering membagikan pencapaian mereka di platform media sosial

mendapatkan pengakuan dan status yang lebih tinggi dalam komunitas. Citra diri yang dibangun dapat menghasilkan kapital ekonomi melalui kegiatan jual-beli koin, hal ini menunjukkan elastisitas kapital yang dapat ditukarkan. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa bukan hanya kapital sosial dan budaya yang dapat dikonversi menjadi kapital ekonomi, kapital simbolik juga bisa dikonversi menjadi kapital ekonomi.

Secara keseluruhan, pertarungan simbolik dalam judi *online* HDI di Kota Makassar mencerminkan dinamika sosial dan ekonomi yang kompleks di era digital. Penelitian ini memberikan wawasan berharga tentang bagaimana individu dan kelompok bersaing untuk mendapatkan pengakuan, status, dan keuntungan ekonomi dalam lingkungan digital yang semakin terhubung dengan dunia nyata.



Daftar Pustaka

- Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. In J. Richardson (Ed.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (pp. 241-258). Greenwood Press.
- Antara. (2024). Diskominfo Sulsel minta warga melaporkan konten judi online. <https://makassar.antaranews.com/berita/544671/diskominfo-sulsel-minta-warga-melaporkan-konten-judi-online> (diakses 3 Agustus 2024)
- _____. (1977). *Outline of a Theory of Practice*. Cambridge University Press.
- Brown, S. (2009). *Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. Avery.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. SAGE Publications.
- Filimowicz, M. (2023). *Chance, Probability, Fairness*. from <https://medium.com/understanding-games/chance-probability-fairness-4db052225107> (diakses 3 Mei 2024)
- Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press.
- Moelong, Lexy J.(2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Lafiri, Firmansyah. (2021). Game Higgs Domino Haram. <https://muisulsel.or.id/game-higgs-domino-haram/> (diakses 3 Agustus 2024).
- Strauss, A., & Corbin, J. (1990). *Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques*. SAGE Publications.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press.



BAB. V PENUTUP

5.1. Simpulan

Higgs Domino Island (HDI) merupakan manifestasi dari konvergensi media dan budaya, yang menggabungkan elemen-elemen dari permainan tradisional Indonesia dengan teknologi digital dan mekanisme perjudian modern. Elemen perjudian seperti sistem koin virtual dan hadiah acak menciptakan pengalaman yang mirip dengan perjudian asli. Hal tersebut diterapkan untuk menarik dan mempertahankan pengguna.

Higgs Games menyatakan bahwa HDI tidak memfasilitasi perjudian karena hanya menggunakan mata uang virtual. Namun, praktik jual beli koin oleh pemain dan penjual di luar aplikasi menciptakan aktivitas yang memenuhi definisi perjudian, yang mencakup tiga komponen inti: (1) adanya taruhan, (2) hasil yang tidak pasti, dan (3) hadiah atau sesuatu yang berharga dipertaruhkan (Williams, dkk., 2017). Praktik jual beli koin ini menyebabkan permainan HDI yang semula hanya memiliki dua komponen perjudian – adanya taruhan dan hasil yang tidak pasti, kini mencakup ketiganya. Praktik jual beli koin tersebut mengubah mata uang virtual yang semula tidak bernilai ekonomi menjadi komoditas bernilai ekonomi, sehingga permainan ini dikategorikan sebagai aktivitas perjudian. Akibatnya, pemerintah memblokir aplikasi HDI. Sebagai respons, Higgs Games menghilangkan fitur pengiriman koin dalam aplikasinya.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap para informan, terdapat beberapa poin penting yang muncul terkait pengalaman mereka bermain gim HDI. Secara umum, informan tertarik pada permainan ini karena faktor hiburan, tantangan, dan potensi keuntungan finansial. Namun, seiring berjalannya waktu, beberapa informan mengaku mengalami dampak negatif seperti kecanduan,

, gangguan kesehatan dan masalah sosial lainnya. Selain itu, kekhawatiran pengguna tentang aksesibilitas permainan ini bagi mereka berdampak pada perkembangan mereka.

Informan ini menyimpulkan bahwa pertarungan simbolik dalam judi di Makassar merupakan fenomena kompleks yang melibatkan



berbagai bentuk modal. Modal ekonomi, dalam bentuk koin dan item langka, menjadi sumber daya utama yang diperebutkan. Modal sosial, berupa jaringan pertemanan dan koneksi antar pemain, turut berperan dalam menentukan status dan pengaruh individu. Modal budaya, yaitu pengetahuan dan keterampilan bermain, menjadi kunci untuk meraih kemenangan dan prestise. Sementara itu, modal simbolik, seperti penggunaan avatar atau foto asli dan pencapaian tertinggi dalam permainan, menjadi alat untuk menunjukkan identitas dan status sosial.

Pertarungan simbolik tidak hanya terjadi dalam dunia maya, tetapi juga merambah ke dunia nyata melalui aktivitas jual beli koin di toko kelontong dan konter pulsa. Fenomena ini menunjukkan bagaimana kapital ekonomi digital dapat menjembatani dunia maya dan dunia nyata, menciptakan jaringan ekonomi yang lebih luas. Selain itu, pertarungan simbolik dalam HDI melibatkan penggunaan media sosial sebagai arena untuk memamerkan kemenangan dan membangun citra diri. Pemain aktif membagikan pencapaian mereka di media sosial untuk mendapatkan pengakuan dan status lebih tinggi dalam komunitas. Citra diri ini kemudian digunakan untuk meraup kapital ekonomi melalui jual-beli koin, menunjukkan sifat elastisitas kapital yang dapat dipertukarkan dari kapital simbolik menjadi kapital ekonomi.

Secara keseluruhan, pertarungan simbolik dalam judi online HDI di Kota Makassar mencerminkan dinamika sosial dan ekonomi yang kompleks di era digital. Penelitian ini memberikan wawasan berharga tentang bagaimana individu dan kelompok bersaing untuk mendapatkan pengakuan, status, dan keuntungan ekonomi dalam lingkungan digital yang semakin terhubung dengan dunia nyata.

5.2. Saran

5.2.1. Saran Teoritis



melakukan untuk mengetahui bentuk pertarungan simbolik di Kota Makassar. Penelitian selanjutnya diharapkan analisis Kekerasan simbolik (*symbolic violence*) dalam gim

2. Responden dalam penelitian ini hanya mencakup pengguna HDI di Kota Makassar. Penelitian selanjutnya dapat melakukan survei di beberapa kota lain di Indonesia untuk membandingkan pola penggunaan HDI dari berbagai kota.

5.2.2. Saran Praktis

Penelitian ini diharapkan memberi informasi tentang dinamika sosial dan budaya dalam era digital, terutama terkait dengan perjudian *online* dan pembentukan identitas. Selain itu, penelitian ini memberikan informasi kebutuhan akan regulasi yang lebih ketat untuk melindungi pengguna, khususnya anak di bawah umur dan kelompok pengguna rentan, sehingga mengurangi dampak negatif perjudian *online*.



DAFTAR PUSTAKA

A. Arsip

Arsip Pemerintah Kotamadya Ujung Pandang Volume I (1926-1988). *Surat Keputusan tanggal 26 Januari 1968 tentang penyelenggaraan Lotere Totalisator (Lotto)*. (Makassar: Badan Arsip dan Perpustakaan Daerah Provinsi Sulawesi Selatan, 2015). No.Reg. 1945.

B. Buku

Al-Qur'an Kementerian Agama RI. (2022). Al-Qur'an dan Terjemahannya. Jakarta: Lajnah Pentashihan Muhsaf Al-Qur'an.

Arnold, Pieter. (1977). *The Encyclopedia of Gambling: The game, the odds, the techniques, the people and places, the myths and history*. New Jersey: Ctwell Books Inc.

Bourdieu, Pierre. 1984. *Distinction: A Social Critique of The Judgement of Taste*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.

_____. (1986). The forms of capital. In J. Richardson (Ed.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (pp. 241-258). Greenwood Press

_____. (1991). *Language and Symbolic Power*. Harvard University Press.

_____. (1995). *Outline of a Theory of Practice*, Cambridge: The University Press.

_____. (1998). *Practical Reason : On the Theory of Action*. In Stanford University Press.

_____. (2020). *Bahasa dan kekuasaan Simbolik* (S. A. Herniwarno, Penerj.). Yogyakarta: IRCiSoD.

BPS Kota Makassar. (2023). Kota Makassar Dalam Angka 2023. Makassar: BPS Kota Makassar.

Brown, S. (2009). *Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. Avery.

Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. SAGE Publications

_____. (1960). Kitab Undang-undang, Undang-undang dan Peraturan serta Undang-Undang Dasar 1945 Republik Indonesia, Wetboeken, Wetten en Veroderingen, benevens de Grondwet van 1945 van de Republik Indonesia), Leiden – Jakarta



- Giddens, A. (2011). *The Constitution of Society: Teori Strukturasi untuk Analisa Sosial*. Yogyakarta: Pedati
- Haryatmoko. (2010). *Dominasi Penuh Muslihat; Akar Kekerasan dan Diskriminasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- _____.(2016). *Membongkar Rezim Kepastian: Pemikiran Kritis Post-Strukturalis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press.
- Ibrahim, I. S., & Akhmad, B. A. (2014). *Komunikasi dan komodifikasi: Mengkaji media dan budaya dalam dinamika globalisasi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press. ISBN: 978-0814742952.
- Jones, Pip; Bradbury, Liz.; Le Boutillier, Shaun (2016). *Pengantar Teori-teori sosial (edisi revisi)*. Diterjemahkan oleh Saifuddin, Achmad Fedyani (edisi Kedua). Jakarta: Pustaka Obor Indonesia.
- Jufri. (2014). *Pertarungan Simbolik dalam Wacana Calon Legislatif: Kajian Kritis*. Badan Penerbit UNM.
- Kartono, Kartini. (2020). *Patologi Sosial Jilid 1*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Lewis, J., & Ritchie, J. (2003). *Qualitative Research Practice*. London: SAGE Publications.
- Marx, K., & Engels, F. (1848). *The Communist Manifesto*. London: Communist League.
- Moelong, Lexy J.(2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- McMillen, Jan. (1996). *Understanding Gambling: History, Concept and Theories*. dalam Jan McMillen (ed.), *Gambling Cultures, studies in history and interpretation*. Routledge. Hlm. 6 – 39.



(2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative* s Seventh Edition. Boston: Pearson Education, Inc.

Khuta. (2021). *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu* aniora pada Umumnya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Riyanto, S., & Hermawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1990). *Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques*. SAGE Publications.
- Thompson, Wialliam N. (2010). *The International Encyclopedia of Gambling*. Santa Barbara: ABC-CLIO, LLC
- Weber, M. (1922). *Economy and Society: An Outline of Interpretive Sociology*. Berkeley: University of California Press.
- William, Robert J., dkk. (2017). The Definition, Dimensionalization, and assessment of Gambling Participation. Reported for the Canadian consortium for Gambling Research.

C. Skripsi, Tesis dan Disertasi

- Isham, Zulfikar. (2015). Perjudian pada Masa Jawa Kuno Sumber Prasasti Abad Ke 8 hingga ke 13, Skripsi (Depok: UI, 2015), hlm. 97.
- Rusdiarti, Suma Riella. (2004). Bahasa, Kapital Simbolik dan Pertarungan Kekuasaan, Tesis (Depok: UI, 2004), hlm. 29.
- Tangeliku, Agustinus Sem Porak. (2023). Judi Adu Kerbau Sebagai Jendela Untuk Melihat Kontinuitas dan Perubahan Ritual Pemakaman Di Toraja, Disertasi (Depok: UI, 2023), hlm. 1

D. Jurnal dan Majalah

- Abarbanel, B & Rahman A (2015) eCommerce market convergence in action: social casinos and real money gambling. *UNLV Gaming Research & Review Journal* 19(1): 51–62.
- Arsana, I Gusti Ketut Gde. (2011). *Sabung Ayam (tajen) di Bali: di Antara Ranah Budaya dan Hukum*, Jnana Budaya, Vol. 16, No. 2, 2011. Denpasar: Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional, hlm. 271-284.
- Binde, P. (2007). Gambling and religion: Histories of concord and conflict. *Journal of Gambling Issues*, (20), 145-165. Centre for Addiction and Mental Health. <https://doi.org/10.4309/jgi.2007.20.4>



3). Kontroversi terkait fitur kirim di game Higgs Domino perhatian masyarakat. *Fajar Harapan*. arharapan.id/games/f-44257/kontroversi-terkait-fitur-kirim-domino-mengundang-perhatian-masyarakat/ (diakses 2

- Galeswangi, Rakai Hino, dkk. (2022). *Inkripsi pada relief Partayanjna di candi Jago*, dalam *Jurnal Sejarah dan Budaya*, Vol. 16, No. 1, (2022). <http://journal2.um.ac.id/index.php/sejarah-dan-budaya/article/view/28676/9973>. (diunduh 21 Juni 2023).
- Guttler, Paulo. (2008, Januari). *China: An Exciting Adventure*. Public Gaming International, hlm 22.
- Johnson, M.R., & Brock, T. (2019). How are video games and gambling converging? *Gambling Research Exchange Ontario*, Guelph, Ontario, Canada
- Kampersal, R. (2017). *Bruins Nation: A Study of Fandom and Identity"* *Communication & Media Studies Theses*. 2. https://docs.rwu.edu/communication_theses/2
- Khumairo, H. S, Sunu C. B., Akhmad Q. Z. (2022). Kontekstualisasi cerita kreatif panji cindelaras bagi masyarakat Tulungagung. *Journal of Creative Attitudes Culture*. Vol. 3 No. 2. Hlm. 63-67.
- King, D. L., Gainsbury, S. M., Delfabbro, P. H., Hing, N., & Abarbanel, B. (2015). Distinguishing between gaming and gambling activities in addiction research. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 215–220. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.045>
- Krisdinanto, Nanang (2014). *Pierre Bourdieu, Sang Juru Damai*, KANAL - Jurnal Ilmu Komunikasi, 2, No. 2 hlm. 107-206.
- Matheson V. (2021). An Overview of the Economics of Sports Gambling and an Introduction to the Symposium. *Eastern economic journal*, 47(1), 1–8. <https://doi.org/10.1057/s41302-020-00182-4>
- McMullan JL, Miller D (2008) All in! The commercial advertising of offshore gambling on television. *Journal of Gambling Issues* 1(22). Crossref, hlm. 230–251.
- Macey, J., & Hamari, J. (2019). eSports, skins and loot boxes: Participants, practices and problematic behaviour associated with emergent forms of gambling. *New Media & Society*, 21(1), 20-41.
- _____. (2024). *Gamblification: A definition*. *New Media & Society*, Article 210839
- _____, Hamari, J., & Adam, M. (2024). A conceptual framework for identifying and identifying gamblified experiences. *Computers in Human Behavior*, 152, 1–15. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.108087>



- Raspor, Andrej, dkk (2019). *How Important is Gambling in National GDP: Case Study From Austria, Croatia, Italy And Slovenia*, Economics Volume 7, No.1 2019. Hlm 31-49.
- Sayopi, A. R., Firdaus, M., & Salam, N. E. (2022). Fenomena Game Higgs Domino Island Pada Kalangan Masyarakat Produktif Di Kota Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 7325–7335.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press.
- Takwin, Bagus. (2006). *Perlengkapan dan Kerangka Panduan Gaya Hidup*, dalam Adlin, Alfathri, Resistensi Gaya Hidup: Teori dan Realitas. Yogyakarta: Jalasutra. 2006, hlm. 49-50.
- Zanescu A, Lajeunesse M, French M (2019) “Gaming DOTA players: iterative platform design and capture”. In: Proceedings of Digra 2019. DiGRA 2019, Kyoto, Japan, 6–10 August. DiGRA.

