

SKRIPSI

**STUDI ETNOGRAFI: GIM JUDI SLOT DI KELURAHAN MATAKALI,
KABUPATEN POLEWALI MANDAR**



Disusun dan diajukan oleh

HASRUL SAPARUDDIN

E071181005

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

2023

HALAMAN JUDUL

**KECANDUAN GIM JUDI SLOT DI KELURAHAN MATAKALI,
KABUPATEN POLEWALI MANDAR**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar
Sarjana Pada Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Hasanuddin**

Oleh:

HASRUL SAPARUDDIN

E071 181 005

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

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Studi Etnografi Gim Judi Slot di Kelurahan Matakali, Kabupaten Polewali Mandar

Nama : Hasrul Saparuddin

Nim : E071181005

Program Studi : Antropologi Sosial

Telah disetujui oleh Pembimbing Akademik Departemen Ilmu Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.

Makassar, 2023

Menyetujui:

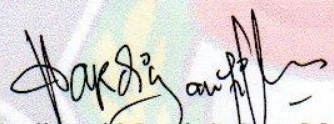
Pembimbing 1

Pembimbing 2



Dr. Safriadi, M. Si

NIP 19740605 200812 1001


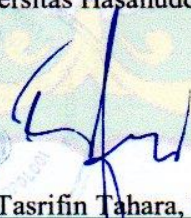


Hardiyanti Munsyi, S. Ses., M. Si

NIK 19920207 201801 6 001

Mengetahui:

Ketua Departemen Antropologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Hasanuddin



Dr. Tasrifin Tahara, M. Si

NIP 19750823 200212 1 002

HALAMAN PENERIMAAN

Telah diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Departemen Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin, di Makassar pada hari Jumat, 8 September 2023 dan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1).

Makassar, 8 September 2023

Panitia Ujian

Ketua : Dr. Safriadi, S.I.P, M.Si (.....)
NIP 19740605 200812 1 001
Sekretaris : Hardiyanti Mungsi, S.Sos, M.Si (.....)
NIP 19920207 201801 6 001
Anggota : 1. Prof. Hj. Nurul Ilmi Idrus, Ph.D (.....)
NIP 19650107 198903 1 001
2. Dr. Tasrifin Tahara, M.Si (.....)
NIP 19750823 200212 1 002

Mengetahui:

Ketua Departemen Antropologi Sosial Fakultas
Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Hasanuddin

Dr. Tasrifin Tahara, M.Si
NIP 19750823 200212 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Hasrul Saparuddin**

NIM : **E071181005**

Program Studi : **Antropologi Sosial**

Jenjang : **S1**

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul:

Studi Etnografi: Gim Judi Slot di Kelurahan Matakali, Kabupaten Polewali Mandar

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan dari tulisan orang lain bahwa 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, 17 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan,



Hasrul Saparuddin

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT Tuhan yang Maha Esa, maha pengasih dan penyayang atas segala kesehatan, kemudahan dan kasih sayang yang tiada henti yang diberikan kepada Penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi ini. Salam dan shalawat tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, keluarga serta para sahabat yang telah mengantarkan umat manusia dari peradaban hidup yang jahiliyah menuju peradaban hidup yang penuh dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti saat ini.

Rasa haru dan bahagia bisa menyelesaikan skripsi dengan judul **“Studi Etnografi: Gim Judi Slot di Kelurahan Matakali, Kabupaten Polewali Mandar”**. Ucapan terima kasih kepada Bapak/Ibu Dosen Pembimbing, Dosen Penguji, Orangtua dan Keluarga serta Sahabat-Sahabat atas segala doa dan bantuan yang telah diberikan kepada Penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu Penulis sangat mengharapkan saran dan pengajaran dari berbagai pihak terkait dengan penyajian skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. *Aamiin*

Makassar, 26 Juli 2023

HASRUL SAPARUDDIN

UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini adalah karya penulis sebagai manusia biasa, dan mustahil dapat terwujud. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa doa, dukungan, bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan setulus hati penulis mengucapkan banyak terima kasih serta penghargaan yang setinggi-tingginya atas budi baik kepada Allah SWT dan semua pihak yang telah berperan serta dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda tercinta **Saparuddin** dan Ibunda **Murni**, atas kasih sayang, perhatian, dukungan do'a, dan dorongan moril maupun materi kepada penulis hingga sampai detik ini penulis tetap ingin semangat dalam menyelesaikan masa studi. Kepada saudara(i) kandung penulis tercinta **Hasruni Saparuddin, Hasrian Saparuddin, dan Hasnuri Aenun Saparuddin** atas segala doa, pengorbanan, kasih sayang dan kebaikan tanpa batas yang selama ini dicurahkan untuk penulis. Serta **Keluarga Besar** yang telah memberikan semangat kepada penulis. Semoga ayahanda dan ibunda serta saudara(i) tercinta senantiasa dilindungi dan di Rahmati oleh **Allah SWT**.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini menemui banyak kendala dan hambatan, maka dari itu penulis ucapkan banyak terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing **Dr. Safriadi, M. Si** selaku Pembimbing I dan

Hardiyanti, S.Sos., M.Si selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan arahan selama proses penulisan skripsi ini.

Pembuatan skripsi ini tentunya tidak luput dari bantuan berbagai pihak yang diberikan secara langsung kepada penulis. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis tidak lupa untuk menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada pihak yang telah memberikan bantuan, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan kepada:

1. **Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc** selaku Rektor Universitas Hasanuddin Makassar.
2. **Dr. Phil. Sukri, S.IP., M.Si** selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Makassar.
3. **Dr. Tasrifin Tahara, M.Si** selaku Ketua Departemen dan **Icha Musywirah Hamka, S.Sos, M.Si** selaku Sekretaris Departemen Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Makassar.
4. Terima kasih kepada **Prof. Nurul Ilmi Idrus, Ph.D** dan selaku penguji ujian skripsi saya atas ilmu dan kebaikan hatinya dalam membimbing saya selama menjadi mahasiswa Antropologi, semoga senantiasa diberikan kesehatan dan kebahagiaan. Aamiin
5. Dosen atau staff pengajar Departemen Antropologi Sosial **Prof. Dr. H. Hamka Naping, MA, Prof. Dr. H. Pawennari Hijjang, MA, Prof. Hj. Nurul Ilmi Idrus, Ph.D, Prof. Dr. Supriadi Hamdat, MA,**

Prof. Dr. Mahmud Tang, MA, Prof. Dr. Mungsi Lampe, MA, Dr. Muh. Basir Said, MA, Prof. Dr. Ansar Arifin, M.S, Dr. Tasrifin Tahara, M.Si, Dra. Hj. Nurhadelia F.L., M.Si, Dr. Yahya, MA, Muhammad Neil, S. Sos, M. Si, Dr. Safriadi, M. Si, Icha Musywirah Hamka, S. Sos., M. Si, Ahmad Ismail, S. Sos., M. Si, dan Hardiyanti, S. Sos, M. Si yang telah berbagi ilmu dan pengalaman selama penulis belajar di Kampus Universitas Hasanuddin.

