

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Kemajuan internet, telepon pintar (*smartphone*), serta berbagai platform digital memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi, berkomunikasi, bertransaksi, dan memperoleh berbagai layanan secara cepat dan praktis. Namun, di samping memberikan banyak manfaat, perkembangan teknologi juga menghadirkan berbagai dampak negatif, salah satunya adalah semakin mudahnya akses terhadap praktik perjudian secara daring atau judi online. Jika pada masa lalu perjudian dilakukan secara langsung di tempat-tempat tertentu, maka saat ini aktivitas tersebut dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, melalui perangkat yang terhubung dengan internet, sehingga semakin mudah diakses oleh masyarakat.¹

Judi online telah menjadi salah satu permasalahan serius yang tengah dihadapi masyarakat Indonesia, mengingat dampaknya yang merusak berbagai aspek kehidupan. Akses yang mudah melalui platform digital, ditambah dengan promosi yang masif lewat media sosial serta iklan online, menjadi pemicu utama meningkatnya keterlibatan masyarakat dalam aktivitas ilegal ini. Sepanjang tahun

¹Rosi Oktari dkk., *Stop Judi Online* (Kementrian Komunikasi dan Informatika, 2024),9.

2023, nilai transaksi judi online mencapai Rp327 triliun, meningkat tajam dibandingkan Rp104,41 triliun pada tahun sebelumnya. Bahkan, dalam tiga bulan pertama tahun 2024, nilai transaksi tersebut telah melampaui Rp100 triliun. Jumlah pelaku judi online diperkirakan mencapai 3,5 juta orang, termasuk anak-anak di bawah usia 10 tahun. Fenomena ini tidak hanya menimbulkan kerugian ekonomi dan kecanduan, tetapi juga memunculkan berbagai persoalan hukum, sosial, dan moral.² Dampak dari judi online tidak hanya dirasakan secara personal oleh pelakunya, namun juga menjalar ke lingkungan sosial sekitar, terutama dalam hal ekonomi, nilai-nilai keagamaan, dan kestabilan kehidupan keluarga, bahkan dampak dari judi online tidak hanya merugikan secara ekonomi, tetapi juga mengikis nilai keagamaan dan tanggung jawab sosial. Karena itu penting untuk melihat fenomena ini dari sudut pandang ajaran islam yang memberikan penilaian tegas terhadap judi online.³

Adapun dalam pandangan ajaran Islam, segala bentuk perjudian, termasuk judi online, secara tegas diharamkan. Dalam QS. Al-Ma'idah ayat: 90 yang berbunyi,⁴

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ
لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah

²Nasica Fitria Juhara, Mia Amalia, dan Aji Mulyana. “Efektivitas Penegakan Hukum terhadap Judi Online di Indonesia: Analisis Yuridis dan Sosiologis.” (*Journal of Contemporary Law Studies Vol 2, No.2 2025*): 153–164.

³Mic Finanto et al., “Analisis Dampak Judi Online di Indonesia,” *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, Vol. 3, No. 2 (2024):,320–321.

⁴Kementran agama Ri, Al-Qur'an Dan terjemahnya, Surah Al-Maidah [5] 90. Diakses pada 11 Januari 2025, <https://quran.nu.or.id/al-maidah#90>

perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.”

Ayat ini menyebutkan bahwa perjudian merupakan perbuatan keji yang berasal dari bisikan setan, yang dapat menimbulkan permusuhan, kebencian di antara sesama, serta menghalangi manusia dari mengingat Allah dan melaksanakan salat. Dampaknya pun sangat luas, mulai dari hilangnya keberkahan dalam penghasilan, munculnya kecanduan yang mengganggu praktik ibadah, hingga rusaknya hubungan sosial dan keharmonisan keluarga. Larangan keras ini mencerminkan komitmen Islam dalam menjaga moralitas dan ketertiban sosial umat.⁵

Fenomena judi online telah marak terjadi di kota-kota besar Indonesia seperti Banjarmasin, namun telah merambah hingga ke desa-desa yang selama ini dikenal sebagai lingkungan religius.⁶ Penyebarannya yang masif melalui media digital membuat batas geografis dan nilai-nilai tradisional tak lagi menjadi penghalang. Salah satu contohnya terlihat di Desa Paku Alam. Desa Paku Alam, yang berada di Kecamatan Sungai Tabuk, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan, selama ini dikenal sebagai kawasan yang kental dengan nuansa religius, kehidupan masyarakat sangat dipengaruhi oleh ajaran Islam. Kegiatan keagamaan seperti pengajian rutin, majelis taklim, serta keberadaan lembaga pendidikan agama menjadi bagian yang tak terpisahkan dari aktivitas sosial warga. Namun, di balik kuatnya tradisi religius tersebut, praktik judi online justru mulai merebak di kalangan remaja yang

⁵Zainudin. *Penghancur Itu Bernama Judi Online* (Surabaya: Maktabah Zainudin, 2024),9-10.