E. Artikel dan Video Daring

- Antara. (2024). Diskominfo Sulsel minta warga melaporkan konten judi online. <https://makassar.antaraneews.com/berita/544671/diskominfo-sulsel-minta-warga-melaporkan-konten-judi-online> (diakses 3 Agustus 2024)
- Andy. (2021). “The Earliest Evidence of Gambling”. <https://www.megalithic.co.uk/article.php?sid=2146414715>. (diakses 20 juni 2023)
- Apriman, Givary .(2024). “Langkah Pemerintah Berantas Judi *Online* Belum Beri Dampak Signifikan”. <https://www.law-justice.co/artikel/166933/langkah-pemerintah-berantas-judi-online-belum-beri-dampak-signifikan/> (diakses 21 April 2024)
- BBC Indonesia. (2022). “Judi *Online* Marak diIndonesia, Sejumlah Orang Kecanduan – uang tabungan habis, mobil saya jual ”. <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-61404363>. (diakses 20 Juni 2023)
- Brewminate. (2023). “The Complex Relationship Between Religion and Gambling”. <https://brewminate.com/the-complex-relationship-between-religion-and-gambling-2/>. (diakses 3 agustus 2024)
- (2023). “Alasan Menkominfo Tegas Blokir Aplikasi Higgs Domino Island”. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230817014150-alasan-menkominfo-tegas-blokir-aplikasi-higgs-domino-island> (diakses 17 Agustus 2023).



CNN Indonesia. (2023). "Menkominfo Dapat Bukti ASN dan Pejabat Pemda Main Judi *Online*". <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20231022064922-192-1014350/menkominfo-dapat-bukti-asn-dan-pejabat-pemda-main-judi-online>. (diakses 27 Desember 2023)

Dinamika Kepri. (2024). Setelah tombol kirim dihapus, kini game Higgs Domino Island muncul lagi di Play Store. *Dinamika Kepri*. <https://www.dinamikakepri.co.id/2024/02/setelah-tombol-kirim-dihapus-kini-game.html> (diakses 2 juni 2024)

Drift. (2023). "The Pros and Cons of Legalized Gambling: A Look at the Economic and Social Implications of Casinos". <https://drifttravel.com/the-pros-and-cons-of-legalized-gambling-a-look-at-the-economic-and-social-implications-of-casinos/> (diakses 3 Februari 2024)

Easy Reader & Peninsula. (2023). Forbidden Fruit- Where Gambling is Punished By Law?. <https://easyreadernews.com/forbidden-fruit-where-gambling-is-punished-by-law/> (diakses 3 Agustus 2024)

Evans, Farrel. (2022). How The Colloseum Was Built – and Why It Was an Architectural Marvel. <https://www.history.com/news/how-roman-colosseum-built> (diakses 3 Februari 2024)

Filimowicz, M. (2023). *Chance, Probability, Fairness*. from <https://medium.com/understanding-games/chance-probability-fairness-4db052225107> (diakses 3 Mei 2024)

Gideon, Arthur. (2023). "Deretan Artis Terseret Kasus Judi *Online*, Bikin Video 1 Menit Dibayar hingga Rp 100 Juta". <https://www.liputan6.com/bisnis/read/5406394/deretan-artis-terseret-kasus-judi-online-bikin-video-1-menit-dibayar-hingga-rp-100-juta#div-gpt-ad-liputan6-skinad-oop>. (diakses 27 Desember 2023).

Glimne, Dan. (2024). "dice". Encyclopedia Britannica, <https://www.britannica.com/topic/dice>. (diakses 2 Februari 2024).

Higgs Game. (2023). Company. *Higgs Game*. <https://higgsgame.com/> (diakses 2 juni 2024)

Humas_restabesmakassar. (2023, 22 Agustus). [Deskripsi singkat atau judul postingan jika ada] [Foto]. Instagram. https://www.instagram.com/humas_restabesmakassar/p/C1YsUXdJGsn/

=1

019, 30 Oktober). [Film Dokumenter] - Ali Wardhana Sang erekonomian Indonesia (Bagian I). [Vidio]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?app=desktop&feature=youtu.be&v=md9&fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTAAAR2WDb_U3rpaxM6utHBaa07grYs8ERXV9d_gH4XhCdx8qWMqitw_aem_AXoeb158I-



n88ZMmXkBIQ5x9SfoTRS31GLJ9fIn3vMRjoepFg-
TFVcdsfGB6YvKopeuxY-3t4fghxj_y2zdxl3IE

Kiswanto, Dimas (2023). "Ramai Judi *Online*: Sejarah Judi, Nalo, hingga Lotere Buntut", <https://bisnis.tempo.co/read/1750905/ramai-judi-online-sejarah-judi-nalo-hingga-lotere-buntut>. (diakses 12 November 2023).

Maulida, Leli. (2023). "Kominfo: Perputaran Uang di Higgs Domino Island Rp 2,2 Triliun perbulan". <https://teknokompas.com/read/2023/08/10/09350037/kominfo-perputaran-uang-di-higgs-domino-island-rp-22-triliun-per-bulan> (diakses 12 November 2023).

Media Indonesia. (2024). HDI ubah nama dan buka kembali akses unduhan gim di Indonesia. *Media Indonesia*. <https://mediaindonesia.com/teknologi/670322/hdi-ubah-nama-dan-buka-kembali-akses-unduh-gim-di-indonesia> (diakses 2 Juni 2024)

Pempus, B. (2016). "Global Gambling Market To Reach \$635 Billion By 2022". <http://www.cardplayer.com/poker-news/20865-global-gambling-market-toreach-635-billion-by-2022> (diakses 30 September 2023).

PPATK. (2023). "Indonesia Kecanduan Judi *Online*, Jumlah Transaksi 200 Triliun Sepanjang 2023". <https://ppid.ppatk.go.id/?p=11818>. (diakses 1 November 2023).

Petrosyan, Ani. (2023). "Countries with the largest digital populations in the world as of January 2023" <https://www.statista.com/statistics/262966/number-of-internet-users-in-selected-countries/> (diakses 12 Desember 2023)

Thahir, Thamzil (2021). "Pandemi, Kedai di Makassar Mulai Marak Jual Chip Higgs Domino, Bagaimana Hukum Judi dalam Islam?". https://makassar.tribunnews.com/2021/08/22/pandemi-kedai-di-makassar-mulai-marak-jual-chip-higgs-domino-bagaimana-hukum-judi-dalam-islam?page=all#google_vignette (diakses 06 Agustus 2024)

Sari, Rita Puspita. (2024). "Top 5: Kota dengan Internet Tercepat di Indonesia". <https://www.cloudcomputing.id/berita/top-5-kota-internet-tercepat>. (diakses 20 Februari 2024).

Septiani, Lenny. (2023) "2,2 juta mahasiswa, ibu rumah tangga, petani main judi". <https://katadata.co.id/digital/teknologi/6527a163505a7/2-2-juta-rumah-tangga-petani-main-judi-online>. (diakses 27 3).



Optimization Software:
www.balesio.com

(2024). "Pria dipolisikan Ibu di Makassar Gadai 3 Motor Judi *Online*". <https://www.detik.com/sulsel/hukum-dan>

kriminal/d-7149697/pria-dipolisikan-ibu-di-makassar-gadai-3-motor-demi-main-judi-online. (diakses 3 Februari 2024).

Sponsor Atkas Seo. (2024). A comprehensive guide to the history of U.S. gambling culture. <https://www.healdsburgtribune.com/us-gambling-culture-history/> (diakses 3 Agustus 2024)

The Business Research Company. (2024). "Gambling Global Market Report 2024". <https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/gambling-global-market-report> (di akses 2 Februari 2024).

The Economist. (2017) "The world's biggest gamblers". <https://www.economist.com/blogs/graphicdetail/2017/02/daily-chart-4> (diakses 30 September 2023).

Vlcek, William. (2019) "How Macau became the world's casino capital". <https://theconversation.com/how-macau-became-the-worlds-casino-capital-108866> (diakses 1 November 2023).

VOI. (2022). "Pada masa penjajahan Belanda, rumah judi pernah menjamur di Batavia", <https://voi.id/memori/202711/pada-masa-penjajahan-belanda-rumah-judi-pernah-menjamur-di-batavia> (diakses 19 juni 2023).

F. Rilis Survei/ Lembaga

APJII. (2023). Press Conference Survei Internet Indonesia 2023 Tahap I. (diunduh 1 November 2023)

Kemenkominfo. (2023). "Menkominfo: Pemerintah Terus Berantas Judi *Online*". Siaran Pers Kemenkominfo No. 382/HM/KOMINFO/10/2023 (diakses 2 November 2023).

OJK. (2023). "OJK Memerintahkan Bank untuk Memblokir Rekening yang Terlibat dalam Kegiatan Judi *Online*". Siaran Pers OJK No, SP 129/GKBP/OJK/IX/2023. Diunduh (1 November 2023)

PPATK. (2022). "Aliran Dana Terkait Judi Terus Dipantau". Siaran Pers PPATK No. B/005/HM.02.03/X/2022. (diakses 1 November 2023).



LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi proses wawancara dan pengisian borang kuesioner oleh responden



Optimization Software:
www.balesio.com

Lampiran 2. Transkrip Wawancara

Transkrip Wawancara Informan AA

Pembicara	Percakapan
Interviewer	Tidak apa-apa, saya rekam?
AA	Iya
Interviewer	Siapa nama lengkapnya?
AA	AA
Interviewer	Usianya berapa AA?
AA	Usia 21
Interviewer	Tinggal disini
AA	Iya di Samata
Interviewer	Pendidikan terakhir?
AA	SMA, lagi kuliah
Interviewer	kuliah di mana?
AA	Di UIN
Interviewer	Semester berapa?
AA	Semester 6
Interviewer	Ini terkait Higgs domino yah. A saya panggil A yah. A sudah berapa lama main higgs domino?
AA	Sekitar 2022
Interviewer	Berarti 2 tahun yah
AA	Iya
Interviewer	Pertama kali main siapa yang memperkenalkan, atau pernah melihat siapa?
AA	Pernah lihat teman
Interviewer	Pernah di ajak teman juga?
AA	Tidak pernah di ajak, tapi saya ji
Interviewer	Inisiatif sendiri?
AA	Iye
Interviewer	Menurut A, higgs domoino termasuk judi atau cuma permainan ?
AA	Judi
	Apa alasan A, kenapa bermain Higgs domino. Artinya apakah ada keunggulan higgs domino ini dibandingkan gim lain? Kalau keunggulannya disisi lain bisa menghasilkan uang. A main berapa kali frekuensinya dalama seminggu? Tiap hari, rutinitas.



Interviewer Kalau main sering top up?
 AA Iya kadang 15, 20
 Interviewer Dalam sebulan berapa kali adik?
 AA Kadang dalam satu hari itu 30.
 Interviewer Artinya tiap hari beli, tiap hari kita beli?
 AA Iya
 Interviewer Wui banyak uangnya
 AA Karena judi kalau kalah itu tidak pernah puas.
 Interviewer Kalau kalah besar pernah?
 AA Kalau kalah sampai ratusan ribu pernah
 Interviewer Nah setelah itu kok masih main, tidak kapok, apakah yang menjadi alasannya?
 AA Sebenarnya lebih yang membuat tertarik itu, ingin kembalikan uang yang hilang.
 Interviewer A pernah mengajak teman bermain?
 AA Tidak pernah.
 Interviewer Saya pengalaman kalau ngumpul sama teman itu, kita 4 orang 5 orang bermain sama-sama dalam satu ruangan. Kayak juga A biasa?
 AA Tidak ji, saya di kost
 Interviewer Berarti tidak ada pengaruh yah orang lain?
 AA Tidak adaji, sebenarnya lebih anu, kemauan diri sendiri. Karena lihat kan tersebar di sosial media instagram, youtbe, dan facebook kan selalu viral, apalagi persoalan judi *online*
 Interviewer Berarti pernah lihat promo media sosial, promo hdi?
 AA Iya
 Interviewer Apakah ada pengaruhnya?
 AA Sanagt berpengaruh
 Interviewer A sebelum bermain higgs domino, adakah pengalaman pribadi bermain judi konvensional misalnya, atau dulu judi pokor begitu atau yang lain?
 AA Ada jia di kampung.
 Interviewer Pernah di kampung main, artinya bukan pertama kali bermain judi?