6. Seluruh Staf Karyawan Departemen Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Bapak **M. idris S, S.Sos**, Ibu **Darmawaty, SE**, Ibu **Damaris Siampa, S. Sos** dan Bapak **Muhammad Yunus** yang telah banyak memberikan bantuan kepada penulis selama menjadi mahasiswa.
7. Kepada **Bapak Kepala Dusun Matakali dan Staff**, beserta jajarannya yang telah memberikan izin untuk menyelesaikan kepengurusan surat penelitian dalam melaksanakan penelitian ini.
8. Kepada **Seluruh Informan** yang telah meluangkan waktunya untuk berpartisipasi dan meluangkan waktunya untuk diwawancarai dan membantu penulis dalam proses pengumpulan data, tanpa kalian skripsi ini tak akan pernah ada.
9. Kepada teman-teman **Akbar Burhan, Ainun Fajar, Wahyudi Nasir, Maheza, Alfareza, Wawan Setiawan, Abrar, Zulkifli, Aswan, Jeasila, Resky Nur Fadilah, dan Ayuagraini** teman seperjuangan yang selama ini telah memberikan sumbangan

saran serta terima kasih atas segala bantuan kalian dalam menemani selama proses penelitian, semoga kita dapat sukses bersama-sama

10. Terima Kasih juga kepada teman-teman **ALTAIR 2018**, teman seperjuangan selama perkuliahan dikampus dan tidak dapat dituliskan satu persatu, terima kasih atas dorongan semangat dan bantuan dan cerita suka dan duka yang selama ini diberikan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini dapat selesai. Semoga kita dapat meraih cita-cita sesuai dengan yang kita inginkan, sukses untuk kalian semua.
11. Terima kasih kepada teman yang selalu mendampingi saya dalam penulisan skripsi ini: **Muhammad Alfian Eurico Amiluhur S,Sos**, dan **Muhammad Nur Rahmat Yasim S,Sos**.
12. Terima kasih kepada **Nur Wahidah** yang selalu setia dan Ikhlas memberi tumpangan mulai menjadi mahasiswa baru sampai dengan sekarang ini.
13. Terima kasih kepada seluruh Alumni Antropologi terkhusus kepada **kak Batara, kak Ramly, kak Ardi** dan **kak Masli** yang telah menjadi senior sekaligus tempat sharing selama pengerjaan skripsi ini.
14. Kepada para kerabat di **Himpunan Mahasiswa Antropologi FISIP UNHAS** terima kasih atas segala bantuan dan pengajaran yang diberikan selama penyusunan skripsi.

15. Seluruh teman-teman **KKN Tematik Soppeng Gel.106** terima kasih atas pengalaman tak terlupakan selama sebulan di Desa Enrekeng, Kab. Soppeng.
16. Yang paling penting, saya juga ingin berterima kasih kepada diri saya sendiri karena telah bekerja keras sampai sejauh ini **“I am Proud Of Myself”**.
17. Kepada siapapun yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Saya mengucapkan banyak-banyak terima kasih karena, tanpa kalian saya belum tentu sampai pada tahap ini.

Semoga Allah SWT membalas budi baik semua yang penulis sebutkan diatas. Aamiin.

Hasrul Saparuddin (Nim. E071181005) “Kecanduan Gim Judi Slot Di Kelurahan Matakali, Kabupaten Polewali Mandar” S.1, Departemen Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin. Di bawah bimbingan oleh Dr. Safriadi, M. Si dan Hardiyanti, S. Sos., M. Si

ABSTRAK

Higgs Domino Island merupakan suatu gim untuk memainkan slot, kartu, dan gim taruhan lainnya. Taruhan tersebut dilakukan dengan menggunakan koin maya (*chip*) sebagai pengganti uang untuk memainkan gim tersebut, sekarang ini gim daring dimainkan secara berlebihan sehingga yang terjadi adalah kecanduan gim daring. Kecanduan gim daring juga dapat memberikan dampak negatif terhadap remaja yang dimana secara sosial hubungan dengan keluarga dan teman menjadi berkurang karena pergaulannya hanya sebatas di gim daring saja.

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan metode etnografi. Metode etnografi dipilih karena etnografi adalah studi terperinci dan sistematis tentang manusia dan budayanya. Lokasi penelitian ini dilakukan di Kelurahan Matakali, Kabupaten Polewali Mandar, informan yang telah diwawancarai berjumlah 10 orang, 2 orang diantaranya merupakan pelaku (bandar) usaha transaksi jual beli koin maya atau *chip*. Hasil dari penelitian ini mendeskripsikan proses transaksi judi slot yang terdiri dari top up melalui aplikasi, transfer antar bank yang bisa dilakukan via mobile banking atau sejenisnya, *cash on delivery* (COD). Selanjutnya penelitian ini juga menjabarkan beberapa penyebab kecanduan gim judi slot serta dampak kecanduan judi slot yang terdiri dari dampak ekonomi, pendidikan, dan psikologi.

Kata Kunci : Gim Daring, Judi Slot, Kecanduan.

Hasrul Saparuddin (Nim. E071181005) “Kecanduan Gim Judi Slot Di Kelurahan Matakali, Kabupaten Polewali Mandar” S.1, Departemen Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin. Di bawah bimbingan oleh Dr. Safriadi, M. Si dan Hardiyanti, S. Sos., M. Si

ABSTRACT

Higgs Domino Island is a game to play slots, card and other betting games. The bet is made by using virtual coins (chips) as a substitute for money to play the game, now online games are played to excess so what happens is online game addiction. Addiction to online games can also have a negative impact on adolescents where socially relations with family and friends are reduced because their social interactions are limited to online games only.

