

**SKRIPSI**

**FASLOT (Studi tentang Judi Slot Online di Kabupaten Soppeng)**



**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan Gelar Sarjana pada Departemen Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin**

**Diusulkan Oleh:  
BJ. DAUD ISMAIL  
E071181309**

**DEPARTEMEN ANTROPOLOGI SOSIAL  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
2023**

**HALAMAN JUDUL**

FASLOT (Studi tentang Judi Slot Online di Kabupaten Soppeng)

OLEH

BJ. DAUD ISMAIL

E071181309

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan Gelar Sarjana  
pada Departemen Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Hasanuddin

DEPARTEMEN ANTROPOLOGI SOSIAL FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN  
ILMU POLITIK UNIVERSITAS HASANUDDIN  
2023

## LEMBAR PENGESAHAN

FASLOT (Studi tentang Judi Slot Online di Kabupaten Soppeng)

Disusun dan diajukan oleh

**BJ. Daud Ismail**

**E071181309**

Telah dipertahankan dihadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Departemen Antropologi Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin Pada tanggal 09 Agustus 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

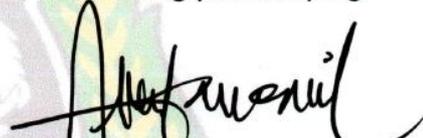
### Menyetujui :

Pembimbing utama



Prof. Dr. Ansar Arifin, MS.  
NIP.19611227 198811 1 002

Pembimbing pendamping



Dr. Ahmad Ismail, S.Sos, M.Si.  
NIK.198706202021073001

### Mengetahui:

Ketua Departemen Antropologi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Hasanuddin



Dr. Tasrifin Tahara, M.Si.  
NIP 19750823 200212 1 001

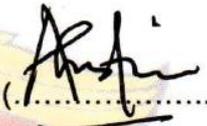
## HALAMAN PENERIMAAN

Telah diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Departemen Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin, di Makassar pada hari Rabu, 09 Agustus 2023 dan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana (SI).

Makassar, 09 Agustus 2023

Panitia Ujian

Ketua : Prof. Dr. Ansar Arifin, MS.  
NIP.19611227 198811 1 002

  
(.....)

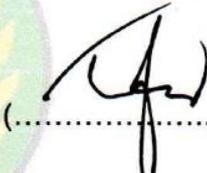
Sekretaris : Dr. Ahmad Ismail, S.Sos, M.Si.  
NIK.198706202021073001

  
(.....)

Anggota : 1. Prof. Dr. H. Pawennari Hijiang, MA  
NIP.195912311986091002

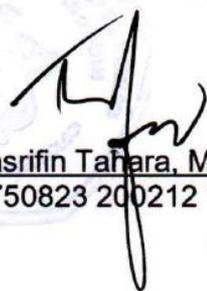
  
(.....)

2. Dr. Tasrifin Tahara, M.Si.  
NIP.19750823 200212 1 001

  
(.....)

Mengetahui:

Ketua Departemen Antropologi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Hasanuddin

  
Dr. Tasrifin Tahara, M.Si.  
NIP.19750823 200212 1 001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bj. Daud Ismail  
Nim : E071181309  
Program Studi : Antropologi Sosial  
Jenjang : SI

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya berjudul : "**FASLOT (Studi tentang Judi Slot Online di Kabupaten Soppeng)**", Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pegambilan alihan tulisan orang lain, dan skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Makassar, 09 Agustus 2023



BJ. Daud Ismail

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT dan Tuhan Yang Maha Esa sebab Ridho, nikmat dan rezeki kesehatannya sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan judul “FASLOT (Studi tentang Judi Slot Online di Kabupaten Soppeng)”. Adapun musabab penulis membuat skripsi sebagai suatu syarat mendapatkan gelar sarjana di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Departemen Antropologi, Universitas Hasanuddin.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dari skripsi ini, besar hati penulis menerima kritik, saran dan masukan dari berbagai pihak untuk membangun kapasitas penulis kedepannya. Keberhasilan proses dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari dukungan baik dari segi mental, pengetahuan, dan materi. Maka penulis sangat ingin mengucapkan dengan terimakasih sebesar-besarnya, rasa syukur dan tulus kepada:

1. Ibu dan Bapak, Yambe dan LaHajji selaku orang tua kandung, berkat beliau penulis bisa sampai ke tahap ini. Banyak nasihat, doa, dan dukungan beliau berikan sepanjang hidup dan nafas penulis hirup. Baik sakit dan sehat beliau selalu ada mendampingi penulis.
2. Kedua Kakak yang penulis cintai BJ. Pratiwi dan BJ. Fiqih yang selalu memberi semangat penulis saat merasa malas dalam proses penyusunan skripsi.
3. Prof. Dr. Jamaluddin Jompa, M.Sc, selaku Rektor Universitas Hasanuddin

4. Prof. Dr. Phil. Sukri, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Hasanuddin.
5. Dr. Tasrifin Tahara, M.Si, selaku Ketua dan Icha Musywirah Hamka, S.Sos, M.Si. sebagai Sekretaris Departemen Antropologi Sosial FISIP UNHAS.
6. Prof. Dr. Ansar Arifin, MS. selaku Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing I penulis yang senantiasa membantu dalam proses bombing skripsi, mulai dari proses pengajuan judul hingga ke tahap ujian.
7. Dr. Ahmad Ismail, S.Sos, M.Si. selaku Pembimbing II penulis yang humble dan dengan senang hati memberikan masukan dan saran kepada penulis.
8. Kepada dosen – dosen penguji Prof. Dr. H. Pawennari Hijjang, MA dan Dr. Tasrifin Tahara, M.Si, yang telah memberikan saran dan masukan serta meluangkan waktu dalam proses pengujian.
9. Dosen Departemen Antropologi Sosial Prof. Dr. Supriadi Hamdat, MA. (Alm); Prof. Dr. M. Yamin Sani (Alm); Prof. Dr. Mahmud Tang MA.; Prof. Nurul Ilmi Idrus, Ph.D.; Prof. Dr. Hamka Naping, MA.; Prof. Dr. Munsil Lampe, MA.; Prof. Dr. Anshar Arifin, M.S.; Prof. Dr. H. Pawennari Hijjang; MA., Dr. Yahya, MA.; Dr. Muhammad Basir, MA.; Dra. Hj. Nurhadelia F.L, M.Si.; Dr. Safriadi, M.Si.; Dr. Ahmad Ismail, S.Sos, M.Si.; Hardianti Munsil, S.Sos, M.Si.; dan Muhammad Neil,

S.Sos., M.Si. yang telah memberi ilmu dan pengalaman selama penulis belajar di Kampus Universitas Hasanuddin.

10. Staf Pegawai Departemen Antropologi, Bapak M. Idris S,Sos, Bapak Muh. Yunus, Ibu Anni, ibu Dharma, Kak Sinta yang membantu kelancaran berkas penulis.
11. Deng Alang dan Deng Pandi yang telah memberikan banyak arahan dan bantuan kepada penulis dalam melakukan proses admintrasi dan keberlancaran skripsi di lokasi penelitian.
12. Seluruh teman – teman Amporoe yang telah menemani dan memberikan dukungan berupa akomodasi kepada saya selama melakukan pengerjaan skripsi dan observasi penelitian di Kabupaten Soppeng
13. Seluruh informan peneliti yang telah meluangkan waktu untuk berbagai pengalaman kepada peneliti. Penulis sangat berterimakasih sebesar- besarnya.
14. Muh. Fernanda, Rahmat Basri dan Rifal selaku teman yang mendukung dalam proses penyusunan skripsi ini.
15. Tim Kampus mengajar SDN 103 Cabenge meskipun kita berasal dari perguruan tinggi yang berbeda, Tiara, Ummu, dan Gita turut memberi *support* kepada penulis.
16. Grup Antro Cabang Ramsis Rifal, Dwi, Abi, Jay, Om Jon, Herry, Anto, dan Faje yang tidak lelah mengingatkan untuk segera mengerjakan skripsi.