Cuma kan yang menjadi hegemoni ketika erlalu...apalagi istilahnya, hadirnya teknologi, dulu kan tidak ada main judi, salah satunya faktor itu adalah eknologi, hadirnya teknologi umtuk memberikan suatu pencerahan lah terhadap judi *online* bahwa ada yang lebih menarik dibanding yang dulu.

- Interviewer Jadi waktu kecil pernah main, entah main gundu, entah main kartu-kartu begitu, main qq, pernah begitu?
- AA Iya
- Interviewer Pengalaman adik, di kerabat pernah lihat keluarganya main judi?
- AA Oh tidak pernah ustadz semua.
- Interviewer Ustadz semua hehehe, atau di lingkungannya, di tetangga gitu?
- AA Kalau di lingkungan sekitar ada
- Interviewer kapan waktu-waktu tertentu main slot?
- AA Kalau main slot biasa subuh
- Interviewer Kenapa alasannya
- AA Kalau dilihat dari youtube apa atau facebook apakan, sering jam gacor itu jam jam 4 pagi jam 6
- Interviewer Saya pernah juga dengar begitu, artinya ada waktu tertentu.
- AA Ada waktu tertentu yang kemudian yang harus dimainkan toh
- Interviewer Jadi kita sering subuh?
- AA Subuh saya
- Interviewer Tapi waktu lain biasa juga yah?
- AA Biasa tapi yang sering itu subuh.
- Interviewer Selain main slot di higgs domino, apakah main permainan lain di higgs domino?
- AA Tidak pernah.
- Interviewer Cuma slot?
- AA Pengaruh besar
- Interviewer Apakah ada perasaan bangga ketika memenangkan?
- AA Kebanggaan tersendiri toh.
- Interviewer Ketika mengangkan. Saya juga rasa itu, bahkan kadang saya tidak jual, saya bagi sama teman, jadi kita dibling suhu, bos...boska, adakah. Apalagi kalau sudah sering menang. Pasti didengarkan apa yang dia bilang. Oh jam begini main. Bahkan teman pernah bilang, bagus ini kanda. Jam berapa main?. Pas sembahyang jumat main. Hehehe.
- Hehehe
- Okey AA terima kasih
- Iye.



Transkrip Wawancara Informan AG

Pembicara	Percakapan
Interviewer	Siapa namanya adik?
AG	AG
Interviewer	Usia sekarang?
AG	20
Interviewer	Domisili?
AG	Alauddin
Interviewer	Pendidikan?
AG	SMA sementara kuliah
Interviewer	Semester berapa
AG	Semester 4
Interviewer	Sejak kapan main higgs domino?
AG	Kalau higgs domino itu main pas ada di Makassar, semester 1, semester 2. Kalau slot itu mainnya dari SMA
Interviewer	Main Zeus?
AG	Bukan slot lagi itukan, bedanya slot dengan higgs itu, higgs domino itukan pakai koin dia, kalau slot itu langsung uang asli, deposit begitu.
Interviewer	Siapa yang kasih tahu tentang higgs domino, siapa yang memperkenalkan?
AG	Lihat-lihat teman-teman sesama mahasiswa yang main.
Interviewer	Secara pribadi ada yang mengajak?
AG	Tidak ada, cuma lihat teman, ditanya-tanya, diajari baru main.
Interviewer	Menurut AG higgs dominio masuk kategori judi atau apa?
AG	Termasuk judi. Karena dia kan isi koinnya pakai uang, walaupun nilainya tidak terlalu besar seperti main slot. Kalau slot minimalnya kan 50 ribu, kalau higgs domini itu kan 15 bahkan 5 ribu itu bisa beli koin dan lama mainnya, sedangkan slot itu 50 atau 100 saja tidak sampai 5 menit.
	Apa itu istilahnya?
	Langsung runkad
	Menurut AG higgs domino di banding game lain apakah gim lain yang semacamnya?
	Kalau higgs domino itu mempunyai keunggulan.
	Maksudnya karena dilihat dari kawan-kawan yang main



kan rata-rata pasti orang-orang menengah ke bawah. Rata-rata karena berharap ingin melipat-gandakan uangnya makanya mereka main. Sehingga higgs domino itu yang pertama tidak perlu modal besar juga. Punya kemungkinan besar menang karena 15 ribu aja bisa main 1 jam lebih lah. Karena posisinya banyak koin yang diganti dengan uang itu. yang kedua juga, setiap harinya ada gratisan koin, ada sedekahnya sehingga itu bisa dimanfaatin tanpa harus isi pakai uang.

Interviewer

Berapa kali beli chip,?

Sesekali, semisal satu kali dalam sebulan. Karena kalau saya isi chip kemarin itiuukan anggapannya untuk hiburan. Jadi Setiap uang yang diterapkan sama Orang tua di kampung Rp15.000 atau paling banyak Rp30.000 lah buat pakai isi chip

AG

Interviewer

Andri pernah kalah ya? Maksudnya pernah kalah banyak?

AG

Pernah Pernah Rp1.800.000

Interviewer

Main higgs domino?

AG

Itu main slot Oh Exdomino tidak Pernah kalah banyak Palingan Rp15.000 atau Rp30.000. Tapi pas SMA Kalau slot itu Rp1.000.000

Interviewer

Besar deh deposit Rp1.800.000 itu

Bukan Kan kemarin itu kan Kayak musim panen Jadi kerja-kerja sampai beberapa bulan ikut panen itu uang Rp2.000.000 Jadi saya deposit Rp200.000. karena kalah pengen berharap uangnya kembali lagi Deposit terus Ternyata sudah sampai Rp1.800.000 Karena pengen ngembalikan uangnya

AG

Interviewer

Kalau Exdomino Paling tidak Slot ya Kenapa main lagi Ketika kalah? Apa alasannya? Kenapa masih mau main?

Karena Alasannya Kalau saya lihat Karena faktor lingkungan Karena posisinya Ada teman-teman kita Yang satu tempat tinggal Main Mobile Legends Pasti lama-lamaan kita terhasut Karena kita tidak main juga Makanya ketika kita lihat Kawan-kawan main higgs domino Jadinya terbawa arus meskipun kalah Tidak ada keinginan atau Penasaran?

Ada juga

Berapa kali dalam Seminggu Mainnya?



AG Setiap hari Karena ada gratis
 Interviewer Sampai bikin banyak akun?
 AG Iya sampai bikin banyak akun
 Interviewer Ternyata Hampir semua orang sama. Kita pernah ajak orang main Artinya mempengaruhi orang
 AG Tidak ji
 apakah Ada pengaruh orang lain Dalam mengambil keputusan Bermain Orang lain mempengaruhi Kita main Misalnya kita lagi Tidak mau main Ada teman Ayo main Artinya kita Kita benar Mengikuti Apa maunya orang Artinya keputusan kita dipengaruhi oleh orang itu?
 Interviewer
 AG Ada kadang Misalnya teman Kehabisan sedekat Disuruh buka akun main Buat sedekat atau kurang Karena mau isi koinnya banyak Biar Bisa main Betnya lebih besar Jadinya dia ajak ceka Ceka ceka Buat beli Ceka ceka Cari kawan Urunan Kongsi Toh. Apakah Anda pernah Lihat Promosi higgs domino?
 Interviewer
 AG Sering
 Sering, Apakah ada pengaruh Promosi Histomino terhadap Apa itu Preferensi kita Artinya adakah pengaruhnya Promosi itu Membuat kita semakin ingin main Semakin tertarik?
 Interviewer
 AG Saya rasa punya pengaruh Pernah melihat Promosinya juga kan Isiannya Memperlihatkan kemenangan Kemenangan besar Makanya teman-teman juga Bisa itu akan menjadi daya Tarik orang-orang untuk main main Biasa diperlihatkan kemenangan besar
 Interviewer Tapi menurut AG apa lah disetting?
 AG Kalau menurut saya disetting
 Interviewer saya pernah lihat Kalau di facebook Banyak sekali Kira-kira disetting itu
 AG Kayaknya disetting.
 Interviewer Selama ini ya Sebelum bermain slot Atau Sebelum ada judi *online* Pernahkah main Judi konvensional Artinya di luar *online* macam main kartu pakai uang?
 Kalau judi konvensional tidak pernah
 Atau sekadar Bertaruh Main bola kayak gitu?
 Kalau itu sih sering, kalau main bola sering Pakai uang



- AG Pakai uang atau main futsal bertaruh saipa yang kalah bayar lapangan.
- Interviewer Pernah ada pengalaman Lihat orang main judi ya Di sekitar Judi konvensional atau waktu kecil Lihat orang main sabung ayam Main gaple Main qq?
- AG Pernah. digabungin Misal ada orang sabung ayam Pasti ada juga Horobola Di suatu tempat Termasuk ada disitu.
- Interviewer Apakah pernah lihat kerabat yang main judi Entah saudara atau orang tua?
- AG Pernah kalau keluarga dekat, kayak judi adu jangkrik.
- Interviewer Iya yang penting dia bertaruh. Siapa itu pernah kita lihat?
- AG Paman
- Interviewer Kalau di higgs domino main slot saja atau main permainan lain?
- AG Iya main domino, qq, kartu remi
- Interviewer Sedikit lagi, kalau AG menang bagaimana perasaannya?
- AG Senang
- Interviewer Apakah dipamer ke teman?
- AG Iya pamer saya menang, saya jackpot, diperlihatkan ke teman-teman, bahkan di story
- Interviewer Kadang di bagi juga koinnya?
- AG Iya kadang di bagi juga
- Interviewer Tapi sekarang Tidak ada pengalaman lagi, apa pernah dengar Sudah ada aplikasi yang ada tombol kirimnya?
- AG Iya pengantinya Saya pernah lihat Kalau yang pengantin higgs domino Yang baru itu Slot asli Maksudnya Pilihan-pilihan gamenya, Tapi kalau untuk sistemnya Tetap kaya Koin, pakai uang, Beli koin Tapi posisinya Itu yang Bandar atau yang jual, Orang yang langsung di sistem game Itu Memang ada kalau Bisa langsung di cari di dalam gim.
- Interviewer Berarti bukan yang asli higgs domino Karena higgs domino ini kan Kemarin Diblokir?
- AG Bukan yang asli cuma aplikasi baru yang mengganti Tapi tampilannya sama semua
- Interviewer Tidak sama Kayak Royal
- AG Oke terima kasih Saya sangat berterima kasih Atas Informasi Terima kasih Apa namanya Masukan Tentang higgsdomino



AG Iye sama-sama

Transkrip Wawancara Informan AK

Pembicara	Percakapan
Interviewer	Nama lengkapnya siapa?
AK	AK
Interviewer	Usia?
AK	38
Interviewer	Alamat dimana?
AK	Jalan Domba
Interviewer	Pendidikan terakhir?
AK	STM
Interviewer	Pekerjaan?
AK	Wirausaha
Interviewer	Sejak kapan main Higgs Domino?
AK	Sejak tahun 2022
Interviewer	Siapa yang kasih kenal?
AK	Teman.
Interviewer	Menurut bapak ini judi atau bukan?
AK	Judi jelas judi, karena awalnya saya tau ini judimi, karena ada tumbol kirimnya toh. Terus kita beli chip pakai uang toh.
Interviewer	Kalau apakah pernah bapak main gim selain Higgs domino, semacam judi <i>online</i> ?
AK	Tidak ada
Interviewer	Apa keunggulan higgs domino, apa keunggulannya, kenapa banyak orang yang main?
AK	Karena iming-imingnya. Karena penjualan chipnya
Interviewer	Dalam seminggu rata-rata berapa kali main
AK	Kira-kira 3 kali seminggu lah
Interviewer	Kalau top up berapa kali sebulan
AK	5 kali,
Interviewer	Pernahkah di kalah banyak?
	Paling banyak kalah 3 B
	Tapi kenapa masih tetap main padahal dikalah, ada faktor apa?
	Penasaran
	Dh rata-rata seperti itu yah?



AK	Rata-rata begitu memang, anunya toh ,iming-imingnya hari ini kalah kejar lagi besok
Interviwer	Pernah ajak orang main,?
AK	Saya tidak pernah ajak orang, karena saya tau ini judi.
Interviwer	Ada yang pengaruhi bapak untuk main?
AK	Tidak ada hanya inisiatif sendiri
Interviwer	Pernah lihat promo higgs domino di medsos atau di manapun?
AK	Tidak pernah
Interviwer	Sepanjang pengalaman pernahkah bapak bermain judi.
AK	Tidak pernah, paling main kelereng, paling main domino klaw ada pernikahan ada hadiahnya
Interviwer	Kalau di keluarga pakah pernah lihat mereka main?
AK	Kalau almarhum bapak pernah saya lihat
Interviwer	Selain slot bapak main apa lagi di higgs domino?
AK	Saya main domino saja karena sedakah toh
Interviwer	Pada saat apa saja bapak main higgs domino?
AK	Waktunya tidak tertentu, kalau mau main saya main
Interviwer	Kalau menang apakah ada perasaan bangga?
AK	Ah bangga, siaap. Apalagi lappoki 1 T.
Interviwer	Jadi di beritahu semua orang.
AK	Langsung saya bagi-bagi sama teman-teman.
Interviwer	Oke pak AJ Terima kasih.
AK	Mantap-mantap

Transkrip Wawancara Informan AR

Pembicara	Percakapan
Interviewer	Siapa namanya?
AR	AR tapi biasa di FT
Interviewer	Usia Sekarang berapa saudara?
AR	19 tahun
Interviewer	19 tahun berarti baru masuk semester 3
	Baru semester 4
	Di samata yah, tinggal di sini?
	Iya
	FT sudah berapa lama main, sejak kapan main, apakah sejak masih di B*ma atau setelah disini?
	Sejak di sini, pas datang ke sini.