This type of research uses descriptive research with ethnographic methods. The ethnographic method was chosen because ethnography is a detailed and systematic study of humans and their culture. The location of this research was conducted in Matakali Village, Polewali Mandar Regency, the informants who had been interviewed totaled 10 people, 2 of whom were actors (bookies) in the business of buying and selling virtual coins or chips. The results of this study describe the slot gambling transaction process which consists of top ups through applications, interbank transfers which can be done via mobile banking or the like, cash on delivery (COD). Furthermore, this research also describes some of the causes of addiction to slot gambling games and the effects of slot gambling addiction consisting of economic, educational, and psychological impacts.

Keywords : Online Game, Slots Gambling, Addicted.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENERIMAAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Pertanyaan Penelitian	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Gim (Permainan)	10
B. Gim Daring	13
C. <i>Higgs Domino Island</i>	16
D. Judi Slot.....	19
E. Penelitian Terkait.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	24
B. Lokasi Penelitian	25
C. Teknik Penentuan Informan	25
D. Teknik Pengumpulan Data.....	27
1. Observasi Partisipasif	27
2. Wawancara Mendalam	28

E. Teknik Analisis Data.....	29
F. Etika Penelitian.....	30
G. Hambatan Penelitian.....	31
BAB IV Gambaran Umum Lokasi	32
A. Tinjauan Umum Wilayah Kabupaten Polewali Mandar.....	32
B. Luas dan Batas Wilayah Administrasi.....	34
C. Letak dan Kondisi Geografis	36
D. Keadaan Penduduk.....	37
E. Kondisi Sosial Masyarakat	38
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Proses Transaksi Judi Slot.....	46
1. <i>Top Up</i> melalui Aplikasi	48
2. Transfer antar Bank	50
3. <i>Cash On Delivery</i> (COD)	53
B. Pola Interaksi Antara Pemain.....	58
B.1. Interaksi Antara Sesama Pemain Maupun Agen	58
B.2. Berbagi <i>Chip</i> Dengan Sesama Pemain.....	62
B.3 Berbagi Cerita Antara Sesama Pemain.....	63
C. Dampak Gim Judi Slot.....	64
C.1. Dampak Ekonomi	65
C.2. Menurunnya Minat Belajar.....	68
C.3 Semakin Maraknya Perjudian.....	70
C.3. Pengaruh Terhadap Kesehatan Mental (Psikis)	71
BAB IV PENUTUP	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
DOKUMENTASI PENELITIAN.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Nama-Nama Informan	23
Tabel 2. Luas Wilayah Kabupaten Polewali Mandar	32
Tabel 3. Letak Astronomis dan Ketinggian dari Permukaan Laut.....	33
Tabel 4. Jumlah Penduduk Kabupaten Polewali Mandar	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gim Daring <i>Higgs Domino Island</i>	44
Gambar 2. Tangkapan Layar Ketika <i>Top Up</i> Aplikasi	45
Gambar 3. Transaksi Antar Bank	48
Gambar 4. Transaksi <i>Cash On Delivery (cod)</i>	50

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saperti yang kita ketahui bahwa akses internet pada masa kini semakin mudah didapat, tidak hanya di kota-kota besar saja tetapi sekarang sudah menyebar hingga ke pedesaan. Jaringan internet diperluas hingga pelosok desa di Indonesia dengan hadirnya sarana pengelola komunikasi dan informasi berbasis teknologi atau internet (*media center*). Berbagai informasi juga dapat diakses melalui internet secara bebas, selain itu berbagai sarana hiburan juga dapat diakses oleh internet. Salah satu teknologi yang banyak digunakan oleh masyarakat yaitu gawai. Gawai hadir dengan berbagai fitur yang telah dikenal dan cukup trending dalam masyarakat, salah satu fitur yang paling banyak digunakan terutama di kalangan remaja yaitu gim daring. Gim daring sendiri sudah sangat familiar diberbagai kota di seluruh Indonesia terkhusus di Kabupaten Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi Barat.

Polewali Mandar merupakan salah satu dari lima kabupaten di provinsi Sulawesi Barat di Indonesia yang merupakan salah satu dari enam kabupaten yang ada di provinsi sulawesi barat yang terletak di sepanjang garis pantai barat pulau sulawesi dan berbatasan dengan kabupaten majene dengan kondisi fisik pegunungan. Berbatasan dengan kabupaten Mamasa di Utara, Majene di Kabupaten Barat dan Pinrang Sulawesi Selatan di Timur. Memiliki populasi 396.253 pada Sensus 2020, Kabupaten

ini dihuni oleh beberapa kelompok etnis seperti Mandar, Bugis, Jawa dan Toraja, sebagai salah satu kabupaten yang ada di Indonesia.

Masyarakat Mandar dominan berprofesi sebagai nelayan, pedagang, pegawai negeri dan petani. Namun seiring perkembangan zaman yang semakin pesat kebutuhan ekonomi dan sulitnya pekerjaan menjadi salah satu masalah dalam masyarakat mandar sehingga muncullah kebiasaan masyarakat yang memenuhi kebutuhan ekonomi dengan bermain gim daring yang menghasilkan uang salah satunya adalah dengan bermain gim daring *Higgs Domino Island*.

Kata gim sendiri berasal dari bahasa Inggris. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia istilah gim diserap dari kata *game* (Bahasa Inggris) yang artinya adalah permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual dan juga bisa diartikan sebagai arena kepuasan dan aksi pemainnya biasa dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Dalam gim, terdapat target-target yang ingin dicapai pemainnya. Permainan juga merupakan kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, bermain dan budaya. Dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan arah pemain (Suryadi, 2017).

Gim sendiri dibagi menjadi gim daring dan gim luring. Gim daring adalah gim yang permainannya harus menggunakan jaringan internet, sedangkan gim luring adalah gim yang permainannya tanpa menggunakan internet. Gim daring merupakan sebuah fitur yang diciptakan sebagai permainan yang dapat diakses secara daring oleh banyak orang dengan

menggunakan jaringan internet. Bermain gim secara daring dengan menggunakan internet tidak hanya digemari oleh anak-anak atau remaja saja melainkan juga orang dewasa hingga lanjut usia.