17. Sahabat TCS, Mutmainnah, Nurul Hidayah, Fahmi, Rabiha, Vina Melinda, Muh. Erwin, Fikri Munafri, Sarwan Hamid, dan Akmal Arifuddin yang selalu mengingatkan agar segera menyelesaikan kuliah
18. Cobe'e Andika, Anis, Ayyung, Dody, Egy, Fahri, Fiqi, Yannas, Sayyu, Varil, Aqsa, Fadhil, Fitra, Indra, Kefrin, Lord Agus, Panji, dan Mas feri teman nongkrong yang selalu menanyakan prospek pengerjaan skripsi.
19. Skuadron para wanita kuat yang selalu menyempatkan waktu mengingatkan dan membantu peneliti dalam penyusunan skripsi
20. Seluruh teman – teman Antropologi angkatan 2018 ALTAIR Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.
21. Keluarga Besar Ibnu Khaldun menemani dalam memantapkan hati untuk tetap istiqomah.
22. Seluruh tim Microsoft Productivity 002 terutama pak Argo yang telah berbagi ilmu dalam menggunakan Microsoft Word sebagai panduan penulis dalam menyelesaikan proyek penelitian skripsi ini.

**BJ. Daud Ismail**

## ABSTRAK

**BJ. DAUD ISMAIL E071181309. “FASLOT (Studi tentang Judi Slot Online di Kabupaten Soppeng)” dibimbing oleh Ansar Arifin sebagai Pembimbing Utama dan Ahmad Ismail sebagai Pembimbing Kedua**

Penelitian ini dilakukan berdasarkan fenomena pandemi yang mempengaruhi kebiasaan kehidupan masyarakat berubah dari offline menjadi online termasuk pada penelitian ini di latarbelakangi masyarakat yang memanfaatkan teknologi internet salah satunya perjudian slot online yang melanda masyarakat di kabupaten Soppeng. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Data yang didapatkan melalui hasil wawancara mendalam secara semi terstruktur berdasarkan pedoman wawancara dan pengembangan pertanyaan dan observasi partisipasi untuk mendapatkan data primer sedangkan dokumentasi dan studi literatur untuk mendapatkan data sekunder. Dalam penelitian ini untuk menentukan informan menggunakan teknik snowball sampling dengan terlebih dahulu menentukan kriteria informan, Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah pemain, penjual dan pembeli. Jumlah informan yaitu sembilan orang. Berdasarkan hasil analisis peneliti menemukan fenomena maraknya penggunaan atau permainan game judi slot online menggunakan aplikasi Higgs Domino pada masyarakat sebagai alternatif mata pencaharian dengan berbagai cara tertentu dan interaksi antara pemain slot dalam suatu jaringan sosial serta adanya dampak yang dialami oleh masyarakat yang terlibat dalam judi slot online. Dari hasil wawancara para informan dapat disimpulkan bahwa para pemain Higgs Domino pertama kali mengetahui game ini dari teman, dan adanya komunikasi dan interaksi yang intens antar pemain yakni mulai dari saling berbagi informasi tentang cara mengakses game atau mengunduh, cara bermain, cara membeli dan menjual chip, dampak dari aktivitas judi slot ini memberikan dampak yang cukup signifikan pada kehidupan pemainnya baik secara sosial, ekonomi, budaya, dan Kesehatan.

Kata kunci: judi, slot, pencaharian, transaksi, dampak

## ABSTRACT

**BJ. DAUD ISMAIL E071181309. "FASLOT (Study on Online Slot Gambling in Soppeng Regency)" was supervised by Ansar Arifin as the Main Supervisor and Ahmad Ismail as the Second Supervisor**

*This research was conducted based on the pandemic phenomenon that affected people's life habits changing from offline to online, including this study behind people starting to utilize internet technology, one of which was online slot gambling that hit people in Soppeng district. The method in this study uses qualitative methods. Data obtained through the results of in-depth interviews in a semi-structured manner based on interview guidelines and question development and participation observation to obtain primary data while documentation and literature studies to obtain secondary data. In this study to determine informants using snowball sampling techniques by first determining informant criteria, the informants in this study are players, sellers and buyers. The number of informants is nine. Based on the results of the analysis, researchers found the phenomenon of the widespread use or play of online slot gambling games using the Higgs Domino application in the community as an alternative livelihood in various ways and interactions between slot players in a social network and the impact experienced by people involved in online slot gambling. From the interviews of informants, it can be concluded that Higgs Domino players first learned about this game from friends, and there is intense communication and interaction between players, starting from sharing information about how to access the game or download, how to play, how to buy and sell chips, the impact of this slot gambling activity has a significant impact on the lives of players both socially, economy, culture, and health.*

*Keywords: Gambling, Slots, Livelihood, Transaction, Impact*

## DAFTAR ISI

SKRIPSI .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PENERIMAAN .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT .....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL .....	xiv
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penulisan .....	9
BAB II .....	10
TINJAUAN PUSTAKA .....	10
A. Penelitian Terdahulu .....	10
B. Jaringan Sosial (Networking) .....	13
C. Mobilitas Sosial.....	17
D. Mata pencaharian .....	22
E. Perjudian .....	23
F. Kerangka Berpikir .....	27
BAB III .....	30
METODE PENELITIAN.....	30
A. Pendekatan penelitian .....	30
B. Lokasi Penelitian.....	30
C. Teknik dan Informan Penelitian .....	31
D. Teknik Pengumpulan Data.....	33

E. Analisis data .....	36
F. Etika Penelitian .....	39
BAB IV.....	41
Gambaran Lokasi penelitian .....	41
A. Sejarah dan Pemerintahan .....	41
B. Kondisi Geografis dan Demografis.....	45
C. Kondisi Budaya.....	51
BAB V.....	55
Hasil dan Pembahasan.....	55
A. Mekanisme judi Slot <i>Online</i> .....	55
1. Aplikasi Judi Slot <i>Online</i> .....	56
2. Sejarah Judi Slot Online di Soppeng .....	61
3. Cara memainkan .....	64
4. Fitur aplikasi Domino Higgs Island.....	73
5. Transaksi Jual Beli Chip Domino Higgs Island.....	80
6. Jaringan Judi Slot <i>Online</i> .....	87
B. Dampak Judi Slot <i>Online</i> .....	93
1. Dampak Ekonomi .....	95
2. Dampak Sosial .....	98
3. Dampak Budaya .....	100
4. Dampak Kesehatan .....	103
BAB VI.....	107
PENUTUP .....	107
A. Kesimpulan.....	107
B. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN .....	113

## DAFTAR GAMBAR DAN TABEL

Gambar 2. 1 Kerangka pikir penelitian .....	29
Gambar 4. 1 Peta infrastruktur kabupaten soppeng.....	46
Gambar 4. 2 Peta Administratif Kabupaten Soppeng.....	47
Gambar 5. 1 Slot tipe situs (Gates of Olympus/ Kakek Zeus) .....	58
Gambar 5. 2 Slot Tipe Aplikasi (Domino High Island) .....	59
Gambar 5. 3 Tampilan awal permainan domino higgs island .....	61
Gambar 5. 4 Bagan Alur peristiwa aktifitas judi slot .....	63
Gambar 5. 5 Bagian - bagian permainan slot.....	66
Gambar 5. 6 Permainan slot dijalankan .....	66
Gambar 5. 7 Pemeberitahuan ketika mendapatkan hadiah lebih besar (Big Win, Mega Win, Super Win).....	67
Gambar 5. 8 Mendapatkan Scatter (10X putaran gratis) .....	67
Gambar 5.9 Memperoleh Jackpot (Hadiah Utama) .....	68
Gambar 5. 10 Metode pola pada permainan slot .....	70
Gambar 5. 11 Salah satu pemain slot yang memainkan banyak akun .....	72
Gambar 5. 12 Permainan slot pada permainan domino higgs island .....	74
Gambar 5. 13 Struktur Jaringan Judi Slot <i>Online</i> .....	92
Gambar 5. 14 Baju dan sticker bertema slot .....	102
Tabel 3. 1 Daftar Informan .....	33
Tabel 4. 1 Rincian Luas wilayah di kabupaten Soppeng .....	48
Tabel 4. 2 Tabel persebaran penduduk kabupaten Soppeng (2021).....	49
Tabel 4.3 Tabel penduduk berdasarkan rasio jenis kelamin kabupaten Soppeng (2021) .....	50
Tabel 4. 4 Tabel penduduk berdasarkan usia kerja.....	51
Tabel 5. 1 jumlah chip hadiah utama .....	68
Tabel 5. 2 Skema Tingkatan akun member VIP Domino Higgs.....	78
Tabel 5. 3 Harga chip pada aplikasi .....	82
Tabel 5. 4 Harga chip pada Mitra Domino.....	83
Tabel 5. 5 harga chip penjual chip .....	84
Tabel 5. 6 harga chip Bandar Kecil .....	84