Interviewer dua ribu berapa itu?
 AR 2022

Interviewer 2022 berarti 2 tahun lalu. Sekarang tidak main lagi
 atau masih sekali-sekali?

AR Tidak sudah dihapus karena sudah tidak ada lagi
 tombol kirimnya.

Interviewer Siapa yang memperkenalkan
 AR Teman disini, karena saya lihat menang terus,
 makanya saya tertarik juga

Interviewer Itu menurut FT, higgs domino masuk judi atau
 tidak?

AR Judi. Judi *online*

Interviewer Dalam seminggu berapa kali main?
 AR Tiap hari. Karena sedekahnya itu tiap hari

Interviewer Apakah ada keunggulan higgs domino
 AR Dia punya sedekah 2 M satu kali

Interviewer Pernah topup juga?
 AR Pernah

Interviewer Dalam sebulan biasa berapa rata-rata?
 AR Kalau dalam sebulan itu biasanya lima kali

Interviewer Korban juga ya berarti?
 AR Korban, tapi pernah menang juga.

Interviewer Itu baru, bukan korban itu berarti.
 AR Hampir satu juta.

Interviewer Apakah pernah mengalami kerugian, kekalahan
 besar?

AR Pernah

Interviewer Berapa itu?
 AR Lima ratus lebih

Interviewer Terus setelah mengalami kekalahan, kenapa masih
 berinisiatif main, kenapa masih main ,apa yang
 menjadi alasan kita main lagi?

AR Kalau sudah kalah itu, pasti mau main lagi karena
 sudah mereka tarik uang kita, mau diambil kembali.

Interviewer Pernah ajak orang lain main?
 AR Pernah teman satu kelas

Interviewer Apakah ada pengaruh orang lain dalam keputusan
 bermain higgs domino?
 AR Ada juga inisiatif sendiri, dan juga ada pengaruh
 orang lain.



Interviewer Pernah lihat promosi higgs domino
 AR Pernah di facebook di youtube, bahkan pernah juga cari link nya di google juga.
 Interviewer Link apa itu dek?
 AR Lingk higgs domino
 Interviewer Link aplikasi untuk dowload, installer-nya?
 AR Iya buat download karena sudah tidak ada di play store sudah dihapus
 Interviewer Apakah ada pengaruhnya sama FT itu promosinya?
 AR Menambah keinginan untuk bermain
 Interviewer Apakah pernah main judi yang bukan *online* waktu kecil?
 AR Pernah main kartu pakai uang.
 Interviewer Main apa itu
 AR Main remi main sepak bola juga
 Interviewer Apakah pernah menyaksikan keluarga bermain judi?
 AR Pernah bag**
 Interviewer Siapa itu
 AR Kakak
 Interviewer Main apa itu
 AR Sama main remi juga
 Interviewer Waktu-waktu main higgs domino kapan biasanya?
 AR Saya e... malam, siang
 Interviewer Artinya waktu luang, kalau di kampus biasa juga
 AR Biasa kalau tidak ada dosen
 Interviewer Kan di higgs domino banyak permainan, apakah kita maini juga permainan itu?
 AR Main qq juga untuk menambah koin main domi juga
 Interviewer Ketika menang apakah ada perasaan bangga?
 AR Ada perasaan bangga.
 Interviewer Apakah perasaan bangga itu menjadi tujuan juga?
 AR Menjadi tujuan, kalau kita sudah menang itu rasa bangga.
 Selain motif ekonomi dari uang yang didapatkan, ada juga perasaan bangga. Artinya di antara teman-teman biasa juga kita memamerkan, apakah biasa juga kita lakukan itu?
 Iya biasa saya kirim di And**, biasa saya screeshoot saya kirim lewat WA.
 Oke. Baik terima kasih banyak FT
 Iye



Transkrip Wawancara Informan FA

Pembicara	Percakapan
Interviewer	Maaf saya catat ini tidak apa-apa yah, nama lengkapnya F?
FA	Iya aman. FA
Interviewer	Alamat?
FA	Abdesir
Interviewer	Sudah lama disini menjual?
FA	Sudah hampir satu tahun.
Interviewer	Berapa usia ta?
FA	29 tahun
Interviewer	Pendidikan terakhir?
FA	S1
Interviewer	Ini seperti yang FA bilang, sudah lama kah HDI itu?
FA	Itulah kenapa banyak orang sudah nyaman dengan HDI karena lamami toh dari tahun 2017
Interviewer	Iya saya pernah lihat teman itu main tapi main domino. Itu awalnya kan begitu, muncul lama-lama ada fitur tambahannya kayak slot.
FA	Tapi sekarang kalau mau mengirim harus pakai VPN.
Interviewer	begini yah. Kalau mainnya bagaimana?
FA	Kalau main adaji yang resmi di <i>playstore</i> , tapi kalau mau mengirim harus pakai VPN, karena tidak tersedia di Indonesia, diblokir.
Interviewer	Bagaimana tombol kirimnya adaji?
FA	Kalau pake VPN baru ada, aplikasi itu yang dari luar di download, itu bisa.
Interviewer	Murah sekarang harganya?
FA	40 sekarang 1 B, turun sekali selama banyak anunya toh banyak dinding-dinding anunya.
Interviewer	Itu tadi ada yang mau bongkar (jual chip)?
FA	Mau bongkar, tapi sudah kurang orang main. Saya sekarang fokus ke dana. Kalau disini banyak yang <i>opup</i> zeus, kan banyak sekarang link-link yang beredar.
	Zeus itu yang versi web yah?
	ya yang tidak butuhmi konter untuk cairkan kalau menang langsung <i>withdraw</i> ke dananya. itu sekarang kebanyakan, karena Higgs domino susah diakses,



susahmi juga kayak-kayak tidak adami orang mau bongkarki toh. Dulu enak ki karena mungkin banyak sekali orang main memang jadi itu higgs domino gampang kasih JP-JP karena banyak orang main. Cuman waktu sudah ditutup itu tombol kirimnya mulai orang beralih ke Royal, atau ada Bearfish, ada beberapa itu. Tapi tallang semua mi ini. Bearfish sudah tidak bernilai chipnya, padahal dulu masih adaji 30 ribu 1 B. sekarang sudah tidak ada sama sekali. Royal mami masih bertahan.

- Interviewer Itu chip-chip higgs domino. Apakah ada hubungannya penjual dan pembeli chip dengan higgs domino?
- FA Tidak ada, cuma kita yang melihat peluang. Tidak tau siapa dulu prakarsai ini menampung-menampung begitu. Dulu marjinnya itu memang 5 ribu. Orang belikan 65, kita tampung 60. jadi marjin ada 5 ribu. Tapi ada 2% biaya adminnya.
- Interviwer Oh.. ada?
- AK Jadi kalau misalkan kirm 1 B yang terpotong itu stok kita 1 B 20 M, terpotong 2%.
- Interviwer Artinya sama prosesnya kalau kita mengirim ke teman yah?
- FA Iya satu prosesji. Tapi kita perjual-belikan.
- Interviwer Tapi memang sepanjang yang FA ketahui Higgs domino tidak pernah memperjual-belikan chip?
- FA Ada, karena ada idana-nya toh.
- Interviwer Tapi dia jual saja kan?
- FA Ya, dia jual tapi agak mahal. Klo yang baru-baru ini sama 65 1 B, tapi yang dulu-dulu itu mahal, 70, 80 ribu. Pokoknya ada biasa promonya 100 ribu dapat 1 B 400, pembayaran pulsa, e-wallet.
- Interviwer Tapi dia cuman jual saja kan, karena kan dia yang bikin. Tidak membeli dia?
- FA Tidakji, tidak membeli dia, Cuma menjualji. Saya dengar dari teman beda chipnya. Apa memang ada bedanya?
- Ada yang dibilang chip ungu.
- Chip ungu adakah kelebihanannya
- Istilah saja itu. Kalau dibilang chip ungu itu, chip yang resmi. Yang dibeli pake pulsa. Tapi tetap kalau masuk tetap kuning. Nilainya juga sama. Ada asumsi begitu,



kalau kita beli langsung di aplikasi, ibaratnya kayak pengguna aktif, karena pernah pake jasanya higgs domino, resmi begitu. Ada yang mengasumsikan begitu supaya bagus akunya. Padahal tidak ada sama saja polanya, tidak begitu algoritmanya pasti dia.

Interviewer Mungkin pikirannya saja seperti itu.

FA Pasti pusing kalau algoritma begitu, tiba-tiba pasti akan begitu terus kedepannya, orang beli chip ungu pasti naik karena algoritmanya begitu, kan tidak. Pasti ada algoritmanya yang kaya nabilang itu Fery irwan kemarin.

Interviewer Siapa?

FA Ada Fery irwan itu, dia ada algoritma yang menurutnya itu yang dipake rata-rata situs *online* tapi ini bukan HDI.

Interviewer Tapi mirip-mirip lah.

FA Ya kan polanya samaji. Dia adapi berapa ratus ribu itu orang masuk, topup sekian baru bisa dikasih keluar sekian persen untuk JP. Begitu dia algoritmanya Jadi memang susah. Jadi tidak ada memang kaya. Cuma memang karakternya indonesia toh, budayanya.

Interviewer Kecuali kalau menang kemudian tidak main lagi.

FA Ya itu Sama kayak saham. Kalau memang kau bisa kendalikan dirimu. Kan begitu kebiasaannya zeus-zeus, nakasih kennako dulu supaya na rangsang supaya main lagi, tapi kalau bisa kontrol diri. Mainko kemudian kennako cabut mako, jangan ko terobsesi kaya dari situ. Bikin ko lagi akun lain di hp lain mungkin, siapa tahu itu aplikasinya baca IMEI juga kan. Jadi dia tau ini lagi tap email berbeda yang masuk, jadi di kasih rugi lagi.

Interviewer Iya seperti teman saya punya banyak akun, dia cuma modal sedekah.

FA Itu Higgs domino dari luar yah servernya?

Interviewer Iya dari luar. Karena kan yang ditutup ini tombol kirimnya cuma server yang di Indonesia, itumi kenapa pakai VPN itu bisa karena server lain, dari luar itu.

FA Itulah susah diselesaikan semua. Tapi banyak juga itu kodong yang dijakkala ada tong kulihat.

Interviewer Penjual rata-rata dijakkala.

FA Tidak pemain kulihat.



- FA Pemain tidakji, penjual kebanyakan dijakkala. Pemain kalau dia mau maikn emosi kemudian sembarang dia jual berkelahi sama isterinya yah itu mungkin.
- Interviewer Saya lihat di ini di berita-berita.
- FA Diberita-berita iye. Rata-rata penjual ditangkap karena masuk dalam kategori berapa itu pasalnya...
- Interviewer 303
- FA Ya...303 cocoki itu. 303 itu paling sering nahantamkanki polisi. Padahal kalau dibawa kepengadilan msih bisa, masih bisa debat-debat sedikit toh. Tapi itumi kalau polisi majakkala langsung memang ki nakenakan pasal, denda sebesar...langsung mentong anu kayak takut-takutki.
- Interviewer Sebentar itu selesaikan di tempatmi.
- FA Itu baru-baru temanku 30 juta dua orang, dua owner.
- Interviewer Yang jual begitu kodong, maksudnya yang jual kayak itu membongkar begitu?
- FA Konter begini yang menjual. Yang kedapatan menjual.
- Interviewer Masalahnya itu ada konter-konter begini terang-terangan menjual.
- FA Setoran ki mungkin
- Interviewer Maksudnya bagaimana?
- FA Iya setoran di anggota. Jangko anuka nah, jangko sentuhka nah ku kasih sekian persen keuntunganku.
- Interviewer Karena terpajang di tokonya.
- FA Itu kelontongan di sana, di daeng tata, dipertamininya dia pajang
- Interviewer Iya ada kufoto juga itu saya, tapi tidak ku kasih masukji. Kan begitkan fakta di lapangan. Artinya ini higgs domino menjadi komoditas.
- FA Iya diperjual-belikan.
- Interviewer Kembali lagi maaf saya potong. Masih kurang mengerti mengenai aplikasi ini.
- FA Adami sekarang di playstore
- Interviewer Oh berarti adami kembali
- FA Iya itukan memang karena fitur kirimnya yang jadi celah sebenarnya, dari dulu ji itu memang
- Interviewer Berarti itu sudah ada deal-dealan sama ini yah...
- FA Iya deal-dealan, karena memang itumi kalau memang mauki nasangkakan 303 tidak tong karena fasilitas ini ji toh . maksudnya domino yang sediakan ki. kita cuma



melihat peluang disitu. Seandainya domino tanyaki bilang yang mau mengirim harus gabung dengan ini syaratnya, hiburan. Nah inimi, inimi senjatanya sebenarnya kalau kita mau bawa kepengadilan untuk gea' sama polisi toh. Kan itu nahantamkanki 303. kalau Nabilangki judi, padahal ini, gim ini hanya hiburan. Jadi kenapa kembali mi resmi ini ada di playstore, karena mungkin ini mi, hilangmi tombol kirimnya, ini tidak adami toh tombol kirimnya hilangmi, jadi resmi mi ini ada mi di playstore.

Interviewer Ini kan aplikasi lama mi ini, bukan dari playstore ku ambil dulu.

FA Adami sekarang di playstore.

Interviewer Jadi kalau mau mengirim?

FA Ada link-nya. Link-nya server luar

Interviewer Tapi bukan pakai aplikasi ini?

Bukan, beda aplikasinya dia bahasa inggris semua.

FA Kayak ini higgs domino, adami di anu iye, higgs games Island adami

Interviewer Oh iya adami di', kembalimi lagi

FA Kembalimi, tapi di sini tidak adami tombol kirimnya.

Interviewer Jadi kita membongkar jual-beli chip lamami?

FA Baru selama ada konter, setahun lah.