Game *online Higgs Domino Island* merupakan gim daring berbasis android yang didalamnya terdapat sejumlah pilihan permainan, mulai dari domino, kartu, puzzle, dam, dan slot. Game *Higgs Domino Island* dapat dimainkan sendiri maupun dengan orang lain. Game Higgs Domino ini dimainkan secara *Online*, meski mengandalkan keberuntungan/hoki, namun perlu dipahami terlebih dahulu mengenai dasar-dasar dalam game *online* ini. Permainan *Higgs Domino Island* dengan jenis permainan seperti domino dan kartu, biasanya dimainkan oleh 2-4 orang dalam setiap putaran.¹

Dalam permainan *Higgs Domino Island* terdapat dua macam koin yang berbeda, yang pertama adalah koin dalam bentuk *chip* yang biasanya digunakan sebagai modal/taruhan ketika bermain. Koin dalam bentuk *chip* tersebut dapat diperoleh dengan cara membelinya yaitu melakukan top up atau bisa mendapatkan setiap hari jika log in kedalam game tersebut.⁵² Koin berupa *chip* bisa didapatkan pada saat menginstal aplikasi akan mendapatkan koin perdana secara gratis sebesar 1M (1Juta) koin dan setiap hari akan berikan *chip* gratis oleh sistem dengan jumlah 2M (2juta) sebanyak tiga kali.

Sedangkan untuk jenis koin yang kedua adalah koin berupa kupon (RP), biasanya didapatkan ketika pemain memenangkan berbagai jenis game

¹ *Ibid*, hal. 4.

yang ada di dalam aplikasi game *Higgs Domino Island* kecuali permainan slot. Koin ini dapat ditukarkan dengan pulsa ataupun *chip*, untuk mendapatkan pulsa dari permainan tersebut maka pemain harus mengumpulkan paling tidak sebanyak 25.000-27.000 kupon (Rp) atau di atasnya lagi baru bisa ditukarkan dengan voucher pulsa sebesar Rp. 10.000 yang hanya bisa dilakukan setiap satu event sekali atau setiap minggu sekali dalam masa event.

Bermain gim tidak hanya orang lakukan saat berada dirumah saja, tetapi juga orang-orang lakukan di tempat umum. Bermain gim dijadikan sebagai sarana hiburan yang menimbulkan efek kesenangan yang membuat orang-orang tidak ingin melewatkan waktu luang yang ada. Bermain gim daring biasanya membuat pemain tertarik untuk berlama-lama di depan gawai yang membuat mereka melupakan berbagai aktivitas mereka, seperti makan, tidur, belajar, dan berinteraksi dengan lingkungan luar (Pande dan Marheni, 2015:164). Berbagai jenis gim daring yang diperlihatkan dalam gawai memberikan daya tarik yang tinggi bagi seseorang. Namun, mereka belum mampu menyaring serta memilih permainan yang baik untuk digunakan sesuai dengan usia mereka, sehingga memberikan dampak negatif bagi pemainnya.

Seiring perkembangannya terdapat banyak gim daring baru yang muncul yang dapat menghubungkan atau memfasilitasi antara satu pengguna dengan pengguna lainnya bahkan dengan jarak yang cukup jauh. Beberapa contoh gim daring yang populer di kalangan anak muda, seperti gim daring *Clash of Clans*, *Mobile Legend*, *Higgs Domino Island* dan masih

banyak lainnya. Dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang menjadikan gim daring yang dulunya hanya dapat dimainkan oleh dua orang saja sekarang bisa dimainkan bersamaan oleh banyak pengguna gim daring.

Namun, sekarang ini gim daring dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari kehidupan nyata, sehingga yang terjadi adalah kecanduan gim daring. Remaja dianggap lebih rentan kecanduan terhadap gim daring dibandingkan orang dewasa, dimana usia remaja yang belum stabil membuatnya lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru. Masa remaja yang dianggap lekat dengan *stereotype* periode bermasalah yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru menjadi perilaku yang bermasalah, sehingga remaja yang kecanduan gim daring biasanya kurang tertarik terhadap kegiatan lain dan merasa gelisah ketika tidak bermain gim daring (Eryzal, 2019:148).

dampak gim daring juga dapat memberikan dampak yang negatif terhadap remaja dimana secara sosial hubungan dengan keluarga dan teman menjadi berkurang karena pergaulannya hanya sebatas di gim daring saja. Selain itu, dampak secara psikis yang terjadi, yaitu remaja yang kecanduan akan terus memikirkan gim yang dimainkan, sulit konsentrasi dalam belajar dan melakukan hal-hal lain (Maria, dkk. 2020: 72).

Meningkatnya ketertarikan para *gamer* baik yang profesional maupun amatir untuk menekuni dunia gim membuat mereka melakukan aktivitas bermain gim daring secara intensif. Hal ini yang menyebabkan munculnya beberapa gejala perilaku yang bermasalah, disamping keuntungan yang

didapatkan seperti kehabisan uang karena dipakai untuk bermain gim atau untuk membeli perangkat *virtual* yang dibutuhkan dalam gim yang dimainkan sehingga memunculkan kecanduan sebagai peningkatan yang paling parah.

Dari beberapa jenis gim daring yang dimainkan, *Higgs Domino Island* adalah gim daring populer gratis yang menduduki peringkat pertama di *Google Play Store* atau tempat pengunduhan aplikasi. gim daring ini disukai oleh semua kalangan baik orang tua maupun remaja yang ada di Indonesia. Gim daring *Higgs Domino Island* merupakan suatu *gim* untuk memainkan slot, kartu, dan gim taruhan lainnya, yang sering memenangkan gim ini yang banyak mendapat hasil dari taruhan tersebut. Taruhan tersebut dilakukan dengan menggunakan koin maya (*chip*) sebagai pengganti uang untuk memainkan gim tersebut, dimana gim tersebut difasilitasi menu untuk mentransaksi *chip* (Nisa, 2021: 60).