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pandemi Covid-19 telah memicu skenario khusus dan telah menghasilkan kondisi baru serta tak terduga bagi berbagai lapisan masyarakat pada umumnya dan bagi pemerintah pada khususnya. Selama penerapan karantina dan pembatasan kegiatan wilayah, hampir semua kegiatan ditutup atau dibatasi yang membuat perusahaan menutup kegiatannya dan mengalami bangkrut, hal tersebut telah menyebabkan lebih sedikit pekerja yang dibutuhkan, terutama sektor usaha yang paling terpukul oleh pandemi tersebut karena telah mengakibatkan masyarakat tidak bisa pergi mencari nafkah dan kehilangan pekerjaan karena di PHK (Pemutusan Hubungan Kerja). Sehingga dengan demikian, masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya berusaha mencari usaha alternatif lain untuk dapat menghasilkan uang.

Berdasarkan kondisi tersebut mendorong pemerintah Indonesia untuk menerapkan kebijakan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) di berbagai daerah. Dalam peraturan pemerintah, yang dimaksud dengan Pembatasan Sosial Berskala Besar adalah pembatasan kegiatan tertentu penduduk dalam suatu wilayah yang diduga terinfeksi Covid-19 sedemikian rupa untuk mencegah kemungkinan penyebaran Covid-19” Pasal 1, (Peraturan Pemerintah No. 21 Tahun 2020 tentang PSBB dan Percepatan Penanganan Covid 19).

Kebijakan tersebut mengubah aktivitas masyarakat, seperti pembatasan lalu lintas, penutupan pusat perbelanjaan, serta tempat hiburan dan rekreasi di tutup, situasi ini berdampak luas pada status sosial ekonomi masyarakat, termasuk kelangsungan pekerjaan dan berkurangnya pendapatan pekerja (Ngadi, 2020).

Untuk menjaga keselamatan pekerja, pemerintah di seluruh kawasan Asia – Pasifik telah mengembangkan pedoman pelaksanaan pekerjaan untuk melindungi pekerja selama pandemi, termasuk standar keselamatan dan kesehatan kerja, gaji dan tunjangan pekerja, jam kerja, dan masalah pekerja lainnya yang timbul karena situasi pandemi<sup>1</sup>.

Seiring berjalanya waktu pandemi Covid-19 telah menimbulkan banyak kerugian, jadi orang – orang perlu menemukan strategi baru dalam bertahan dalam kondisi sosial dan ekonomi yang tidak stabil. Salah satu strategi yaitu dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan menemukan peluang kerja baru. Semakin berkembangnya zaman, perkembangan teknologi semakin modern dan perkembangannya sangat cepat, hingga saat ini dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai cara.

Kemajuan teknologi juga tidak dapat dihindari oleh semua orang, dan teknologi diciptakan untuk memudahkan pekerjaan manusia, salah satu di antaranya adalah Internet. Dari sisi positif internet dapat menembus ruang

---

<sup>1</sup> Badan kebijakan Fiskal, ***Kajian Dampak COVID-19 Terhadap Pasar Tenaga Kerja dan Respons Kebijakan di Kawasan Asia dan Pasifik***, <https://fiskal.kemenkeu.go.id/> diakses tanggal 13 Februari 2022.

dan waktu di mana antara pengguna dan penyedia layanan dapat melakukan berbagai hal di internet tanpa mengenal jarak dan perbedaan waktu (Raditio, 2014)

Teknologi informasi saat ini menjadi pedang bermata dua karena selain membantu meningkatkan kesejahteraan dan kemajuan peradaban manusia, teknologi juga penyebab yang sangat mudah menampung kegiatan ilegal seperti perjudian *online*. Adapun contoh dari perjudian *online* yang sedang menjadi populer dan digandrungi saat ini yaitu permainan slot *online* yang mulai dilirik saat tahun 2020 awal, sejak masyarakat harus membatasi aktivitas di luar rumah. Kegiatan ini tetap dapat dilakukan meskipun jarak jauh dengan menggunakan fasilitas internet, yang artinya tempat, jarak, dan waktu bukanlah masalah yang berarti untuk melakukan kegiatan tersebut. Pemain judi slot *online* tidak perlu lagi harus ke lokasi perjudian dan bertemu secara langsung karena semua permainan judi sudah berada dalam satu genggaman yang bisa diakses melalui aplikasi di internet.

Kegiatan judi slot *online* ini menawarkan dua peluang sekaligus yaitu sebagai alternatif mencari sumber uang atau sekedar hiburan untuk mengatasi kebosanan, bahkan bagi sebagian orang awam yang penasaran untuk mendapatkan uang melalui suatu permainan melalui gadget tanpa menyadari bahwa kegiatan mereka duduk – duduk sambil bermain permainan slot telah diiringi dengan aktivitas perjudian. Dari kejadian tersebut masyarakat sering kali mengalami pengaburan pengertian

perjudian. Umumnya mereka tidak merasa kalau telah melakukan perjudian, namun pada kenyataannya mereka telah melakukan perjudian, hal ini biasa dilakukan karena untuk mengisi waktu yang senggang. Selain itu, saat mengakses internet terdapat berbagai variasi iklan di berbagai platform yang memudahkan untuk mengunjungi situs judi *online*. Hal ini yang menjadi salah satu alasan seseorang menjadi penggemar judi slot *online*.

Hampir tidak berbeda dengan permainan judi *online* lain yang biasa bertebaran di internet, permainan slot *online* mengharuskan pemainnya taruhan menggunakan *chip* sebagai mata uang yang dipertaruhkan dalam permainan slot yang dipertukarkan dengan uang asli, taruhan yang dipasang juga beraneka ragam tergantung kemampuan pribadi masing – masing, begitu juga dengan permainan slot *online* ini dengan skema taruhan menyesuaikan dengan harga jual – beli *chip* seperti berikut untuk 1B (1.000.000.000 Chip) dengan kisaran harga Rp. 55.000 sampai dengan Rp.75.000, sedangkan bagi mereka yang ingin bermain slot dan memiliki dana terbatas biasanya akan membeli nominal minimal yang bisa dikirim yaitu 100 M (100.000.000 Chip) dengan kisaran harga Rp. 10.000 sampai dengan Rp. 15.000 yang bisa diperoleh dari bandar atau melakukan pembelian langsung (top up) dalam aplikasi Domino Higgs Island dengan harga yang lebih mahal dibanding skema tersebut, selain dengan bermain dengan mengeluarkan modal pemain tetap bisa memainkan slot *online* tanpa mengeluarkan modal untuk membeli *chip* karena setiap 24 jam

pemain akan mendapat hadiah harian sebesar 2M (2.000.000 Chip) yang dapat diperoleh sebanyak tiga kali. Sehingga judi slot *online* bisa dimainkan dengan hanya bermodal gadget dan jaringan internet. Selain itu judi mesin slot *online* dianggap lebih aman dibandingkan judi mesin slot sungguhan karena kegiatan ini yang sulit terdeteksi karena menggunakan gadget sendiri<sup>2</sup>. Sesuai dengan kondisi tersebut masalah keuangan tidak menjadi penentu pemain untuk bermain judi slot *online*, walau disatu sisi uang sangat mempengaruhi jumlah taruhan pemain dalam berjudi. Pada kejadian ini peneliti melihat para pemain judi slot *online* akan lebih semangat bermain disaat mereka memiliki modal lebih.