Interviewer Makanaya saya bilang apa FA bikin status.

Enak untungya memang, biasa ta 50 B satu hari.

FA Bayangkan kalau 50 B kali 5 ribu, dua setengah memang mi. itu baru chip belum yang lain.

Interviewer Yang lainnya apa biasanya?

FA Yang ini kayak topup dana, maskudnya yang dikonter

Interviewer Oh iya lumayan di

Kalau dapat ki bongkaran murah lagi, yang kayak najual bottoki toh yang ambil banyak biasa, biasa diambilkanji 55, 10 ribu memang mi untung ta. Makanaya itu mi yang bikin banyak sejahtera konter gara-gara itu sebenarnya.

FA Makanya itu bikin mi spanduk, saya lama sebelum erlalu *booming* banyak kulihat dipinggir-pinggir jalan tu spanduk

itu di Pongtiku dulu, dulu sekarang nda mi sudah semua lijakkala. Di pongtiku toh semua itu kalamangganna kala-kala besarki dei depan higgs domino, peran harga



- tommi, demi mendatangkan traffic ji, dalam hatiku, semengerikan itukah cuannya, sampai begitunya
- Interviewer Memang tawwa, maksudnya dudu-dudukji ada bawakkangi seng uang
- FA Ta 5 ribu satu orang, biasa na ambil ta 5 ta 3, 15 memang mi 1 orang, yang begitu-begitu enak
- Interviewer Lebih banyak untungnya dari pada jual pulsa
- FA Pulsa seribu limaratus, duaribu, ini langsung limacca dua kali lipatnya
- Interviewer Biasa sampai jam berapa di sini
- FA Dulu waktu masih ada chip sampai jam 1, selama tidak ada janm 12 tutupmi, jam 11 beres-beres.
- Interviewer Jadi ini chip sudah jadi barang komoditas sebenarnya itu kan diperjual-belikan. Kita yang perjual-belikan bukan dari pihak higgs domino-nya.
- FA Bukan dari pihak dominonya. Higgs domino cuma menyediakan di fiturnya. Masyarakat yang kembangkan.
- Interviewer Ada propaganda saya dengar
- FA Kayak apa itu pak
- Interviewer Yang siaran langsung, yang live-live itu. yang main
- FA Oh iye
- Interviewer Itu di bayarki itu?
- FA Sepertinya karena tidak mungkin, atau ada juga karena dia menjual, maksudnya dia juga bandar, maksudnya dia tampung banyak, jadi dia pakai begitu untuk kasih yang mau akun gacor sekalian iklan, yang mau beli di sini live terpercaya. Kan biasanya orang kalau kagum mi sama karakternya yang bikin konten, otomatis lebih percayami beli disitu.
- Interviewer Oh saya kira
- FA Ada kemungkinan begitu
- Interviewer Itu yang diberita itu yang dikasuskan kan kayak Mulan
- FA Mulan guritno
- Interviewer Kan jadi influencer apa jadi brand ambassador
- FA Iya Bukan higgs domino yang lain lah, iya memang ada begitu. Salah satu bentuk pedulinya mi indonesia, untuk membatasi perjudian di Indonesia, makanya dia minta untuk di Indonesia hilangkan tombol kirimnya. Tapi kalau untuk di luar kan mungkin nda masuk dalam kategori parah pi mungkin orang-orangnya.



- Interviewer Sudut pandangnya beda
- FA Bedaki mungkin untuk hiburanji memang toh, jadi dia main sewajarnya, belinya juga lewat resminya higgs domino jadi amanji. Mungkin kita disini jadi komoditas
- Interviewer Karena budaya di luar negerikan, budaya disitukan sekuler toh, tidak terlalu berpikir agama. Kita kan persoalan agama lagi kembali
- FA Banyak faktor-faktornya kaya begitu.
- Interviewer Kemudian mereka kesadaran tentang hak-hak nya orang itu tinggi. kalau dia mau jual-beli kayak kita praktik begitu, pasti dia berpikir tidak bisa jual-beli seperti ini.
- FA Sadarkih.
- Interviewer Mungkin begitu. Sebenarnya sudah lama saya mau wawancara tapi ada banyak persoalan dan halangan jadi baru realisasi sekarang.
- FA iya lama saya tunggu-tunggu informasi ta'
- Interviewer Saya sebenarnya cari jalan untuk bisa dapat informan dari pihak korporat, dari pihak perusahaan higgs domino, tapi sulit juga, tidak bisa didapat karena tidak di sini toh.
- FA Iya paling kita itu mami yang sob-sobnya disitu, kaya yang di mobile legend.
- Interviewer Apa itu maksudnya, saya tidak main mobile legend
- FA Oh tidak main ki juga di'
- Interviewer Mmm...Anakku ji yang main hehehe...
- FA Kaya bisa di beli fiturnya
- Interviewer Oh yang kayak skin...begitu apakah?
- FA Hmmm. kan domino begitu ji juga.
- Interviewer Oh begitu tonji kalau mau beli stiker, apa itu?
- FA Beli chipnya..
- Interviewer Iya termasuk beli hadiah.. apa itu?
- FA Iya beli-beli hadiah kan, dibahasakan hadiahki, padahal
- Interviewer Apa itu istilahnya itu, kalau kita istilah di gim nya. Apa itu istilahnya biasa dibilang



Chip
 Tidak, yang kita bilang sob-sob itu apa?
 itu mau saya liat juga, saya lupa apa istilahnya.
 Yayaya...ada juga itu berlian, untuk apa itu berlian?
 Sama ji kayak berlian mi itu na maksud.

- Interviewer Ini untuk apa berlian, untuk beli atau ganti, beli apa gitu?. Kayak main domi itu biasa di lempar apat itu...ember.
- FA Oh mungkin kayak begitu, tidak pernah tonga ini iya.
- Interviewer Saya biasa main domi
- Interviewer Oh masa di tauki, ada anunya di', bisa ki beli kayak item-item begitu di'
- FA Iya bisa. Kan biasa kalau yang basik itu kan sandal dilempari
- Interviewer Iya sandal, telur, jadi kalau ada berlianta bisaki beli-beli itu di'.
- FA Iya oke deh sudah larut ini. Nanti lagi kayaknya mauki istirahat.
- Interviewer Kalau ada lagi mau ditanyakan, singgah saja di sini, saya kalau malam ada disini
- FA Iya oke insya Allah. Terima kasih
- Interviewer Sama-sama kak

Transkrip Wawancara Informan IJ

Pembicara	Percakapan
Interviewer	Tuliskan namanya dulu. Jalan Barawaji di sini yah?
IJ	Barawaja
Interviewer	Tamatan sekolah?
IJ	SMA
Interviewer	Pekerjaan?
IJ	Karyawan Swasta
Interviewer	Sya singkat Higgs domino ini HDI. Berapa lama bermain HDI?
IJ	Sejak 2021
Interviewer	Siapa yang kenalkan HDI, dimana lihatnya?
IJ	Awalnya dari teman, teman kerja. saya lihat-lihat main.
Interviewer	Menurut bapak HDI ini judi atau bukan?
IJ	Kalau menurut saya judi.
	Hal apa yang bikin tertarik HDI di bandingkan gim lain
	Karena gim ini menguntungkan.
	Kalau gim Zeus, apakah bapak pernah main?
	Pernah satu kali, tapi dia harus deposit
	Kalau dibandingkan Hdi mana yang lebih bagus?



- IJ Lebih bagus HDI karena banyak permainan di dalamnya.
- Interviewer Rata-rata dalam seminggu berapa kali bapak main HDI?
- IJ e...tiap hari tidak pernah prei,, kalau ada waktu longgarku pasti main.
- Interviewer Dalam seminggu rata-rata berapa kali membeli chip?
- IJ Setiap hari saya beli, biarpun sedikit.
- Interviewer Berapa rata-rata bapak beli
- IJ Kadang 1B, biasa kadang 500 M
- Interviewer Keras juga bapak mainnya yah?
- IJ Keras iya, bagaimana tidak hancur rumah tangga. Hahaha...
- Interviewer Serius ki?
- IJ Iya. Gajiku dulu tidak pernah isteri saya lihat.
- Interviewer Berarti tidak di setor ke isteri?
- IJ Tidak ada saya dapat gaji dalam sebulan. Tanya saja mamanya
- Interviewer Artinya, pernah bapak kalah banyak?
- IJ Banyak lebih banyak kalahku dari pada menangku.hehehe...hancur...tapi yang namanya judi toh.
- Interviewer Tapi kenapa masih mau main kan kalah ki?
- IJ Ya...mungkin, anunya itu permainannya, seru.
- Interviewer Terus adakah rasa penasaran?
- IJ Iya penasaran, karena biasa kita di kasih banyak, mauki lagi lebih banyak toh. Jadi begitu penasaran betul. Dipancing-pancing. Padahal tidak ada
- Interviewer Kalau selama main pernah tidak mengajak orang lain atau teman diperkenalkan begitu?
- IJ Iya ada sebagian teman saya. Saya belikan dulu chip toh. Saya pancing dulu hahahaha...
- Interviewer Tapi waktu main HDI ada orang yang mempengaruhi atau inisiatif sendiri.
- IJ Inisiatif saya sendiri
- Mungkin karena sudah kecanduan yah?
- Iya kecanduan sekali. Karena tidak adami anunya, sampai-sampai biasa itu satu hari 24 jam itu main sampai subuh. Biasa tidak ada tidurku. Pokoknya itu seumpama kalau habis 3B, 2B selama masih ada saya begang uang. Kan saya dulu masih sering ke daerah



- sampai-sampai mamanya jarang mi kukasih. Sampai cekcok ka lagi gara-gara begitu. Uang sampinganku habis.
- Interviewer Pernah lihat iklan atau promo HDI di medsos
IJ Iya ada biasa pernah saya lihat
- Interviewer Menurut bapak adakah pengaruhnya promo itu terhadap bapak dalam bermain HDI?
IJ Iya ada pengaruhnya
- Interviewer Sedikit lagi pak.
IJ Siap-siap. iya tidak apa-apa kalau lama hehehe...
- Interviewer Selama pengalaman hidup sebelum main HDI pernahkah bermain judi sebelumnya?
IJ Iya pernah main qq, joker pakai uang yang manual yang bukan aplikasi toh.
- Interviewer Kalau kerabat waktu kecil pernah melihat keluarga main judi?
IJ Iya pernah saya lihat
- Interviewer Siapa itu?
IJ Adikku...om ada. Paceku juga.
- Interviewer Berarti bukan hal asing bagi kita itu judi
IJ Iya keluaraga itu main uang juga.
- Interviewer Waktu-waktu kapan main HDI
IJ Tidak mengenal waktu yang penting ada waktu luang pasti kuputarmi...
- Interviewer Selain main slot di HDI apakah memainkan permainan lain?
IJ Itu saja slot.
- Interviewer Selama bermain kalau menang adakah rasa bangga?
IJ Iya pastimi kalau saya dapat atau JP toh. Pasti ku kabari anak-anak atau kadang dibagi juga, artinya rasa senang itu ada. Artinya senang kalau saya kasih tau orang bilang JP ka. Saya bikin status juga.
- Interviewer Ok. terima kasih pak IJ
IJ Iya sama-sama pak



Transkrip Wawancara Informan MA Percakapan

Siapa nama lengkaptu?

MA

Usia?

MA 38 tahun
Interviewer Dimana ki tinggal?
MA Monginsidi baru, Jalan Inspeksi kanal
Interviewer Pendidikan terakhir?
MA SMA
Interviewer Pekerjaan?
MA Wiraswasta
Interviewer Berapa lama main higgs domino
Sejak belum ada tombol kirim, sebelumnya itu msih domino-domino biasa om. Sebenarnya itu higgs domino itu dibikin untuk hiburan semata, baru saya kan e..memang pecandu domino, hobi domino, iseng-iseng download, makanya itu ID itu yang pertama kepala 1, saya ID ku sudah kepala 2, jadi masih ada seniorku ceritanya. Jadi ID itu sebenarnya itu menentukan lama tidaknya itu orang bermain.
MA
Interviewer Memang pernah kulihat teman sebelum pandemi, 2019 kapang itu?
MA Higgs fomino kalau tidak salah sekitar 2012 sudah adami itu.
Interviewer Tapi bukan itu namanya mungkin?
Sudah higgs domino cuman belum ada aplikasi anunya, kita kalau mau beli e... chip masih anu, kayak topup, cuman tidak pernah ki mengisi karena buat apa toh. Mau dijual juga tidak bisa
MA
Interviewer Jadi kapan itu ada tombol kirimnya, belakangan pi yah?
MA Sekitar 2021.
Interviewer Waktu pandemi?
MA Iya sekitaran itu
Interviewer Jadi sebelum pandemi itu kita sudah main yah sekitar 5-4 tahun?
MA Kurang lebih seperti itu
Interviewer Deh sallona mo, senior ini boska.
MA Ini masterku
Siapa yang kasih kenal, lewat mana?
Lewat iklan
Iklan di?
Iklan di handphone, instagram, medsos
Tapi menurut kita judi in HDI?