Gim daring *Higgs Domino Island* yang populer di masyarakat sekarang, baik di kalangan remaja hingga orang tua selain karena menyenangkan, gim ini juga bisa menghasilkan keuntungan yang banyak bagi pemenangnya, sehingga menjadi daya tarik bagi pengguna untuk memainkannya. *Higgs Domino Island* juga menjadi wadah untuk menyalurkan minat orang-orang Indonesia terhadap *domino*, orang-orang yang memainkan gim ini bisa mempertaruhkan kekayaannya hanya untuk memenangkan gim ini. Dalam permainan gim daring *Higgs Domino Island*, seseorang akan melakukan taruhan atau judi di kalangan pengguna gim

tersebut. Dalam gim daring *Higgs Domino Island*, taruhan biasanya disebut dengan judi slot, yaitu sebuah mesin yang dijadikan alat dalam taruhan.

Fenomena tentang Gim Daring *Higgs Domino Island* di Polewali Mandar kini sudah tidak asing lagi. Dalam masyarakat Polewali Mandar bermain gim semakin digemari karena telah menjanjikan keuntungan finansial dan bisa dijadikan pekerjaan yang bersifat professional. Seperti pada salah satu Masyarakat di Polewali Mandar yang lebih memilih untuk bermain Gim Daring *Higgs Domino Island* dibandingkan dengan bekerja karena menurutnya dia bisa mendapatkan pendapat yang lebih jika dia bermain Gim Daring *Higgs Domino Island*. Selain keuntungan finansial juga terdapat keuntungan interpersonal berupa kesenangan yang diperoleh dan membuat orang-orang semakin banyak yang menekuni dunia gim daring yang seiring perkembangannya permainan gim daring *Higgs Domino Island*, dijadikan taruhan atau judi di kalangan pengguna gim tersebut.

Beberapa penelitian yang mengkaji tentang fenomena *gim daring* yang berfokus pada perilaku kecanduan gim daring pada remaja Astuti (2018); Syahrani, 2015; Lebho dkk. 2020; Novrialdy, 2019; Rahma, 2018; Masya dan Candra, 2016). Studi lainnya menitikberatkan pada tindak pidana jual beli *chip* gim *Domino Island* (Hikam, 2022). Melihat dari beberapa hasil penelitian di atas, sebagian besar berfokus pada pola perilaku orang-orang yang kecanduan gim daring dan upaya pencegahan kecanduan gim daring. Berbeda hal dengan penelitian yang akan saya lakukan yang berfokus pada proses transaksi judi slot dikalangan pengguna gim daring *Higgs Domino Island* dan faktor-faktor apa yang mempengaruhi

kecanduan pada gim judi slot di kalangan anak muda hingga orang tua. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Studi Etnografi Gim Judi Slot di Kelurahan Matakali, Kabupaten Polewali Mandar”.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses transaksi judi slot di kalangan pengguna gim daring *Higgs Domino Island*?
2. Bagaimana pola interaksi antara pemain gim daring *Higgs Domino Island*?
3. Bagaimana dampak dari judi slot di kalangan pengguna gim daring *Higgs Domino Island*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses transaksi judi slot dikalangan pengguna gim daring *Higgs Domino Island*.
2. Untuk mendeskripsikan pola interaksi antara pemain gim daring *Higgs Domino Island*.
3. Untuk mendeskripsikan dampak yang disebabkan oleh kecanduan judi slot dikalangan pengguna gim daring *Higgs Domino Island*.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara akademis, penelitian ini dapat memperluas cakupan teori, pengetahuan dan metode bagi pembaca serta peneliti sendiri. Juga sebagai salah satu karya etnografi, dimana hasil penelitian ini mampu menjadi sumber referensi dan memantik untuk dilakukannya penelitian lanjutan.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan dan referensi bagi yang ingin melanjutkan atau meneliti dengan topik yang sama.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Gim (Permainan)

Secara umum permainan adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Zaman dahulu ada banyak permainan yang dimainkan oleh anak-anak hingga remaja yang disebut permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan media hiburan dari seni yang diciptakan oleh kultur budaya masyarakat. Permainan tradisional dapat diartikan sebagai permainan dengan makna simbolis yang diturunkan dari generasi ke generasi serta dimainkan dengan gerak tubuh, kata-kata, dan alat tertentu. Pesan-pesan ini bermanfaat bagi pertumbuhan kognitif, emosional, dan sosial anak-anak sebagai sarana mempersiapkan mereka menuju kedewasaan. Permainan tradisional juga mengajarkan nilai-nilai baik seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, disiplin dan banyak lagi, dimana semuanya baik untuk kesehatan kebugaran dan perkembangan mereka. Umumnya remaja membutuhkan aktivitas fisik untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan tubuhnya. Aktivitas fisik yang dilakukan juga dapat memberikan manfaat positif bagi kesehatan dan kebugaran (Mega, dkk 2018).

Permainan dari dunia anak remaja tidak dapat dipisahkan, karena dunia mereka masih bermain. Anak remaja sangat menyukai

permainan, mereka akan meluangkan waktu untuk bermain sendiri maupun bermain dengan temannya selepas pulang sekolah. Permainan mempunyai dua cara untuk dimainkan, yaitu dengan membutuhkan alat bantu dan ada juga yang tidak membutuhkan alat bantu dengan cukup menggunakan anggota tubuh saja. Jika permainan yang membutuhkan alat contohnya main karet, main batu, dan main patok lele merupakan alat yang digunakan untuk bermain. Berbeda dengan permainan yang tidak memerlukan alat bantu seperti main tepuk tangan, sodor, dan hompimpa. Permainan tersebut dapat dimainkan dengan anggota tubuh seperti tangan, kaki, dan kepala tanpa membutuhkan alat (Yulita, dkk 2017).

Namun, seiring berkembangnya waktu pada saat memasuki era globalisasi. Dunia semakin modern, dengan ditandai oleh interaksi yang semakin luas serta tanpa batas. Baik dari interaksi politik, ekonomi, sosial budaya, dan komunikasi dapat dijangkau dengan mudah. Hal ini terjadi dikarenakan globalisasi merupakan sebuah kondisi yang semakin kompleks dan saling bergantung satu sama lain, entah itu dari hal politik, kultur, ekonomi, sosial, pendidikan, teknologi, hingga lingkungan. Globalisasi telah mempengaruhi perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Informasi (IPTEK) yang menyebabkan hubungan seluruh dunia lebih cepat. Hal ini meningkatkan interaksi antar orang di seluruh dunia dengan mudah melalui telekomunikasi seperti komunikasi satelit, telepon, telepon seluler, surat *elektronik*, televisi *digital*, dan *internet*. Hadirnya mesin-mesin digital ini menciptakan globalisasi yang semakin banyak orang saling terhubung satu sama lain (Hermawanto dkk 2020).