Berawal dari observasi dan diskusi antara peneliti dengan seorang pemain judi tentang perjudian slot *online*, yang mengatakan bahwa pada dasarnya manusia ingin kebutuhan hidupnya terpenuhi, begitu pula dengan masyarakat yang terdampak Pandemi Covid-19. Bagi sebagian orang melihat judi sekedar sebagai hiburan untuk mengisi kekosongan sedangkan bagi sebagian orang lainnya menganggap sebagai peluang untuk mendapatkan uang di masa Pandemi Covid-19. Tidak adanya pekerjaan dan penghasilan yang tetap, serta kebutuhan pokok yang meningkat membuat masyarakat semakin membutuhkan uang dan hiburan. Kebutuhan inilah yang menjadi alasan mereka untuk melakukan kegiatan mana pun yang mampu memenuhi kebutuhannya. Pendapat tersebut

---

<sup>2</sup> **kompasiana**, praktik judi slot *online* menjamur di masa pandemi di akses tanggal 17 Februari 2022

sesuai dengan Apriansyah (2018), Hampir semua manusia selalu ingin mendapatkan sesuatu dengan cara yang cepat dan instan meskipun harus melakukan kegiatan yang menyimpang.

Permainan judi slot *online* memang dianggap mudah dimainkan dan menjamin peluang menang yang cukup tinggi, tak heran jika judi slot begitu dicari di internet. Selain itu, banyak sekali situs dan aplikasi judi *online* yang beredar di internet meskipun situs tersebut masih ilegal di Indonesia hingga saat ini. Bagi pecinta judi mungkin sudah tidak asing lagi dengan aplikasi dan situs judi *online* yang beredar di internet<sup>3</sup>.

Menitikberatkan terhadap pengalaman hidup pemain judi slot *online* yang bisa mendapatkan keuntungan dengan hanya mengeluarkan modal sedikit atau bahkan tanpa mengeluarkan modal, dari realitas yang ditemui oleh peneliti sendiri adalah tentang fenomena masyarakat yang bermain judi slot *online*. Mereka melakukan permainan tersebut untuk mendapatkan uang dalam memenuhi kebutuhannya setelah terjadi pembatasan kegiatan wilayah dan bagi mereka yang mengalami PHK (Pemutusan Hubungan Kerja). Salah satu permainan judi slot *online* yang digemari saat ini adalah Higgs Domino Island.

Hal yang menarik dalam studi ini adalah relasi yang terbentuk di antara pemain dan sudut pandang dari masyarakat terhadap permainan slot *online* sehingga banyak masyarakat yang cenderung menyukai permainan

---

<sup>3</sup> **cnbcindonesia**, tech terungkap ternyata ini yang dicari warga ri di google di akses tanggal 17 Februari 2022

judi slot *online* tersebut meskipun telah mengetahui bahwa judi adalah kegiatan yang ilegal di Indonesia dan bisa membuat seseorang terjerat hukum.

Sebutan orang kaya baru menjadi gambaran bagi pemain judi slot *online* yang telah memperoleh kemenangan taruhan, tak heran karena seseorang yang memainkan permainan ini bisa mendapatkan 5B sampai dengan 200 B sehari atau bahkan jika sedang beruntung bisa mendapatkan 1 T (1.000.000.000.000 Chip) atau setara dengan kisaran Rp. 60.000.000 namun tidak bisa dipungkiri pula terkadang jika sedang sial tidak mendapatkan kemenangan. Ciri khas dari orang kaya baru sebagaimana observasi awal yang telah dilakukan peneliti mengenai fenomena masyarakat yang bermain judi slot *online* tidak terlepas dari cara mereka menyikapi kondisi setelah mendapat uang dari hasil taruhan mereka pada permainan judi slot *online Higgs Domino Island*, seperti membeli handpone *flagship*, laptop *gaming*, atau kendaraan baru.

Menurut Kasanah (2019) Fenomena mendadak kaya ialah suatu kondisi yang bisa terjadi kepada siapa saja, tidak mesti dari orang yang termasuk dalam ekonomi menengah ke atas tetapi dapat pula dialami oleh orang yang termasuk dalam golongan ekonomi menengah ke bawah. Bagi orang yang tergolong dalam ekonomi menengah ke atas tidak akan terkejut sedangkan bagi masyarakat umum dengan status sosial dan status ekonomi menengah ke bawah akan menjadi media untuk bergerak dan indikator perubahan.

Perubahan status sosial biasa dikaitkan dengan mobilitas sosial yang didefinisikan sebagai perpindahan status sosial seseorang, keluarga, atau kelompok dalam suatu hierarki di kelompok masyarakat yang sistem sosial masyarakatnya bersifat stratifikasi sosial terbuka. Menurut Giddens dalam Pattinasarany (2016) mobilitas sosial merupakan gerakan individu – individu dan kelompok – kelompok di antara kelompok sosial – ekonomi yang berbeda.

Berdasarkan fenomena di atas yang dijadikan pedoman dan mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai pemaknaan masyarakat pada permainan slot sehingga masyarakat tertarik terlibat dalam permainan judi slot *online* dan mekanisme praktik yang dilakukan untuk mendapatkan uang dari permainan judi slot *online*, serta manfaat yang bisa diperoleh setelah berpartisipasi dalam kegiatan judi slot *online*, maka dari itu peneliti mengambil judul: **“Faslot (Studi Tentang Judi Slot Online di Kabupaten Soppeng)”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat diuraikan beberapa pertanyaan yakni:

1. Bagaimana praktik permainan judi slot *online* di kabupaten Soppeng?
2. Bagaimana dampak permainan judi slot *online* di kabupaten Soppeng

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk menganalisis mekanisme praktik kerja permainan judi slot *online* bagi masyarakat pemain judi slot *online* di kabupaten Soppeng.
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis dampak yang terjadi pada masyarakat pemain judi slot *online*.

### **D. Manfaat Penulisan**

#### **1) Manfaat Akademik**

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman dalam metode penelitian, khususnya studi antropologi tentang judi slot *online* di Kabupaten Soppeng.

#### **2) Manfaat Praktis**

penelitian ini, di samping sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas akhir dalam program strata satu (S1) program studi Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin, bisa juga dijadikan sebagai bahan referensi terhadap penelitia yang berkaitan dengan mendadak kaya karena judi, dan diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap ilmu pengetahuan dalam bidang sosial.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Berbagai kajian mengenai perjudian di Indonesia telah dilakukan berbagai ahli seperti, baik oleh orang Indonesia itu sendiri maupun orang asing Per Binde, Joanne Lloyd, Clifford Geertz, Haryono dan Nugrohao. Namun penelitian mengenai studi tersebut jumlahnya masih terbatas, terlebih didaerah Sulawesi.

Kajian yang lain yang lebih menarik adalah hasil penelitian Per Binde (2013) dengan judul Kenapa orang berjudi: model dengan lima dimensi motivasi, khususnya penelitian ini menitikberatkan pada pertanyaan “Kenapa Seseorang Melakukan Perjudian?” terutama dalam dua konteks utama yaitu pembahasan perjudian terjadi pada masyarakat umum dan pembahasan judi di dalam berbagai studi akademik. Penelitian ini menjelaskan model motivasi kenapa seseorang melakukan perjudian dari dimensi motivasi utama yang ditemui dari masyarakat dan hasil dari berbagai penelitian bidang ilmu pengetahuan, lima dimensi motivasi perjudian tersebut antara lain impian untuk mendapatkan hadiah utama (jackpot), penghargaan sosial, tantangan intelektual, perubahan suasana hati, dan peluang untuk menang.