- MA Awalnya hiburan, hiburan semata. Berubah setelah e.. muncul tombol kirim, banyak yang salah gunakan. Dia salah gunakan dia jadikan ada yang bilang sebagai mata pencaharian, ada yang e... bilang hiburan kan macam-macam pendapatnya orang
- Interviwer Kalau menurut ta pribadi?
Kalau menurut saya sih yang untuk e... sekarang yang untuk saya pribadi judi, sudah bukan masuk hiburan, adapun juga yang bikin hiburan, kayak teman itu ada yang bikin hiburan, iseng-iseng ji. Dia ambil sedekahnya, dia main-main, adapun walaupun naik anunya dia tidak jual tetap dia maini atau dia bagi.
- MA Dibagi sama teman di'
- Interviwer Iya, kan macam-macam orang toh, tujuannya orang toh, tapi kalau saya anggap itu sebenarnya judi
- MA Kita main higgs domino, apakah main gim lain juga?
Setelah muncul zeus, yang tadinya orang beralih ke dragon, itu yang bikin viral itu sebenarnya. Kan kalau super win dia tidak ada limitnya, beda dengan fafa itu paling super win nya jackpot-nya itu 45 sama 90 B, tapi kalau dragon itu e... kalau anunya dia jackpotnya itu ada sampai T. bahkan ada yang pernah saya dengar, bukan juga saya dengar saya saksikan sendiri. Ada yang pernah dapat 1,3 T. Dia jackop e...3 dragon, terus yang lain, pokoknya jackpot begitu, sampai 1,3 T.
- MA Kalau yang biasa dimaini zeus ka di' yang slot?
Ya nanti muncul zeus, mati dragon.
Tapi kalau yang anua bosku, yang biasa saya lihat pernah namaini pak waka apa namanya itu, yang langsung di situs langsung deposit, apa namanya itu?
Oh iya itu bukan higgs domino tapi semacamnya ji. Beda cara pembelian.
- Interviwer Tidak pernahki main begitauan kita?
MA Ada juga sebenarnya, tapi sekarang anumi.
Tapi lebih sukaki HDI, lebih dipilih HDI apa alasannya lebih pilih itu, mungkin lebih sering menang atau lebih enak dilihat gambarnya penampakannya.
MA Saya sebenarnya om e... apa namanya. Saya niatnya sebagai hiburanji, bukan untuk judi. Kalau untuk senang semua saya senang, permainan semua saya senang.
Interviwer Cuma kalau yang aplikasi zeus itu yang top up, kan dia



tidak ada permainan dominonya, sedangkan saya itu dari awal saya bilang saya itu pencinta domino.

Interviewer Berarti karena variatif permainannya.

MA Iya variatif permainannya

Interviewer Berapa kali main dalam seminggu?

MA Hampir tiap hari, setaiap kali ada waktu

Interviewer Kalau top up bosku?

MA Kalau kebetulan lagi ada rejeki, lagi ada lebih baru top up begitu

Interviewer Tapi dalam seminggu kira-kira berapa kali?

MA Kalau dalam seminggu 1-2 kali

Interviewer Pernah kalah rugi banyak

MA Saya pernah 6.000K

Interviewer Enam juta?

MA Beli chip sampai begitu beli sampai gila-gilaan waktu itu, main tidak sadar, mungkin karna awalnya kejarki modal mau kembali sampai kebablasan

Interviewer Tapi setelah itu masih main?

MA Besoknya, uang sudah cukup tipis coba-coba main kembali ki, tapi tidak sepenuhnya...

Interviewer Jadi intinya kenapa main kembali?.

MA Karena penasaran

Interviewer Pernah ajak orang lain main?

MA Tidak, saya kalau yang begitu-begitu saya tidak mau ajari orang, cukup saya toh

Interviewer Apakah dalam bermain, ada yang mempengaruhi?

MA Tidak ada, kemauan sendiri

Interviewer Pernah lihat promosi HDI?

MA Pernah dari iklan sosmed

Interviewer Jadi ada pengaruhnya yah om?

MA Ya

Interviewer Selama hidup pernah main judi selain itu?

MA Bahkan pernah di dalam sel gara-gara judi. Pertama kali di sel gara-gara judi

Interviewer Main apa itu

MA Main kartu, qq

Di kerabat pernah melihat mereka berjudi

Tidak ada cuma saya

Tapi di sekitar pernah lihat orang berjudi

ya pernah tapi kalau di keluarga besarku tidak ada.

Selain slot game lain di higgs domino



MA	Iya main domi, main billyard. Sebenarnya dulu itu yang judi pertama itu billyard, bisa beli chipnya
Interviewer	Di HDI?
MA	Bukan 8 Ball. Itu dia pertama itu bisa beli chipnya, kalau tidak salah itu 13 ribu
Interviewer	Tapi kalau di HDI ada juga billyarnya?
MA	Tidak ada
Interviewer	kalau di HDI kan banyak permainannya, permainan apa lagi dimainkan selain slot?
MA	Domino, catur
Interviewer	Kalau catur tidak ada bayar-bayarnya yah?
MA	Ada juga pakai chip
Interviewer	Oh baku lawan sama orang di?
MA	Iya
Interviewer	Bagaimana perasaanta kalau menangki? Sebenarnya kalau perasaan tidak puas, biar menang sebanyak apapun tidak puas. Pasti penasaran. Pernah saya menang sampai 15 juta, tapi setelah itu habis lagi kembali. Dan sebelum-sebelumnya banyak yang dia tarik, jadi sama tidak ada senangnya
MA	Tapi kalau jackpot, ada perasaan bangga, maksudnya di pamer sama anak-anak?
Interviewer	
MA	Kadang saya posting.
Interviewer	Baik pak terima kasih atas waktunya.
MA	Ok

Transkrip Wawancara Informan MD

Pembicara	Percakapan
Interviewer	Oke. Tabe siapa nama lengkapnya?
MD	MD
Interviewer	Usia sekarang berapa?
MD	36 tahun
Interviewer	Alamat sini?
MD	Jl. Jalahong Dg. Matutu
	Pendidikan?
	SMA
	Pekerjaan?
	Ibu Rumah Tangga
	Ini sebenarnya santai-santai saja ibu, tapi kasih jawaban jujur, tidak ada persoalan benar salah,



berdosa, atau haram, pokoknya sesuai dengan yang ibu alami dan rasakan.

MD Iye,

Interviewer Berapa lama main higgs domino

MD 1 tahun lebih

Interviewer Waktu main HDI pertama, siapa yang kasih lihat atau kasih tahu?

MD Hehehe. Suamiku lah.

Interviewer Menurut ibu ini higgs domino judi atau bukan?

MD Judi

Interviewer Pernah main gim yang lain, yang semacam ini yang main *online* yang main kartu *online* yang ada taruhan

MD Iya Pernah

Interviewer Pernah yang lain, apa itu?

MD Ini domino

Interviewer Yang bukan di Higgs domino?

MD Tidak ada ituji

Interviewer Kira-kira dalam seminggu berapa kali main?

MD Tiap hari, karena ada bonus apa itu istilahnya?

Interviewer Sedekahnya?

MD Iya modal sedekahnya

Interviewer Modal sedekah atau pernah beli?

MD Pernah ji, tapi tidak banyak

Interviewer Kalau dalam satu tahun berapa kali?

MD Lima

Interviewer Pernah kalah besar, kalah banyak?

MD Pernah hehehe

Interviewer Tapi maksudnya yang kita beli kemudian kalah.

MD Iya

Interviewer Luamyan banyak ?

MD Tidak ji

Interviewer Kalau kita beli berapa-berapa, 1 B begitu?

MD Tidak sampai, paling dibawah 500 M

Interviewer Tapi kenapa, setelah kalah masih main?

MD Tidak tahu juga, kayak tergiur.

Penasaran begitu

Penasaran, siapa tau naik

Tapi tidak sampai beli chip tiap hari yah?

Tidak ji.

Pernah ajak orang main juga?

Tidak, karena saya rasa mereka tahulah



Interviewer Pernah juga menang?
 MD Iya pernah sampai 4 B
 Interviewer Jackpot pernah juga?
 MD Tidak pernah
 Interviewer Apakah ada pengaruh orang lain dalam mengambil keputusan?
 MD Inisiatif sendiri
 Interviewer Ada pengaruhnya promosi higgs domino?
 MD Tidak ji
 Interviewer Tapi pernah lihat promosinya?
 MD Pernah
 Interviewer Pernahkah selama hidup, menurut pengalaman ibu, bertaruh atau main judi sebelum ini *online* atau judi konvensional, misalnya main kartu.
 MD Tidak pernah
 Interviewer Berarti pertama kali main begini?
 MD Iya
 Interviewer Kalau di sekitar Ibu, kerabat-kerabat Ibu, pernahkah lihat main judi?
 MD Iya pernah, main domi
 Interviewer Tapi domi yang pakai uang?
 MD Iya biasa
 Interviewer Keluarga inti?
 MD Kalau di bilang keluarga inti, kayak saudara tidak pernah, paling seperti sepupu
 Interviewer Tapi tidak serumah?
 MD Tidak
 Interviewer Kalau main Higgs domino, jam berapa biasanya?
 MD Pagi
 Interviewer Pagi jam berapa itu?
 MD Jam 10-an
 Interviewer Itu waktu apa itu, maksudnya waktu senggang kah atau menunggu anak sekolah?
 MD Iya waktu senggang
 Interviewer Kalau malam tidak pernah main?
 MD Malam juga, kalau ada chipnya, dimaini.
 Interviewer Oke untuk sementara ini saja Ibu
 MD Iye
 Interviewer Nanti kalau masih ada, saya tanya-tanya lagi. Terima kasih
 MD Iye



Transkrip Wawancara Informan MS

Pembicara	Percakapan
Interviewer	Siapa namanya?
MS	MS
Interviewer	Usianya berapa sekarang?
MS	21 tahun
Interviewer	Tinggal di mana?
MS	Di Samata
Interviewer	Semester berapa sekarang?
MS	Semester empat
Interviewer	Berapa lama main Higgs Domino?
MS	Sekita satu tahun
Interviewer	Kenapa bisa main, siapa yang memperkenalkan?
MS	Kemarin saya pernah main itu, gara-gara capek kuliah, kita hanya mengisi waktu saja, selain baca buku dan lain sebagainya
Interviewer	Terus siapa yang memperkenalkan pertama kali atau lihat di?
MS	Yang memperkenalkan main itu teman-teman di sini, karena saya lihat itu seru
Interviewer	Itu tahun berapa itu pertama kali mulai main?
MS	Mulai itu awal 2023
Interviewer	Menurutnya itu higgs domino judi atau sekedar permainan?
MS	Kalau sih sekedar main saja
Interviewer	Tapi secara umum menurut kita apakah dia judi atau bagaimana?
MS	Kalau menurut saya sih judi bang.
Interviewer	Oh gitu, judi. tapi bagi kita yang lalui itu permainan saja
MS	kalau orang-orang dalam permainan itu kasih poin yang bagus itu bisa dibongkar bang.
Interviewer	Dibongkar itu maksudnya dijual yah?
MS	Iya dijual bang
	Biasanya jual dimana kalau disini?
	Ada di samata di warung sana
	Apakah menurut MS ada keunggulan Higgs domino di
	bandingkan gim lain. apakah daya triknya di sisi mananya
	gitu, apa sekedar untuk mendapatkan chip atau memang
	ada keunggulan lain?



- MS Keunggulan daya tarik itu mendapatkan chip yang banyak keuntungan di situ bang.
- Interviwer Dalam seminggu berapa kali main?
- MS Kalau dalam seminggu itu hanya empat kali
Kemudian top up pernah?
- MS Top up itu hanya satu kali. Awal jualnya.
Oh supaya akunya bisa ngirim yah?
- MS Iye
- Interviwer Tapi kita pernah kalah juga?
- MS Cuma kalah dari 2 M, dari gratisnya itu.
- Interviwer Selama ini pernah mengajak teman yang lain,
memperkenalkan gim ini?
- MS Pernah karena dia melihat saya main chip begitu
- Interviwer Oh yang di Alauddin itu?
- MS Iya bahkan saya kasih akun ke dia, karena dua akun saya kemarin.
- Interviwer MS pernah lihat iklan promosi higgs domoino?
- MS Pernah saya lihat di Facebook
- Interviwer Pernah ikuti live?
- MS Tidak
- Interviwer Apakah ada pengaruh iklan itu terhadap kecenderungan
untuk bermain?
- MS Kalau secara pribadi pengaruh karena itu mengisi
- Interviwer Pernah main judi sebelumnya, main judi konvensional,
misal. bertaruh main bola dsb?
- MS Oh kalau main bola pernah bertaruh
- Interviwer Adakah atau Pernahkah lihat dalam keluarga MS main
judi?
- MS Pernah lihat
- Interviwer Siapa itu?
- MS Kakak sepupu
- Interviwer Dia main apa itu?
- MS Main dadu.
- Interviwer Kapan waktu-waktu biasanya MS main higgs domino?
- MS Selesai magrib, siang juga kalau lagi libur
- Selain main slot, apakah main gim lain di higgs domino?
- MS Main
- Interviwer Main apa itu?
- MS Main remi
- Interviwer Bagaimana perasannya ketika menang?
- MS Ada kepuasan



Interviewer MS Ada perasaan bangga begitu
 MS Ada..ada..
 Interviewer Tapi biasa kita bagi keteman-teman kan. Bagaimana perasaannya ketika itu?
 MS Iye karena main bersama.
 Interviewer Ok terima kasih MS.
 MS Iye..

Transkrip Wawancara Informan SJ

Pembicara	Percakapan
Interviewer	Saya rekam pak yah. Nanti di hasil penelitian saya itu, tidak ada namata inisial mungkin. Artinya menjaga privasinya bapak,
SJ	Iya. Siap
Interviewer	Tabe pak. saya tanya-tanya, saya minta maaf. Mohon kejujurannya, tidak usah dipoles-poles, apa-apa adanya saja.
SJ	Iye
Interviewer	Siapa nama lengkap bapak?
SJ	SJ
Interviewer	Usia berapa tahun?
SJ	42
Interviewer	Alamat tinggal di sini yah?
SJ	Iya. Jalan Jalahong Dg, Matutu Ir. x. nomor x
Interviewer	Pendidikan terakhir
SJ	SMA
Interviewer	Pekerjaan?
SJ	Pegawai swasta
Interviewer	Tabe pak SR. Sudah berapa lama main HDI?
SJ	Kurang lebih sudah tiga tahunan lah.
Interviewer	Berarti dari 2021
SJ	Iye 2021, eh.. tidak 20,19, 2019
Interviewer	Kalau dari 2019, berarti sudah lima tahun.
SJ	Oh...iye



Siapa yang kasih kenal pertama kali higgs domino?
 Yang kasih kenal itu sendiri bandar yang pernah menang
 di mata kepalaku itu 800 B
 Tapi teman itu?
 ya teman, memang dia player
 Menurut bapak SR HDI ini judi apa tidak?