Dari kemunculan globalisasi ini ada perubahan yang dapat dirasakan oleh masyarakat, karena kemudahan itu tadi menghadirkan sebuah perubahan dengan masuknya budaya baru. Hadirnya globalisasi ini menciptakan perubahan dari tradisional ke moderen serta mengubah pola konsumsi masyarakat. Terlebih lagi perkembangan teknologi moderen yang dapat dijangkau dengan mudah dan dapat menjadi sebuah budaya baru yang dapat dikonsumsi setiap hari oleh masyarakat. Seperti fenomena yang terjadi saat ini, di mana kita sangat membutuhkan teknologi khususnya telepon seluler atau *handphone* dan *internet*. Bahkan realitas yang terjadi, manusia pada modernitas saat ini secara tidak langsung dikendalikan oleh mesin, yakni oleh telepon seluler sebagai bentuk perantaranya. Hal ini mempengaruhi aktivitas individu yang awalnya berkomunikasi secara tradisional. Akan tetapi, saat ini dapat digunakan dengan mudah tanpa adanya batas ruang dan waktu. Tidak hanya komunikasi yang mengalami perubahan dari adanya globalisasi tersebut, hiburan yang bervariasi pun dapat dijangkau sesuai dengan kebutuhan setiap individu. Adapun dampak yang dirasakan oleh individu itu sendiri, yaitu menjadi lebih menutup diri untuk interaksi secara langsung. Banyak remaja yang merasa lebih nyaman menggunakan telepon seluler untuk menggantikan interaksi secara langsung. Alasan lainnya mereka menganggap teknologi mempermudah segalanya, baik pada bidang pendidikan, politik, ekonomi maupun sosial budaya.

Salah satu hiburan yang banyak diminati pada teknologi moderen adalah permainan *Game Online*. Hadirnya *Game Online* ini

membuat suatu perubahan budaya baru pada anak-anak di Indonesia yaitu perubahan budaya permainan tradisional ke permainan modern atau *Game Online*. Khususnya anak-anak hingga remaja saat ini, sangat menggemari permainan tersebut. Sebagai contoh permainan modern yang banyak digemari oleh kalangan remaja saat ini adalah *Mobile Legends* dan *Free Fire*. Mereka mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih bermain *Game Online* di rumah daripada bermain di luar rumah. Hal ini dikarenakan remaja saat ini mulai memiliki handphone milik mereka pribadi, kemudian adanya koneksi *internet* di rumah yang memudahkan untuk mengakses *Game Online*. Tidak hanya itu, remaja saat ini juga mulai merasakan kecanduan bermain *Game Online* hingga tidak mengenal waktu. Akan tetapi, melihat realita yang terjadi remaja saat ini banyak dari mereka yang kecanduan terhadap *Game Online*. Tidak jarang dari mereka bermain *Game* tersebut sampai melebihi batas waktu. Oleh sebab itu, ada beberapa kegiatan sekolah mereka menjadi terganggu. Belum lagi terdapat fitur yang digunakan untuk berbicara, yang terkadang mereka menggunakan bahasa yang kasar dan tidak sesuai dengan umur mereka.

B. Gim Daring

Penemuan gim daring ini berawal dari metode *NetworkingComputer* tahun 1970-an oleh militer Amerika. Gim Daring ini awalnya menggunakan jaringan *Local Area Network* (LAN) tetapi seiring dengan perkembangan teknologi akhirnya gim daring ini menggunakan jaringan yang lebih luas lagi seperti *World Wide Web* atau internet yang bisa diakses dengan menggunakan nirkabel. Untuk bisa memainkan gim daring ini kita harus

menginstal program gim tersebut dan untuk memulai gim daring terlebih dahulu kita harus register atau mendaftar dan mulai memainkannya.

Gim daring adalah sebuah jenis *video* permainan yang dapat dimainkan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain gim terhubung dengan jaringan internet. Gim daring memungkinkan suatu pemain gim untuk saling terhubung dengan pemain lainnya seperti pemain melakukan kontak dalam bentuk permainan ataupun berkirim pesan (Juwita, 2020: 30).

Selain memberikan hiburan gim daring juga bisa memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga seseorang bermain gim tanpa memperhitungkan waktu untuk mencapai kepuasan. Hal ini dapat menjadikan seseorang tidak hanya menjadi penikmat tetapi menjadikan juga seseorang sebagai pecandu gim daring (Pratiwi, 2012).

Studi Astuti (2018) mengkaji hubungan kecanduan bermain *game online* dengan kualitas tidur pada siswa/siswi di SMP Negeri 24 Samarinda. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan gim daring merupakan fenomena yang sedang marak di Indonesia, terutama di kalangan remaja. Fitur-fitur yang terdapat dalam gim daring cenderung membuat orang lebih asik dan menjadi sibuk dengan gim yang dimainkan, sehingga hal tersebut memengaruhi aktifitas sehari-hari, seperti kualitas tidur, gaya hidup, dan interaksi sosial.

Menurut Young (2009:12), gim daring adalah permainan dengan jaringan yang di dalamnya terdapat interaksi antar satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai suatu tujuan, melaksanakan misi, dan

meraih nilai tertinggi dalam dunia *virtual*. Dengan demikian, gim daring adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan menggunakan internet yang bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.

Pada awalnya gim daring yang dulunya dikenal sebagai “gim jaringan” dimana beberapa personal computer (PC) dihubungkan satu sama lain dan orang dapat mulai bermain gim sepuasnya. Gim jaringan cukup membuat orang betah duduk berjam-jam di *game centre* untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Seiring berkembangnya teknologi gim, maka gim jaringan pun mulai tersingkir dengan keberadaan gim daring. Pada dasarnya, gim jaringan dengan gim daring hampir sama, yaitu bermain gim dengan menggunakan PC sebagai medianya dan bermain dengan beberapa orang. Adapun yang membedakannya, yaitu gim daring tidak hanya dapat bermain dengan orang yang ada di sebelah kita saja, tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang di lokasi lain (Motoh dkk., 2020: 2).