Pembahasan yang sama di bahas oleh Joanne Lloyd (2021), dalam kajiannya memusatkan pada hubungan perampasan dan motivasi moneter dalam perjudian. Dengan demikian, studi ini mengeksplorasi peran dan makna uang kepada orang – orang yang berjudi, dengan fokus terutama

pada pertimbangan mereka tentang perubahan keadaan keuangan mereka saat terjadi perampasan yang tidak disadari oleh pemain judi yang termotivasi mengembalikan uang mereka yang telah dirampas. Dalam penelitian ini di bahas motivasi emosional dan motivasi status sosial, pemain judi yang dimotivasi oleh emosional adalah mereka yang mengalami perampasan sosial – ekonomi yang menyebabkan tekanan psikologis untuk mengembalikan harta mereka yang telah dirampas. Sedangkan, mereka yang dimotivasi oleh perbedaan antara status mereka saat ini yaitu tidak terlepas dari mereka yang tidak memiliki rumah, kurangnya peluang perkembangan karier, dan tingkat stabilitas keuangan tingkat kesejahteraan yang kurang.

Sejalan dengan penelitian ini studi yang dilakukan oleh Geertz (1992) yang membahas judi sabung ayam dalam masyarakat bali, pada studi ini menginterpretasikan sabung ayam bukan hanya sekedar pertandingan adu ayam untuk memperoleh hadiah uang tetapi tersirat makna bahwa yang sebenarnya sedang melakukan pertarungan adalah manusianya pemilik ayam jago tersebut, sabung ayam biasanya dilaksanakan oleh orang yang memiliki hubungan dekat ataupun sejar. Dalam konteks ini, sabung ayam dipandang sebagai indikator kepribadian laki – laki yang sangat dihormati di masyarakat Bali. Ayam jantan yang digunakan dalam sabung digambarkan sebagai pengganti kepribadian pemilik ayam karena dalam kesehariannya pemilik ayam jago akan mencurahkan banyak waktunya demi melatih, merawat dan membelai bulu

– bulu ayamnya. Lebih lanjut usai dilaksanakannya sabung, bagi mereka yang menang tidak hanya akan mendapatkan uang dan kehormatan juga akan membawa pulang ayam yang kalah untuk dimakan bersama, sedangkan bagi mereka yang kalah akan merasa segan karena harga dirinya telah jatuh karena ayam yang mewakili dirinya telah kalah.

Adapun penelitian yang membahas mengenai perjudian slot oleh Nugroho dan Haryono (2022) menjelaskan bahwa perjudian slot kini menjadi tren baru dikalangan mahasiswa yang banyak diminati karena memungkinkan pemainnya mendapatkan keuntungan cukup besar dengan hanya mengeluarkan modal yang cukup kecil, semua perilaku tersebut tidak terlepas dengan gaya hidup mahasiswa, Memang tidaklah heran pemenuhan gaya hidup yang tinggi di tengah hirup pikuknya kehidupan mahasiswa seperti baju, sepatu kendaraan, *handphone* hingga makanan pun turut menjadi sorotan dalam penelitian ini. Dalam permainan ini tentunya memiliki dampak yakni melemahnya nilai material ditunjukkan ketika remaja mengalami kekalahan saat bermain judi *online* uang mereka habis, melemahnya nilai vital ditunjukkan saat mereka kalah bermain judi *online* tindakan remaja adalah menggadaikan atau menjual barang yang mereka miliki untuk judi slot, serta berdampak juga terhadap melemahnya nilai kerohanian ditunjukkan ketika menang mereka gunakan untuk kesenangan pribadi mereka seperti membeli minuman keras.

Berbeda dengan beberapa studi tersebut pada penelitian ini akan membahas bagaimana pengalaman pemain judi slot *online* dan bagaimana

mekanisme praktik permainan judi slot *online* sehingga masih tetap melakukan kegiatan tersebut serta dampak yang diperoleh dari bermain slot *online*.

## **B. Jaringan Sosial (Networking)**

Jaringan sosial dianggap penting dalam kehidupan manusia guna memahami interaksi dan dinamika sosial dalam hubungan kerja sama masyarakat.

### **1. Konsep Jaringan Sosial**

Jaringan sosial merupakan suatu ikatan tertentu yang menghubungkan antar masyarakat antara satu dengan lainnya tanpa mengenal batas geografis dan tanpa dinding penghalang atau mampu menembus batasan formal (birokrasi). Jaringan sosial menekankan pada hubungan informal untuk memahami, mengeksplorasi, mengidentifikasi untuk memahami sebuah hubungan formal. Menurut Agusyanto (2007) Jejaring sosial terbentuk karena di dunia ini dapat dikatakan bahwa tidak ada orang yang bukan merupakan bagian dari jaringan hubungan sosial dengan orang lain dalam masyarakat. Dengan kata lain, setiap manusia di dunia ini selalu memiliki hubungan sosial dengan siapa pun dengan manusia lain yang hidup dan tinggal bersamanya, karena manusia pada dasarnya tidak dapat hidup sendiri. Berdasarkan hal ini, masyarakat dapat dilihat sebagai jaringan hubungan sosial antar individu yang sangat kompleks.

Adapun pengertian jaringan sosial menurut Agusyanto adalah suatu jaringan tipe khusus, di mana 'ikatan' yang menghubungkan satu titik ke titik lain dalam jaringan adalah hubungan sosial. Berpijak pada jenis ikatan ini, maka secara langsung atau tidak langsung yang menjadi anggota suatu jaringan sosial adalah manusia (person). Mungkin saja, yang menjadi anggota suatu jaringan sosial itu berupa sekumpulan dari orang yang mewakili titik-titik seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, jadi tidak harus satu titik diwakili dengan satu orang, misalnya organisasi, instansi, pemerintah atau negara (Agusyanto, 2007).

Sementara itu pendapat dari Van Zanden dalam Agusyanto yang mengaitkan jaringan sosial dengan saling keterhubungan atau hubungan sosial yang berkelanjutan (relatif lama atau permanen) yang akhirnya menyebabkan keterikatan satu sama lain di antara mereka atau oleh seperangkat harapan yang relatif stabil. Berdasarkan hal ini, hubungan sosial dapat dilihat sebagai jalur atau saluran yang menghubungkan seseorang (titik) dengan orang lain melalui suatu jaringan yang dapat berupa barang, jasa, atau informasi yang dapat disampaikan.

Sebagai contoh sederhana mahasiswa yang telah menjadi sarjana tentunya dihadapkan pada kenyataan untuk mencari pekerjaan dalam hal ini tentu memiliki kenalan atau relasi untuk menanyakan suatu lowongan pekerjaan dari beberapa relasi tersebut memungkinkan orang tersebut bisa mendapatkan rekomendasi sehingga bisa melakukan kontak dengan penyedia pekerjaan.

## 2. Fungsi Jaringan Sosial

Jejaring sosial pada dasarnya terbentuk dimulai dengan saling mengenal, saling menginformasikan, saling mengingatkan, saling membantu dalam melaksanakan atau mengatasi sesuatu. Untuk meningkatkan kesejahteraannya, masyarakat sendiri sebenarnya perlu membangun relasi dalam kehidupan sehari – hari.

Menggunakan konsep jaringan sosial sebagai salah satu alat analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk menguraikan ikatan antar individu maupun kelompok yang ada pada relasi pemain slot *online* yang ada di Soppeng untuk menemukan pola kelakuan dan perilaku dalam jaringan tersebut.

Menurut Agusyanto (2007) analisis jaringan sosial dalam kajian tentang kehidupan sebuah organisasi ditujukan pada gambaran gejala dari ikatan – ikatan langsung dan tak langsung di antara individu – individu yang membentuk suatu jaringan sosial. Dengan berpijak pada lokalisasi individual ke dalam jaringan – jaringan sosial, akan menjadi mungkin untuk memperkirakan sejumlah pilihan aktor dalam mengaktifkan kontak – kontak yang mengarah pada sejumlah tujuan para aktor yang bersangkutan di dalam kehidupan sebuah organisasi. Selanjutnya, bila "tindakan sosial" menjadi titik perhatian, akan dijumpai bahwa berbagai situasi untuk mencapai tujuan tindakan sosial tersebut selalu disertai dengan sejumlah formasi saling keterhubungan antar aktor yang bersangkutan dengan aktor

lain. Jelas bahwa tindakan sosial yang terjadi selalu berada di dalam jaringan – jaringan hubungan yang menjadi lingkungannya.