SJ Ya, kalau saya sih judi.

Interviwer Saya kira Cuma main-main saja. Apakah pernah main gim sejenisnya sebelumnya?

SJ Waktu itu higgs domino belum ada kata judi, masih hiburan. Waktu tahun 2020 baru bisa dijual-belikan *chip*-nya.

Interviwer Tapi pernah main gim yang lain sebelum higgs domino, main poker, zeus dan sejenisnya?

SJ Pernah

Interviwer Tapi kenapa memilih higgs domino

SJ Kalau higgs dominokan bagus, sering menang

Interviwer Dalam seminggu berapa kali main?

SJ Tiap hari.

Interviwer Samapai sekarang tiap hari?

SJ Sampai sekarang.

Interviwer Kalau beli *chip*?

SJ Kalau beli *chip* itu kadang per hari itu 500 M. kalau 2019 saya beli *chip* itu 1 B setiap hari karena tingkat kemenangannya bagus, sekarang-sekarang kurangmi karena harga *chip* juga murah

Interviwer Murah, Pak?

SJ Iya

Interviwer Pernah kalah, rugi banyak?

SJ Iya, pernah

Interviwer Berapa?

SJ 400 ribu paling banyak

Interviwer Maksudku dalam satu kali main?

SJ Iya dalam satu kali main

Interviwer Kita beli 400 ribu?

SJ Modal toh awal

Interviwer Tapi kenapa masih mau main?

SJ Karena dari 400 ribu itu saya dikalah, besoknya Alhamdulillah saya menang itu hampir dua juta lebih

Interviwer Artinya masih tertarik, penasaran, mau balas dendam begitu?

SJ Siap. Iya akhirnya dendamku terbalas. Akun ku *topup* 50 B, saya menang dua juta lebih, mamanya juga disedekahkan ya lumayan.

Interviwer Jadi sejak 2019 sudah banyak yang bapak ajak bermain higgs domino?



- SJ Iya banyak.
- Interviewer Jadi kalau mau main, apakah ada yang mengajak kembali atau inisiatif sendiri
- SJ Inisiatif sendiri, paling bagus mainnya itu subuh diwaktu jam satu sampai jam tiga tujuh
- Interviewer Oh ada jam-jamnya, kenapa memangnya Pak. Selama ini apakah pernah lihat promo HDI, maksudnya higgs domino promosinya?
- SJ Pernah, biasa.
- Interviewer Adakah pengaruhnya sama bapak?
- SJ Iye. Lebih bagus itu sebenarnya beli *online* daripada beli di bandar, karena *chip* ungu. Bandarkan 65 ribu.
- Interviewer Apa bedanya?
- SJ Kalau *chip* ungu itu artinya resmi, kalau yang kuning itu kurang resmi. Lebih gampang menangnya kalau *chip* ungu, dulu.
- Interviewer Sekarang masih ada?
- SJ Tidak adami, jatuh pamor
- Interviewer Sebelum main higgs domino, pernah main judi dulu?
- SJ Jelas.
- Interviewer Dari kecil?
- SJ Tidak dari umur kelas satu SMP sampai akhir SMA tiap lorong
- Interviewer Pernahkah melihat saudara atau saudar inti main judi?
- SJ Iya biasa
- Interviewer Siapa-siapa yang bapak lihat
- SJ Adik, kakak,
- Interviewer Orang tua?
- SJ Kadang-kadang main bertiga saja, berempat
- Interviewer Kalau main di luar bagaimana
- SJ Kalau main diluar biasa, sampai di sungai cenrana, gunung merapi, Latimojong, Kampung pisang selatan.
- Interviewer Kalau di Higgs domino, selain slot bapak main gim lagi yang lain
- SJ Selain slot, jarang tapi kalau level-level satu sampai level enam itu main domi.
- Interviewer Jam-jam berapa biasanya bapak main
- SJ Saya main jam 1 malam sampai jam 3 subuh. Lalu magrib itu setengah 6 sampai jam 8. Rasio kemenangan itu antara 70-30.
- Interviewer Banyak dimana, banyak dikita atau di bandar?



SJ	Maksudnya?
Interviewer	Maksudnya yang mana 70?
SJ	Di saya lah
Interviewer	Banyak yah?
SJ	Selama sudah saya hafal itu, pernah ma menang 100 B lebih. Dibagi-bagi hasilnya
Interviewer	Kalau jam kerja biasa main?
SJ	Biasa main, biarpun ada kerjaan yang penting, tidak enak kalau tidak main
Interviewer	Artinya wajib main
SJ	Wajib, bukan sekedar iseng
Interviewer	Motifnya itu pak
SJ	Pertama itu motifnya ekonomi
Interviewer	Berarti bapak selalu menang?
SJ	Itu mi tadi 70-30
Interviewer	Maksudnya, tabe itu higgs domino bisa dijadikan pemasukan
SJ	Bisa, pernah itu mamanya hampir satu minggu itu enam ratus tiap hari
Interviewer	Terima kasih bannyak pak

Transkrip Wawancara Informan ZR Percakapan

Pembicara	Percakapan
Interviewer	Siapa nama ta'?
ZR	ZR kak.
Interviewer	Usia ta' tabe?
ZR	19 tahun
Interviewer	Di mana ZR tinggal?
ZR	Di Daya kak.
Interviewer	Sekarang Kuliah yah?
ZR	Iya kak
Interviewer	Sejak kapan main Higgs Domino?
ZR	Ada sekitaran 2021-2022, itu pun tidak terlalu aktif kak, karena penasaran saja
	Siapa yang kasih kenal (HDI) atau lihat dari mana?
	Oh... pertama saya liat sendiri, kan misalnya kalo ke warkop ka ini to, saya liat itu orang semua, apa dia maini semua ini, ya...adami yang main domino slot, disitumi saya liat slot, saya carimi juga di google bilang apa ini dia maini, saya <i>download</i> mi.



- Interviewer Kalau menurut ZR itu judi atau bukan?
Sebenarnya, e...kalau dibidang secara anunya...aplikasinya bukan judi. Tapi karena kita-kitanyaji, kayak masyarakatnya yang perjual-belian dibidang judimi. Karena dia sudah apanamanya...dia kirim *chip* dan dia bayar nah itu salah...karena kitaji yang bikin sistem, orang disini yang bikin sistem. Seharusnya itu dia kirim sebagai teman-temanji toh. Kayak kita mungkin kirim-kirim untuk main. Jadi misalnya dibidang judi ini aplikasi awalnya tidak judiji sebenarnya.
- ZR Selain ini pernah main gim semacamnya?
- Interviewer Tidak pernah
- ZR Berapa kali main dalam seminggu?
- Interviewer Tidak menentu biasa, dibidang sering tidak, jarang juga tidak tong. Tengah-tengah lah.
- ZR Kita beli *chip* juga?
- Interviewer Oh...tidak pernah beli *chip*, e...kalau mau kirim atau membeli tidak pernah. Karena saya ambil dari sedekah saja. Main karena seru saja bukan untuk cari uang. Berarti tidak pernah rugi secara finansial, tapi kalo *jackpot* atau pernah menang waktu main?
- ZR Pernah tapi cuma satu kali.
- Interviewer Pernah ajak teman atau memperkenalkan (HDI)?
- ZR Oh endak ji, tidak pernahka main kalau banyak orang, sendirija saja, karena apa di', karena mauja isi waktu saja. Kalau misalnya nonton. Saya nonton ji orang tapi saya tidak ikut main.
- Interviewer Saya kira nonton orang live di facebook?
- ZR Oh iye, kalau tentang live nya saya tau tapi mau apa juga nonton begitu, lebih baik kita main sendiri.
- Interviewer Kan biasa dibidang orang ada polanya?.
- ZR Dia pola itu karena sudahmi kerja sama dengan admin. Itumi kenapa dia besar-besar menangnya biasa.
- Interviewer Artinya, dia itu semacam bagian dari marketing?
Ya, kolaborasi kayaknya. Itu supaya kalau misalnya menangi, banyak lagi orang mau main toh, lebih baik dikasih menang. Karena banyak audiensnya dia cari toh. Kalau dia menang-menang terus, dianggap gacorki ini. Ada yang pernah sampaikan ZR tentang hal ini?
Saya cari-cari di google, karena kan memang dalam slot itu keberuntunganji memang, tidak ada mentong skil



- memang, tidak adaji. Beda dengan main domi haruski skill memang.
- Interviewer Pernahkah lihat sebelumnya promo-promo higgs domino?. apakah tergiur dengan promo-promo tersebut?.
- ZR Kalau iklan pop up pernah lihar, tapi bukan higgs domino. Pengalaman sebelumnya. apakah pernah bermain judi baik konvensional ataupun *online* sebelum bermain higgs domino?
- Interviewer Tidak pernah
- ZR Pernahkah melihat atau menyaksikan orang main judi konvensional?
- Interviewer Tidak pernah
- ZR Kapan waktu atau pada jam-jam tertentu ZR main?
- Interviewer Tidak ada waktu-waktu tertentu, pokoknya kalau mauka main, baru main.
- ZR Di rumah atau dimana?
- Interviewer Dirumah. Tapi waktu nya random.
- ZR Terdapat banyak jenis permainan di higgs domino, selain slot permainan apa lagi yang dimainkan di higgs domino?.
- Interviewer Khusus saya main slot
- ZR Pernah kah membuat status pada saat mendapatkan kemenangan atau *jackpot*
- Interviewer Tidak pernah, takut ka nanti ada yang *chat* adakah sedekah...
- ZR Pernahkah mengirim?
- Interviewer Tidak pernah ka saya mengirim, dikirimkan saja.
- ZR Sekarang sudah tidak ada tombol kirim lagi yah?
- Interviewer Iye tidak adami, tidak tau gara-gara apa.
- ZR Tapi kenapa masih banyak orang yang main?
- Interviewer Kan ada beritanya tidak ada tombol kirim, tapi kenapa masih banya orang main, tidak tau juga kenapa.
- ZR Baik, kalau begitus terima kasih ZR.



Data Responden

Nama/Inisial :
 Jenis Kelamin :
 Usia :

Lampiran 3. Borang Kuesioner**Skala penilaian Konsep 1: Konteks Interaksi**

I. Interaksi Pengguna	1. Tidak ada interaksi/konsumsi pasif <input type="radio"/>	2 <input type="radio"/>	3. Minimal Interaksi/sesi tunggal <input type="radio"/>	4 <input type="radio"/>	5. Beberapa Interaksi/dalam jangka waktu panjang <input type="radio"/>
II. Loyalitas Perjudian	1. Tidak ada unsur perjudian <input type="radio"/>	2 <input type="radio"/>	3. Peristiwa yang tidak pasti ditambah pertaruhan atau hadiah <input type="radio"/>	4 <input type="radio"/>	5. Semua elemen <input type="radio"/>
III. Keutamaan Perjudian	1. Opsional tambahan <input type="radio"/>	2 <input type="radio"/>	3. Terintegrasi <input type="radio"/>	4 <input type="radio"/>	5. Tunggal <input type="radio"/>
IV. Peran Perjudian - Promosi	1. perjudian tidak dipromosikan, atau mempromosikan produk/jasa lainnya <input type="radio"/>	2 <input type="radio"/>	3. perjudian mempromosikan produk/jasa lainnya <input type="radio"/>	4 <input type="radio"/>	5. perjudian sedang dipromosikan <input type="radio"/>
	1. Pengaruhnya dapat diabaikan <input type="radio"/>	2 <input type="radio"/>	3. Keterlibatan agak menguat <input type="radio"/>	4 <input type="radio"/>	5. Keterlibatan semakin menguat <input type="radio"/>
	1. Pengaruhnya dapat diabaikan	2	3. profitabilitas sedikit meningkat		5. Profitabilitas meningkat signifikan



I. Dampak	1. Mendukung hasil yang pro-sosial atau positif ○	2 ○	3. Hasil tidak jelas/campur aduk ○	4 ○	5. Hasil yang merugikan ○
II. Eksploitasi	1. Sistem transparan dan adil bagi semua orang ○	2 ○	3.Tidak semua pengguna diperlakukan sama ○	4 ○	5. Sistem mengeksploitasi kerentanan pengguna tertentu ○
III.Potensi bahaya	1. Tidak ada potensi kerugian bagi pengguna ○	2 ○	3.Terdapat potensi kerugian ringan bagi pengguna ○	4 ○	5.Terdapat potensi kerugian yang signifikan bagi pengguna ○
IV.Perlindungan	1. Pengguna muda atau dewasa sepenuhnya dilindungi ○	2 ○	3.Pengguna muda atau pengguna rentan agak terlindungi ○	4 ○	5.pengguna muda atau pengguna rentan tidak dilindungi ○
V. Kepercayaan	1. Sistem aman ○	2 ○	3.Sistem agak aman ○	4 ○	5.sistem tidak aman ○
VI.Peran perjudian - Monetisasi	○	○	○	○	○

Skala penilaian Konsep 2: Kepedulian Etis



Skala penilaian Konsep 3: Karakteristik Representasional

I. Referensi Perjudian - Bahasa/Terminologi	1. Tidak ada <input type="radio"/>	2 <input type="radio"/>	3. Jumlah sedang <input type="radio"/>	4 <input type="radio"/>	5. Jumlah yang sangat besar <input type="radio"/>
II. Referensi Perjudian - Pencitraan	1. Tidak ada <input type="radio"/>	2 <input type="radio"/>	3. Jumlah sedang <input type="radio"/>	4 <input type="radio"/>	5. Jumlah yang sangat besar <input type="radio"/>
III. Referensi Perjudian - Audio	1. Tidak ada <input type="radio"/>	2 <input type="radio"/>	3. Jumlah sedang <input type="radio"/>	4 <input type="radio"/>	5. Jumlah yang sangat besar <input type="radio"/>
	1. Perjudian disajikan secara negatif <input type="radio"/>	2 <input type="radio"/>	3. Perjudian disajikan secara netral <input type="radio"/>	4 <input type="radio"/>	5. Perjudian disajikan secara positif <input type="radio"/>
	1. Tidak ada <input type="radio"/>	2 <input type="radio"/>	3. Jumlah sedang <input type="radio"/>	4 <input type="radio"/>	5. Jumlah yang sangat besar <input type="radio"/>