Saat muncul pertama kali pada tahun 1969, komputer hanya bisa digunakan untuk 2 orang saja dalam bermain gim. Tidak lama kemudian muncul komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang memainkan gim tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu tempat yang sama. Gim daring pertama kali muncul kebanyakan berupa gim-gim simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer. Gim-gim ini kemudian menginspirasi gim-gim yang lain muncul dan berkembang (Hasan dkk., 2021: 4).

Gim berkembang sangat cepat yang dulunya berawal dari *single-player game* lalu ke *multi-player game*. *Single/double-players game* yang cukup terkenal yaitu gim *Mario Bross, Tetris, Contra, dan Space War*. Setelah tahun 1990an internet sudah mulai dikenal, sehingga gim tidak lagi dimainkan secara sederhana dengan *system/double-players*, gim telah dimainkan dengan jaringan internet atau yang dikenal dengan gim daring. Gim daring dapat dimainkan di komputer, laptop, gawai, bahkan tablet sekalipun (Ardi, 2019).

C. Higgs Domino Island

Game *online Higgs Domino Island* merupakan game berbasis android yang didalamnya terdapat sejumlah pilihan permainan, mulai dari domino, kartu, puzzle, dam, dan slot. Game *Higgs Domino Island* dapat dimainkan sendiri maupun dengan orang lain. Game Higgs Domino ini dimainkan secara *Online*, meski mengandalkan keberuntungan/hoki, namun perlu dipahami terlebih dahulu mengenai dasar-dasar dalam game *online* ini. Permainan *Higgs Domino Island* dengan jenis permainan seperti domino dan kartu, biasanya dimainkan oleh 2-4 orang dalam setiap putaran.²

Sedangkan untuk mekanisme permainan slot pada game ini sama dengan permainan slot pada umumnya, yaitu mempetaruhkan sebuah modal koin dalam game yang biasa disebut *chip* untuk mendapatkan hasil kemenangan, semakin besar modal / *chip* yang dipertaruhkan maka

² *Ibid*, hal. 4.

akan mendapatkan hasil yang banyak dari kemenangan tersebut, namun kemenangan ditentukan berdasarkan keberuntungan pemain. Dalam jenis permainan slot juga terbagi lagi menjadi beberapa permainan, antara lain *Dou Fu Duo Cai*, *Rezeki Nomplok*, *5 Dragon*, *Fa Fa Fa*, *Panda* dan *4 Player Room*.

Dalam permainan *Higgs Domino Island* terdapat dua macam koin yang berbeda, yang pertama adalah koin dalam bentuk *chip* yang biasanya digunakan sebagai modal/taruhan ketika bermain. Koin dalam bentuk *chip* tersebut dapat diperoleh dengan cara membelinya yaitu melakukan top up atau bisa mendapatkan setiap hari jika log in kedalam game tersebut.⁵² Koin berupa *chip* bisa didapatkan pada saat menginstal aplikasi akan mendapatkan koin perdana secara gratis sebesar 1M (1Juta) koin dan setiap hari akan berikan *chip* gratis oleh sistem dengan jumlah 2M (2juta) sebanyak tiga kali.

Sedangkan untuk jenis koin yang kedua adalah koin berupa kupon (RP), biasanya didapatkan ketika pemain memenangkan berbagai jenis game yang ada di dalam aplikasi game *Higgs Domino Island* kecuali permainan slot. Koin ini dapat ditukarkan dengan pulsa ataupun *chip*, untuk mendapatkan pulsa dari permainan tersebut maka pemain harus mengumpulkan paling tidak sebanyak 25.000-27.000 kupon (Rp) atau di atasnya lagi baru bisa ditukarkan dengan voucher pulsa sebesar Rp. 10.000 yang hanya bisa dilakukan setiap satu event sekali atau setiap minggu sekali dalam masa event.

Dalam aplikasi game *online Higgs Domino Island* terutama pada jenis

permainan slot, terdapat beberapa istilah yang sering digunakan atau diucapkan oleh para pemain game tersebut, antara lain:

1) *Chip* Dalam game *Higgs Domino Island*, *chip* merupakan istilah yang sering diucapkan oleh para pemain game tersebut, *chip* adalah mata uang dalam game *Higgs Domino Island*. *Chip* berfungsi sebagai nilai yang dipertaruhkan dalam game ini. Adapun beberapa cara untuk mendapatkan *chip* dalam game ini, yaitu dengan fitur top up yang tersedia dalam game, membeli dari pemain lain, hingga login dalam game setiap hari.

2) *Bet* Istilah bet dalam *Higgs Domino Island* adalah jumlah atau nilai yang dipertaruhkan dalam permainan. Sehingga pemain bisa mendapatkan sejumlah *chip* dari bet atau yang dipertaruhkan jika menang. Semakin besar bet yang dimainkan maka kemungkinan semakin besar pula hasil yang didapatkan namun *chip* dari pemain tersebut akan cepat habis.

3) *X8 Speeder* Istilah lain yang populer yakni *X8 Speeder*, adalah sebuah aplikasi tambahan. Aplikasi ini diciptakan dengan tujuan untuk mempercepat sebuah permainan. Aplikasi ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan kecepatan selama permainan, kelebihan *X8 Speeder* dengan adanya unduhan dan instal ini adalah tidak memerlukan rooting HP.

4) *Slot* Istilah lainnya yang ada dalam game *Higgs Domino Island* adalah *Slot*. *Slot* merupakan permainan yang di *Higgs Domino Island* yang mirip dengan sebuah mesin judi kasino. Pemain menekan tombol dan gambar

akan berubah sesuai keberuntungan. Jika gambar dalam slot sama semua maka pemain bisa dikatakan jackpot. Slot dalam game *Higgs Domino* misalnya Duo Fu Duo Cai, FaFaFa, hingga Dragon.