### 3. Tipe Jaringan Sosial

Menurut Agusyanto (2007:34-38), ditinjau dari hubungan sosial yang membentuk jaringan – jaringan sosial yang ada dalam masyarakat, dapat dibedakan menjadi tiga jenis jaringan sosial, yaitu sebagai berikut:

#### 1) Jaringan *interest* (kepentingan)

hubungan sosial yang terbentuk dan bermuatan kepentingan. Jaringan kepentingan ini terbentuk atas dasar hubungan sosial, sementara, dan berubah-ubah sesuai dengan kepentingan yang diinginkan.

#### 2) Jaringan *sentiment* (jaringan emosi)

Dimana jaringan yang terbentuk atas dasar hubungan sosial yang bermuatan emosi. Pada jaringan emosi terbentuk atas hubungan – hubungan sosial, dimana hubungan sosial itu sendiri menjadi tujuan tindakan sosial misalnya dalam pertemanan, percintaan atau hubungan kerabat dan sejenisnya.

#### 3) Jaringan *power* (jaringan kekuasaan)

Hubungan sosial yang terbentuk bermuatan kekuasaan. Pada jaringan *power*, konfigurasi – konfigurasi saling keterhubungan antar pelaku didalamnya disengaja atau diatur. Tipe jaringan sosial ini muncul bila pencapaian tujuan – tujuan yang telah ditargetkan

membutuhkan tindakan kolektif dan konfigurasi saling keterhubungan antar pelaku biasanya dibuat permanen.

Dalam pembagian tipe jaringan sosial ini dijelaskan bahwa dari interaksi antar masyarakat tidak membatasi satu tipe pada satu jaringan sosial sehingga memungkinkan satu jaringan memiliki lebih dari satu tipe yang saling beriringan dalam satu hubungan jaringan sosial.

## **C. Mobilitas Sosial**

### **1. Konsep Mobilitas Sosial**

Mobilitas sosial dapat berupa kenaikan atau penurunan status sosial ataupun pendapatan yang dialami oleh seorang individu atau seluruh anggota masyarakat. Mobilitas sosial biasanya ditandai dengan adanya perubahan struktur sosial, termasuk hubungan antar individu dalam kelompok dan antara individu dengan kelompok. Baik mobilitas individu maupun kelompok memiliki implikasi sosial. Keduanya berdampak pada perubahan struktur sosial yang bersangkutan. Mobilitas sosial erat kaitannya dengan stratifikasi sosial, karena dalam mobilitas sosial terjadi perpindahan dari satu kelas ke kelas lainnya.

Perpindahan masyarakat ke arah yang lebih baik merupakan kebutuhan hidup yang diharapkan dapat dicapai oleh individu, keluarga, dan masyarakat. Sebagai kebutuhan akan stabilitas dalam hidup, perubahan sosial yang dialami masyarakat dapat memenuhi kebutuhan dan dinamika sosial – ekonomi yang memungkinkan untuk mempertahankan hidup dengan mudah. Mobilitas yang terjadi dalam masyarakat dapat di

analisa dalam berbagai aspek, antara lain arah perubahan, yaitu perubahan maju atau mundur terhadap hal – hal baru atau bentuk yang sudah ada. Perubahan sosial berkaitan dengan pola perilaku, yaitu proses di mana orang mengubah sikapnya terhadap kehidupan dalam proses beradaptasi dengan cara hidupnya saat ini.

Sejalan dengan pendapat Sorokin dalam Pattinasarany (2016) yang mendefinisikan mobilitas sosial secara umum sebagai perpindahan orang dalam ruang sosial, pada definisi ini Sorokin dalam mempelajari mobilitas sosial tidak hanya fokus pada perpindahan posisi status sosial individu, tetapi juga pada dampak perpindahan pada keseluruhan struktur sosial kelompok sosial dan mobilitas individu.

Sorokin membedakan dua jenis mobilitas sosial, yaitu horizontal dan vertikal. Mobilitas horizontal adalah perpindahan dari satu status sosial ke status sosial lainnya pada tingkat yang sama. Sedangkan mobilitas vertikal mengacu pada perpindahan orang dari satu kelas sosial ke kelas sosial lainnya yang tidak setara (Pattinasarany, 2016:35). Seseorang dapat dikatakan melakukan mobilitas ke atas (*upward mobility*) jika secara perpindahan terjadi dari kelas sosial yang lebih rendah ke kelas sosial yang lebih tinggi. Sebaliknya, jika seseorang berpindah dari kelas sosial yang lebih tinggi ke kelas sosial yang lebih rendah, orang tersebut mengalami mobilitas ke bawah (*downward mobility*).

Pendapat lain datang dari Firmansyah (2019) yang mengaitkan perubahan sosial dengan mobilitas sosial bahwa setiap masyarakat yang

mengalami perubahan sosial karena munculnya perbedaan antar individu atau antarkelompok akan menjadi fenomena sosial umum yang dapat bersifat horizontal maupun vertikal, yaitu saat muncul individu yang mengalami perubahan sosial dalam hierarki sosial, yang dimaknai pula dengan terjadinya mobilitas sosial.

Pendapat lain datang dari Karl Manheim dalam Lauer (1993) mengemukakan bahwa keadaan yang berubah lebih mungkin terjadi ketika norma – norma sosial berubah. Karena perubahan normatif dan pembentukan norma baru merupakan inti dari upaya memelihara kesatuan dalam kehidupan kelompok. Oleh karena itu, untuk mencapai kemajuan, perlu dilakukan upaya reintegrasi, yaitu bermukim kembali ke dalam kehidupan sosial yang lebih sesuai dengan kebutuhan baru, keadaan tersebut bisa terjadi pada lembaga kemasyarakatan dalam suatu masyarakat yang memengaruhi sistem sosialnya, termasuk nilai, sikap sosial, dan pola perilaku kelompok masyarakat.

Secara sederhana mobilitas masyarakat yang berkaitan pada perubahan sosial dapat dilihat dari transformasi gaya hidup dari masyarakat pedesaan yang berorientasi keluarga ke masyarakat perkotaan yang individualistis merupakan akibat yang tak terelakkan dari industrialisasi dan modernisasi. Perubahan sikap individualistis sebenarnya dapat mendorong seseorang menjadi lebih cerdas dan lebih tanggap terhadap tuntutan hidup. Hal ini disebabkan oleh perubahan sosial yang telah membentuk cara

berpikir yang ilmiah dan rasional, menjadikan sumber daya manusia yang lebih berkualitas dan profesional.

Berdasarkan analisis beberapa konsep tersebut mobilitas sosial sangat berkaitan erat dengan berbagai perilaku manusia yang menjadi proses pergeseran sikap masyarakat pada keadaan yang terjadi sebelumnya terhadap penyesuaian diri dengan kondisi kehidupan yang sedang terjadi saat ini.

## **2. Faktor yang Mempengaruhi Mobilitas Sosial**

Mobilitas sosial dapat disebabkan perubahan keadaan geografis, kebudayaan, kualifikasi penduduk, ideologi maupun adanya difusi atau perubahan yang baru dalam masyarakat. Menurut Selo Soemardjan (dalam Saebani 2016) fenomena ini berkaitan dengan penerimaan cara baru atau perbaikan cara masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya.