Skala penilaian Konsep 4: Kepuasan Motivasi Perjudian

I. Motivasi - Peluang untuk menang	1. Tidak ada <input type="radio"/>	2 <input type="radio"/>	3. Jumlah sedang <input type="radio"/>	4 <input type="radio"/>	5. Jumlah yang sangat besar <input type="radio"/>
II. Motivasi - Impian jackpot	1. Tidak ada <input type="radio"/>	2 <input type="radio"/>	3. Jumlah sedang <input type="radio"/>	4 <input type="radio"/>	5. Jumlah yang sangat besar <input type="radio"/>
III. Motivasi - Imbalan sosial	1. Tidak ada <input type="radio"/>	2 <input type="radio"/>	3. Jumlah sedang <input type="radio"/>	4 <input type="radio"/>	5. Jumlah yang sangat besar <input type="radio"/>
IV. Motivasi - Tantangan Intelektual	1. Tidak ada <input type="radio"/>	2 <input type="radio"/>	3. Jumlah sedang <input type="radio"/>	4 <input type="radio"/>	5. Jumlah yang sangat besar <input type="radio"/>
suasana	1. Tidak ada <input type="radio"/>	2 <input type="radio"/>	3. Jumlah sedang <input type="radio"/>	4 <input type="radio"/>	5. Jumlah yang sangat besar <input type="radio"/>



Skala penilaian Konsep 5: Mekanisme Perjudian

I. Kondisi Taruhan	1. Entri terbatas ○	2 ○	3. Entri bersyarat ○	4 ○	5. Entri tidak terbatas ○
II. Jenis Taruhan	1. Aset tidak berwujud ○	2 ○	3. Barang/mata uang virtual ○	4 ○	5. Aset berwujud (misalnya mata uang) ○
III. Format Acara	1. Tidak ada kemiripan dengan aktivitas yang sudah mapan ○	2 ○	3. Menyerupai aktivitas yang sudah mapan ○	4 ○	5. Aktivitas yang ditetapkan ○
IV. Pengaruh Pengguna	1. Individu tidak dapat mempengaruhi hasil ○	2 ○	3. Tingkat pengaruh sedang ○	4 ○	5. Pengaruh signifikan terhadap hasil ○
ah	1. Aset tidak berwujud ○	2 ○	3. Barang/mata uang virtual ○	4 ○	5. Aset berwujud (misalnya mata uang) ○
Hadiah	1. Khusus perorangan ○	2 ○	3. Kumpulan terbatas ○	4 ○	5. Kumpulan umum ○



Lampiran 4. Hasil Pengisian Borang Kuesioner

NO	Inisial	Jenis Kelamin	usia	Profesi	Konsep																										
					Konteks Interaksi						Kepedulian Etis					Karakteristik Representasi					Kepuasan Motivasi Perjudian					Mekanisme Perjudian					
					I	II	III	IV	V	VI	I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	V	VI
1	AA	L	21	Mahasiswa	5	5	3	4	5	1	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	3	5	5	1	5	5	3	4	1	3	3
2	AG	L	20	Mahasiswa	5	3	3	3	4	3	4	5	5	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	3	5	5	3	4	3	3	5
3	AK	L	39	Wiraswasta	5	4	3	5	3	5	5	3	4	4	2	4	5	4	4	5	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4
4	AR	L	19	Mahasiswa	5	5	5	5	1	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	1	3	1	3	5	1	3	3	3	1	3
5	FA	L	29	Wiraswasta	5	4	3	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	4	3	4	5	3	4	3	3	3
6	IJ	L	39	Pegawai Swasta	3	5	1	3	5	4	5	3	3	5	5	5	5	5	3	5	3	3	1	3	3	5	3	5	5	3	5
7	MA	L	38	Wiraswasta	5	4	3	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	5	3	4	2	3	5
8	MD	P	36	IRT	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	3	4	5	4	3	3	5	5	3	3	2	3	4
9	MS	L	21	Mahasiswa	5	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	1	1	1	5	1	3	3	1	1	3	1	3	1	1	5	5
10	SJ	L	42	Pegawai Swasta	4	4	3	5	3	5	5	3	5	5	4	4	4	3	3	5	4	5	3	4	4	5	3	5	4	3	3
11	ZA	L	19	Mahasiswa	4	5	3	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	4	3	4	4	4	3	3	4	5	3	3	3	3	4
			53	Pegawai Negeri	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	4
			41	Pegawai Negeri	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3
			25	Pegawai Swasta	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	5	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3
			39	Wiraswasta	5	4	3	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4



Optimization Software:
www.balesio.com

16	NJ	P	30	IRT	4	5	4	4	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5	3	4	4	4	3	3	3	5	3	4	3	3	4	
17	MF	L	20	Mahasiswa	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	3	4	4	3	4	
18	KU	L	54	pegawai Negeri	5	5	3	4	4	3	5	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	
19	ZU	L	53	pegawai Negeri	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	3	3	5	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	
20	DS	P	27	IRT	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	3	3	
21	YS	L	25	Pegawai Swasta	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	5	4	3	2	4	4	3	4	3	3	4	
22	LR	L	31	Wiraswasta	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	3	4	5	4	3	3	4	4	3	3	2	3	4	
23	SR	L	30	Pegawai Negeri	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	5	5	3	4	3	3	3	
24	FJ	L	36	Pegawai Swasta	4	5	4	5	3	3	5	4	4	4	3	4	5	4	3	4	5	4	3	2	4	4	3	4	2	3	4	
25	AT	L	55	Pegawai Swasta	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	3	3	5	5	4	3	3	4	3	4	3	3	3	
26	NN	L	36	Pegawai Negeri	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	3	4	5	5	4	3	3	5	3	3	2	3	4	
27	NI	P	40	IRT	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	
28	FA	P	24	pegawai swasta	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	3	3	5	5	4	3	4	4	3	3	2	3	3	
29	RP	L	26	Pegawai Swasta	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	3	3
30	FN	L	42	Wiraswasta	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	5	5	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3
31	AH	L	40	pegawai swasta	5	5	3	4	5	1	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	3	5	5	1	5	5	3	4	1	3	3	
			21	Pegawai Swasta	5	3	3	3	4	3	4	5	5	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	3	5	5	3	4	3	3	5	
			22	Pegawai Swasta	5	4	3	5	3	5	5	3	4	4	2	4	5	4	4	5	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	
			19	Mahasiswa	5	5	5	5	1	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	1	3	1	3	5	1	3	3	3	1	3	
			20	Pegawai Swasta	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	3	3	5	5	4	3	4	4	3	3	2	3	3	



Optimization Software:
www.balesio.com

36	NN	P	30	Pegawai Swasta	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	3	3		
37	WS	L	44	Wiraswasta	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	5	4	3	2	4	4	3	4	3	3	4	
38	AS	L	46	Wiraswasta	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	3	3	
39	AR	L	40	Pegawai Swasta	5	5	5	5	1	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	1	3	1	3	5	1	3	3	3	1	3	
40	ABK	L	34	Pegawai Swasta	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	5	4	3	2	4	4	3	4	3	3	4	
41	AF	L	32	Pegawai Swasta	3	5	1	3	5	4	5	3	3	5	5	5	5	5	5	3	5	3	3	1	3	3	5	3	5	5	3	5
42	SK	L	51	Wiraswasta	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	5	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	
43	AHB	L	54	Pegawai Swasta	5	4	3	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	
44	MAW	L	38	Pegawai Swasta	4	5	4	4	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5	3	4	4	4	3	3	3	5	3	4	3	3	4	
45	BK	L	50	Pegawai Swasta	5	4	3	5	3	5	5	3	4	4	2	4	5	4	4	5	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	
46	SR	L	53	Wiraswasta	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	5	4	3	2	4	4	3	4	3	3	4	
47	AW	L	36	Pegawai Swasta	3	5	1	3	5	4	5	3	3	5	5	5	5	5	3	5	3	3	1	3	3	5	3	5	5	3	5	
48	SM	L	41	Pegawai Swasta	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	5	4	3	2	4	4	3	4	3	3	4	
49	AI	L	34	Pegawai Swasta	5	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	1	1	1	5	1	3	3	1	1	3	1	3	1	1	5	5	
50	NAP	P	32	Pegawai Swasta	4	4	3	5	3	5	5	3	5	5	4	4	4	3	3	5	4	5	3	4	4	5	3	5	4	3	3	
			37	Pegawai Swasta	4	5	3	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	4	3	4	4	4	3	3	4	5	3	3	3	3	4	
			35	Pegawai Swasta	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	3	4	5	4	3	3	4	4	3	3	2	3	4	
			32	Pegawai Swasta	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	4	
			23	IRT	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	



55	TP	L	32	Pegawai Swasta	5	4	3	5	3	5	5	3	4	4	2	4	5	4	4	5	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4
56	SW	P	33	IRT	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	5	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3
57	RW	P	45	Wiraswasta	5	4	3	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4
58	PA	L	23	Pegawai Swasta	4	5	4	4	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5	3	4	4	4	3	3	3	5	3	4	3	3	4
59	FF	L	33	Pegawai Swasta	5	3	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	4	3	4	4	4	3	3	4	5	3	3	3	3	4	4
60	ML	P	24	Pegawai Swasta	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	3	4	5	4	3	3	4	4	3	3	2	3	4
61	RWI	P	24	Pegawai Swasta	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	3	3	5	5	4	3	3	4	3	4	3	3	3
62	IR	L	33	Pegawai Swasta	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	3	4	5	4	3	3	4	4	3	3	2	3	4
63	SAB	L	53	Wiraswasta	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	3	3
64	YH	L	42	Pegawai Swasta	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	5	4	3	2	4	4	3	4	3	3	4
65	ASA	L	41	Pegawai Swasta	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	4
66	MN	L	32	Pegawai Swasta	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3
67	MHS	L	49	Pegawai Swasta	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	5	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3
68	DEP	P	22	Pegawai Swasta	5	4	3	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4
69	MAI	L	25	Pegawai Swasta	4	5	4	4	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5	3	4	4	4	3	3	3	5	3	4	3	3	4
			35	Pegawai Swasta	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	3	4	5	4	3	3	4	4	3	3	2	3	4
			41	Pegawai Swasta	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3
			23	IRT	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	5	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3
			29	Pegawai Negeri	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	3	4	4	3	4



Optimization Software:
www.balesio.com

74	SHD	L	39	Pegawai Swasta	4	5	4	4	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5	3	4	4	4	3	3	3	5	3	4	3	3	4
75	MSS	L	34	Pegawai Swasta	5	3	3	3	4	3	4	5	5	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	3	5	5	3	4	3	3	5
76	AD	L	37	Pegawai Swasta	5	4	3	5	3	5	5	3	4	4	2	4	5	4	4	5	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4
77	SA	L	39	Pegawai Swasta	5	5	5	5	1	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	1	3	1	3	5	1	3	3	3	1	3
78	MR	P	39	Pegawai Swasta	5	4	3	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	4	3	4	5	3	4	3	3	3
79	UDS	L	44	Pegawai Swasta	3	5	1	3	5	4	5	3	3	5	5	5	5	5	3	5	3	3	1	3	3	5	3	5	5	3	5
80	PIP	P	28	Pegawai Swasta	4	4	3	5	3	5	5	3	5	5	4	4	4	3	3	5	4	5	3	4	4	5	3	5	4	3	3
81	SB	L	36	Pegawai Swasta	4	5	3	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	4	3	4	4	4	3	3	4	5	3	3	3	3	4
82	AKK	L	36	Pegawai Swasta	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	5	4	3	2	4	4	3	4	3	3	4
83	JL	L	48	Wiraswasta	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	3	4	5	5	4	3	3	5	3	3	2	3	4
84	KN	L	54	Wiraswasta	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3
85	BR	L	53	Wiraswasta	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	3	3
86	KR	L	50	Wiraswasta	5	5	5	5	1	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	1	3	1	3	5	1	3	3	3	1	3
87	MZ	L	41	Pegawai Swasta	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3
88	SPD	L	43	Wiraswasta	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	3	3	5	5	4	3	4	4	3	3	2	3	3
			48	Wiraswasta	3	5	1	3	5	4	5	3	3	5	5	5	5	5	3	5	3	3	1	3	3	5	3	5	5	3	5
			37	Pegawai Swasta	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3
			36	Pegawai Swasta	5	3	3	3	4	3	4	5	5	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	3	5	5	3	4	3	3	5
			23	Mahasiswa	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	5	4	3	2	4	4	3	4	3	3	4
			48	Wiraswasta	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3



Optimization Software:
www.balesio.com

94	KI	L	34	Wiraswasta	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	5	5	3	4	3	3	3		
95	RD	L	45	Wiraswasta	5	3	3	3	4	3	4	5	5	4	5	4	4	3	5	4	4	4	3	5	5	3	4	3	3	5		
96	MAR	L	44	Wiraswasta	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	3	4	5	4	3	2	4	4	3	4	3	3	4		
97	MJ	L	32	Wiraswasta	5	4	3	5	3	5	5	3	4	4	2	4	5	4	4	5	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4		
98	AD	L	36	Wiraswasta	5	4	3	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	5	3	4	2	3	5	
99	SJA	L	37	Wiraswasta	5	3	3	3	4	3	4	5	5	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	3	5	5	3	4	3	3	5	
100	MFR	L	29	Wiraswasta	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	5	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3