5) Sedekah Kata sedekah sering kali muncul dalam permainan ini ketika dibahas di media sosial. Sedekah yang dimaksud dalam game ini adalah ketika pemain mendapatkan *Chip* gratis baik dari aplikasi mau pun dari pemain lainnya.³

D. Judi Slot

Judi daring adalah salah satu jenis judi yang dimainkan oleh siapa saja dengan cara yang mudah. Judi slot merupakan permainan gim daring berupa mesin yang dikendalikan oleh Bandar dimana permainan tersebut didalamnya terdapat beberapa kolom dan baris sebagai tempat item-item dalam permainan.

Judi daring slot itu sendiri merupakan *betting* slot yang populer dengan media bermain mesin yang didalamnya terdapat komponen yang unik. Slot ini muncul pertama kali pada tahun 1899 dan berkembang dengan jenis mesin slot lainnya sehingga sampai saat ini slot judi masih banyak dimainkan secara daring atau via internet.

Judi slot daring sangat mudah untuk diakses karena hanya melalui *smartphone android* saja, sedangkan judi slot luring harus

³ 3 Imam Reza W, Penjelasan Istilah *Chip*, Slot, Jackpot, dan Bet dalam Game Higgs Domino, diakses pada tanggal 7 Januari 2023

dimainkan dengan mesin asli dengan ukuran yang besar dan hanya ada di lokasi perjudian.⁴

Judi slot daring saat ini berbeda dengan jenis judi slot daring yang ditemukan pertama kali, dimulai dari penemuan mesin slot hingga pengembangan mesin slot dengan menggunakan teknologi berbasis digital. Tahun 1990 merupakan awal mula terciptanya gim daring yang bisa dimainkan di rumah dan kapanpun. Lalu, judi daring ini dikembangkan ke versi digital yang memungkinkan setiap orang lebih mudah memainkan dan mengaksesnya tanpa harus datang ke Casino. Pada tahun 2016, judi daring sudah tersedia dalam versi digital, sehingga dapat dimainkan dengan beragam jenis perangkat. Tidak hanya dengan menggunakan komputer saja, melainkan juga dengan menggunakan ponsel genggam.

Selanjutnya, pada tahun 1897, jenis judi daring yang ditemukan oleh Charles Fey yang diberi nama *Liberty Bell* dengan mekanisme judi daring yang masih digunakan hingga saat ini. Tahun 1909 judi ini mulai dikenalkan ke masyarakat dan judi daring buatan Charles Fey ini disambut hangat dan mulai banyak digunakan diberbagai casino. Kemudian pada tahun 1975 dikenalkan judi daring jenis baru yang bernama *Fortune Coin*, judi ini disambut dengan hangat dan banyak digunakan hampir di seluruh dunia dan dipuji oleh orang-orang dari seluruh dunia karena judi ini dapat memberikan keuntungan yang tinggi.

⁴ <http://web.if.unila.ac.id/susilawati/2021/08/01/apa-itu-judi-online-slot-dan-perbedaannya-dengan-slot-biasa/>, diakses pada tanggal 12 Juni 2022.

E. Penelitian Terkait

Berbagai kajian mengenai gim judi slot yang telah dilakukan oleh berbagai ahli baik oleh orang Indonesia maupun orang asing. Melalui pendekatan Neurobiologi, Sri Lutfiwati (2018) mengkaji proses terjadinya kecanduan *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku *game online* jika terus dilakukan berulang-ulang dan dibiasakan, jalur *dopaminergic* di dalam otak akan menguat dan menetap sehingga menimbulkan kecanduan yang akhirnya akan memperkuat sistem reaktif dan membuat sistem reflektif melemah, sehingga kemampuan kognitifnya menurun dan sulit dalam mengendalikan dirinya.

Penelitian Astuti (2018) mengkaji hubungan kecanduan bermain *game online* dalam kaitan dengan kualitas tidur pada siswa / siswi di SMP Negeri 24 Samarinda. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan gim daring merupakan fenomena yang sedang marak di Indonesia, terutama di kalangan remaja. Fitur-fitur yang terdapat dalam gim daring cenderung membuat orang lebih asik dan menjadi sibuk dengan gim yang dimainkan, sehingga hal tersebut memengaruhi aktifitas sehari-hari, seperti kualitas tidur, gaya hidup, dan interaksi sosial.

Moch. Tohet (2021) memfokuskan penelitiannya pada aspek penanggulangan kecanduan *game online* melalui pendidikan karakter religius pada anak. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa implikasi

dalam penanggulangan kecanduan *game online* melalui pendidikan karakter religius menjadikan salah satu dampak positif bagi anak, yaitu anak tidak terus-menerus terpaku pada permainan *game online* dan menjadikan anak cenderung melakukan hal-hal yang lebih bermanfaat dan memiliki kepribadian yang lebih baik dari sebelumnya.

Novrialdy (2019) dalam penelitiannya yang berjudul Kecanduan game *online* pada remaja: dampak dan pencegahannya. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa masih banyak remaja yang belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai bahaya kecanduan *game online*. Pemahaman bahaya kecanduan *game online* penting bagi remaja karena hal ini bisa menjadi bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan ketika bermain *game online*, sehingga pemahaman remaja mengenai bahaya kecanduan game *online* perlu ditingkatkan.

Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra (2016) dengan penelitian yang berjudul Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game *online* pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat enam indikator faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku kecanduan game *online* antara lain kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh.

M. Ramli AT, dkk. (2019) yang mengkaji tentang Judi *online* di kalangan remaja (kasus kelurahan Bone-Bone, Luwu). Temuan penelitian menunjukkan bahwa dalam memainkan judi *online* pemain harus memiliki modal, mempunyai pekerjaan, berpendidikan, dan latar belakang keluarga. Judi *online* juga memberikan dampak negatif kepada pemain, seperti adanya keinginan untuk terus memainkannya yang mengakibatkan mereka menghalalkan segala cara agar dapat terus memainkan *game*-nya. Selain itu, di samping dampak negatif juga terdapat dampak positif. Hal yang menyebabkan bertahannya judi *online* dikalangan remaja yaitu adanya rasa nyaman yang dimiliki selama memainkan game tersebut.

Berbeda dengan beberapa studi diatas, pada penelitian ini akan membahas proses transaksi judi slot dikalangan pengguna gim daring *Higgs Domino Island*, bagaiman para *gamers* bisa kecanduan judi slot, dan dampak dari kecanduan gim daring *Higgs Domino Island*.