Berbagai penelitian tentang mobilitas sosial telah dilakukan sebelumnya untuk mengkaji bermacam – macam faktor, yang bersifat struktural maupun individual yang bisa mempengaruhi mobilitas sosial, dalam memahami faktor yang mempengaruhi mobilitas sosial Pattinasarany membaginya ke beberapa faktor yang memberi kontribusi secara umum pada mobilitas sosial masyarakat sebagai berikut:

### **1) Pendidikan**

Dalam berbagai penelitian mobilitas sosial, pendidikan merupakan faktor yang paling banyak dianalisis untuk melihat pengaruhnya terhadap mobilitas sosial. Hal ini sejalan dengan

pemikiran bahwa pendidikan memiliki beberapa fungsi bagi anggota masyarakatnya. Fungsi tersebut adalah untuk mendidik anggota masyarakat agar dapat hidup sesuai dengan status dan perannya dalam masyarakat. Pendidikan memberikan pengetahuan, kemampuan, dan bekal bagi individu untuk dapat bertahan hidup dalam masyarakatnya.

## 2) Kesempatan

Kesempatan dapat diartikan secara umum sebagai peluang bagi individu untuk mencapai tujuan hidup, memiliki kualitas hidup yang baik, dan berpartisipasi dalam kehidupan sosial. Kesempatan dapat juga diartikan sebagai keterbukaan peluang bagi seseorang untuk memiliki kehidupan yang lebih baik bagi dirinya maupun keluarganya. Dimensi penting dalam kesempatan adalah ketiadaan kemiskinan dan *eksklusi* sosial.

## 3) Latar Belakang Keluarga

Fenomena perkembangan ekonomi, teknologi, meluasnya akses dan kesempatan memperoleh pendidikan sering kali dilihat sebagai faktor yang turut memberikan kontribusi pada diri seseorang untuk bisa berprestasi dan mencapai posisi sosial lebih yang tinggi. Namun, situasi seperti itu tidak selalu terjadi pada setiap individu dalam masyarakat, dalam arti tidak semua individu dapat memanfaatkan perkembangan dan kesempatan tersebut untuk menaiki tangga sosial yang lebih tinggi.

Hal ini menunjukkan bahwa latar belakang sosial keluarga berpengaruh pada kesempatan seseorang untuk mencapai keberhasilan dalam pekerjaan.

#### 4) Modal Sosial

Kontribusi modal sosial terhadap mobilitas sosial dapat di temukan dalam sebuah penelitian di Amerika Serikat. Dalam penelitian tersebut membahas tentang ibu rumah tangga dari keluarga miskin di Amerika Serikat, modal sosial yang meningkatkan kesempatan untuk melakukan mobilitas sosial dapat dicapai melalui relasi sosial, dengan cara pemberian dukungan sosial, motivasi untuk maju, dan perluasan jaringan sosial.

### **D. Mata pencaharian**

#### **1. Konsep Mata Pencaharian**

Biasanya seseorang bekerja untuk mencapai taraf hidup yang layak dan setiap daerah bervariasi pekerjaan tersedia sesuai dengan kemampuan penduduk dan kondisi geografis.

Sesuai dengan definisi berikut yang menjelaskan bahwa mata pencaharian merupakan pekerjaan yang menjadi pokok penghidupan. Mata pencaharian diartikan pula sebagai segala aktivitas manusia dalam memberdayakan potensi sumber daya alam (Londar, 2016). Ada dua jenis mata pencaharian, yaitu mata pencaharian utama dan mata pencaharian sampingan. Mata pencaharian utama adalah segala kegiatan yang dilakukan sehari – hari dengan menggunakan sumber daya yang ada dan

merupakan mata pencaharian utama untuk memenuhi kebutuhan hidup. Sedangkan mata pencaharian sampingan adalah mata pencaharian di luar mata pencaharian pokok.

Dari definisi tersebut mata pencaharian hidup dapat diartikan sebagai pekerjaan yang menjadi pokok penghidupan atau pencaharian utama yang dikerjakan untuk memenuhi biaya sehari-hari. Misalnya; pencaharian penduduk suatu desa adalah petani sawah, maka sistem mata pencaharian utamanya adalah Pertanian dan wilayah tersebut tersedia teknologi memadai sehingga masyarakat dapat memanfaatkannya untuk pekerjaan sampingan.

## **E. Perjudian**

### **1. Konsep Perjudian**

Membahas tentang perjudian tidak pernah ada habisnya dan perkembangannya mengikuti perubahan zaman yang awalnya harus dilakukan dengan secara langsung kini dengan hanya memanfaatkan teknologi dapat dilakukan secara daring tanpa bertatap muka. Perjudian merupakan pertarungan yang bertujuan untuk mempertaruhkan sesuatu yang berharga atau dianggap bernilai dengan memenuhi risiko dan harapan tertentu dalam permainan, peristiwa, kontes, dan kejadian tertentu yang hasilnya belum ditentukan. Meskipun perjudian bertentangan dengan moral sosial. Namun, beberapa orang masih melakukannya.

Perjudian merupakan salah satu masalah dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini erat kaitannya dengan perilaku, sikap dan pola pikir

masyarakat yang menginginkan akses materi ekonomi yang segera, cepat, mudah, dan efisien. Perjudian tentu saja secara sadar mempertaruhkan sesuatu yang berharga dan menyadari risiko dan harapan yang terjadi dalam permainan, turnamen, dan permainan dengan hasil yang tidak pasti (Pardian, 2015).

Adapun definisi perjudian berdasarkan Kitab Undang – Undang Hukum Pidana (KUHP) yang tercantum di dalam pasal 303 ayat (3) "yang disebut permainan judi adalah tiap – tiap permainan di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau mahir, di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan-permainan lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Adapun suatu kegiatan dapat dianggap sebagai tindak pidana perjudian menurut pasal 303 ayat (3) apabila memenuhi unsur – unsur berikut:

1) Ada perbuatan

Dimaksud dengan perbuatan di sini adalah setiap perbuatan dalam suatu permainan baik langsung dilakukan sendiri, permainan baik langsung dilakukan sendiri, seperti main domino, dadu, kodok *ulo* maupun permainan lain yang tidak di adakan oleh mereka yang *truft* bermain atau berlomba seperti sepak lomba .

2) Bersifat untung untungan

Untung-untungan di sini maksudnya adalah pengharapan untuk menang pada umumnya tergantung tergantung pada untung-untungan atau hanya menggantungkan pada nasib saja dan juga kalo kemenangan itu dapat diperoleh karena kepintaran dan kebiasaan pemain.

3) Dengan mempertaruhkan uang atau barang

Setiap permainan baik yang dilakukan sendiri maupun yang tidak diadakan oleh mereka yang turut bermain atau berlomba, yang dipakai sarana guna mempertaruhkan uang atau barang.

4) Melawan hukum

Setiap permainan judi harus mendapat ijin terlebih dahulu dari pejabat yang berwenang dan apabila suatu permainan telah mendapat ijin, permainan-permainan judi tersebut bukan suatu tindak pidana, pidana, dan sebaliknya apabila permainan judi tanpa ada ijin dari pejabat yang berwenang, maka permainan-permainan ini termasuk tindak pidana, pidana, karena merupakan suatu pelanggaran-pelanggaran atas hukum pidana atau dengan kata lain adalah yang melawan hukum.

Adapun definisi perjudian *online* menurut Torres (2018) adalah seperangkat praktik komunikasi dan platform di mana skenario perjudian dilakukan melalui sarana digital. Dalam permainan judi digital, pengguna memperoleh pengalaman judi yang melibatkan kesempatan untuk memenangkan uang atau barang. Media juga berperan mengubah

permainan judi *online* di tiga spektrum (keterlibatan visual / sentuhan, pergerakan / stasis dan waktu homogen / independen)

Sedangkan dari perspektif sosial Kartini Kartono (1999) menjelaskan bahwa perbuatan judi *online* yang dilakukan oleh masyarakat merupakan suatu patologi sosial (penyakit sosial) dikarenakan tingkah laku yang bertentangan dengan norma kebaikan, stabilitas lokal, pola kesederhanaan, moral, hidup rukun bertetangga, disiplin, kebaikan, dan hukum formal.

Selanjutnya dari sudut pandang religius perjudian ini juga dianggap sebagai perbuatan setan atau dosa dan haram sifatnya. Kartono menjelaskan sebab, penghasilan yang halal itu bukan hasil dari pertaruhan, akan tetapi harus merupakan jerih payah kerja dalam usaha kita membesarkan keagungan Tuhan. Dalam perspektif agama Islam juga demikian, agama Islam melarang perjudian, perbuatan judi dan pertaruhan dianggap sebagai dosa atau perbuatan haram. Judi merupakan bujukan setan untuk tidak menaati perintah tuhan, karena itu sifatnya jahat dan merusak. Perjudian *online* berbasis teknologi internet dengan menggunakan media *online* merupakan kegiatan ilegal yang dilarang dari segi hukum yang berlaku di Indonesia. Perjudian dianggap sebagai penyimpangan karena melanggar norma sosial dan agama. Perjudian melalui internet juga tergolong kejahatan internet (cybercrime). Karena perjudian *online* menyalahgunakan teknologi Internet sebagai alat utama perjudian, sehingga bisa merugikan pengguna lain (Supriyanto, 2005).

Sesuai dengan uraian tersebut dapat diketahui taruhan *online* kini selalu menjadi pilihan para pemain. Perjudian *online* merupakan seperangkat praktik platform di mana skenario perjudian dilakukan melalui sarana digital. Dalam permainan judi digital, pengguna memperoleh pengalaman judi yang melibatkan kesempatan untuk memenangkan uang atau barang. Banyak sekali jenis taruhan judi *online* yang bisa menjadi pilihan pemain salah satunya judi slot. Pertaruhan ini biasanya berupa layar dengan tampilan beberapa rel atau gulungan yang berputar dengan berbagai desain gambar yang memiliki nilai tertentu. Judi slot *online* adalah taruhan menggunakan mesin slot populer yang melalui media internet dengan komponen unik. Mesin slot sendiri pertama kali muncul pada tahun 1899 dan dikembangkan bersama dengan berbagai jenis permainan judi lainnya. Hingga saat ini judi slot masih banyak dimainkan secara *online* atau melalui internet (Susilawati, 2021).

#### **F. Kerangka Berpikir**

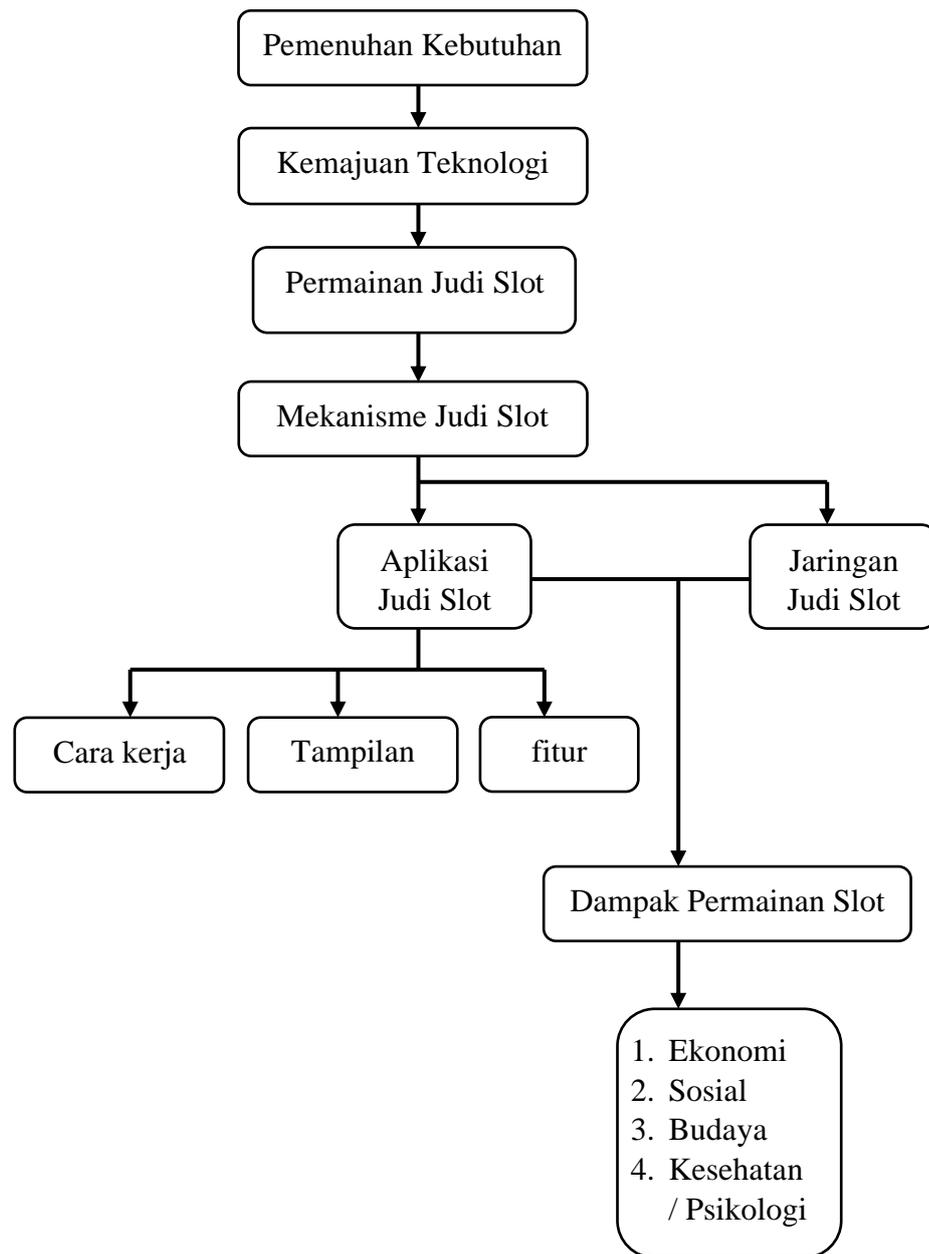
Dalam penelitian ini dikembangkan kerangka pikir yang bertujuan untuk memudahkan penelitian yang dilakukan. Dengan kerangka tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian akan lebih terarah karena terkonsep dengan jelas.

Kerangka pikir yang menjadi garis besar dalam penelitian ini adalah judi *online* pada masyarakat Soppeng. Beberapa tahun terakhir pemenuhan kebutuhan hidup sulit untuk dipenuhi karena adanya pembatasan kegiatan sehingga masyarakat mencari solusi untuk menutupi kebutuhan tersebut

dengan berbagai cara salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang berkembang dengan pesat, hampir dalam segala bidang terjamah akan perkembangan teknologi tersebut. Munculnya berbagai penemuan baru memberikan kemudahan dalam kehidupan manusia, khususnya internet dalam bidang komunikasi yang memberikan pengaruh besar. Dengan adanya internet bukan hanya dimanfaatkan secara legal namun juga secara ilegal, salah satunya adalah muncul aplikasi dan *website* permainan judi slot *online*. Beragam aplikasi berbasis slot beredar di internet yang setiap aplikasi memiliki fitur dan cara kerja berbeda pada setiap permainannya yang menjadi peluang untuk dimanfaatkan sebagian orang sehingga terbentuk suatu jaringan yang saling menghubungkan antar pemain. Permainan slot ini pun juga memberikan dampak yang cukup signifikan kepada pemainnya pada berbagai aspek seperti ekonomi, sosial, budaya, dan kesehatan pemain judi slot *online*.

Berdasarkan keadaan tersebut, peneliti tertarik untuk mempelajari bagaimana seseorang terlibat dalam permainan slot *online*, mekanisme kerja permainan judi slot *online*, dan efek dari berpartisipasi dalam permainan judi *online*.

berikut gambaran bagan kerangka berpikir yang digunakan dalam melakukan penelitian judi slot *online* di Soppeng.



Gambar 2. 1 Kerangka pikir penelitian