⁶Erna. <https://dutatv.com/ekonom-bicara-judol-tak-cukup-hanya-blokir-konten/>.Diakses pada tanggal 13 juni 2025.

sebelumnya dikenal taat dalam beribadah. Menyebarnya praktik judi online di berbagai daerah telah menarik perhatian kalangan akademisi untuk melakukan penelitian, khususnya yang berkaitan dengan dampaknya terhadap kondisi sosial dan psikologis remaja. Selain itu, kajian juga diarahkan pada bagaimana kemajuan teknologi digital turut mempercepat dan memperluas penyebaran aktivitas perjudian berbasis online.⁷

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti fenomena judi online pada kalangan remaja di desa Paku Alam, menggunakan perspektif Pierre Bourdieu dengan fokus pada konsep *habitus*, modal, dan arena.⁸ Berbeda dengan Marcel Mauss yang memandang *habitus* sebagai kebiasaan yang dipelajari melalui proses sosialisasi dalam kehidupan sehari-hari, serta Norbert Elias yang melihat *habitus* sebagai hasil proses sosial dan historis yang berlangsung dalam jangka panjang, Bourdieu menjelaskan *habitus* sebagai disposisi yang terbentuk melalui pengalaman hidup dan berinteraksi dengan berbagai bentuk modal dalam suatu arena sosial tertentu. Pendekatan ini lebih relevan untuk memahami fenomena judi online di Desa Paku Alam karena tidak hanya menjelaskan terbentuknya kebiasaan berjudi, tetapi juga faktor-faktor sosial, ekonomi, dan budaya yang mendukung praktik tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memahami bagaimana *habitus* masyarakat terbentuk dan direproduksi dalam praktik judi online, serta bagaimana

⁷Mic Finanto dkk., “Analisis Dampak Judi Online di Indonesia.” *Journal of Social Humanities and Education*, Vol.3, No.2, (2024), 325.

⁸Pierre Bourdieu, *Arena Produksi Kultural: Sebuah Kajian Sosiologi Budaya* (kreasi Wacana, 2010), xv-xvii.

interaksi antara habitus, modal, dan arena memengaruhi keberlangsungan fenomena tersebut di Desa Paku Alam.⁹

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan dalam latar belakang, maka dirumuskan beberapa pertanyaan yang menjadi fokus penelitian, yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana fenomena judi online pada remaja di Desa Paku Alam ?
2. Bagaimana analisis fenomena judi online pada remaja di Desa Paku Alam menggunakan perspektif Pierre Bourdieu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui fenomena judi online pada di Desa Paku Alam
2. Untuk menganalisis fenomena judi online pada remaja di Desa Paku Alam menggunakan perspektif Pierre Bourdieu

⁹Fauzi Fakhri, *Pierre Bourdieu: Menyingkap Kuasa Simbol* (Yogyakarta: Jalasutra, 2016),102.

D. Signifikasi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi terhadap pembaca terkait fenomena judi online di Desa Paku Alam serta penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya mengenai judi online ini.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi mahasiswa, pengajar, aparat desa, dan orang tua, untuk menanggulangi atau mencegah berkembang nya judi online ini di kawasan desa atau di manapun.

E. Definisi Operasional

Agar penelitian ini lebih mudah dipahami dan menghindari kesalah pahaman, penelitian ini akan menyajikan beberapa kata kunci penting dalam bentuk poin sebagai berikut:

1. Fenomena

Fenomena merupakan gejala atau peristiwa sosial yang dapat diamati serta memberikan pengaruh terhadap kehidupan individu maupun kelompok.¹⁰ Dalam penelitian ini, fenomena yang dikaji adalah judi online di kalangan remaja Desa Paku Alam, Kecamatan Sungai Tabuk, Kabupaten Banjar. Fenomena ini ditandai dengan

¹⁰YF La Kahija, *Penelitian Fenomenologis Jalan Memahami Pengalaman Hidup* (Depok:Kanisius, 2018),18.

meningkatnya keterlibatan sebagian remaja dalam aktivitas judi online yang didorong oleh kemudahan akses internet, perkembangan teknologi digital, pengaruh lingkungan pergaulan, dan harapan memperoleh keuntungan secara cepat. Dampak yang ditimbulkan tidak hanya dirasakan oleh individu, tetapi juga memengaruhi kehidupan sosial, aktivitas keagamaan, serta pola perilaku remaja.

2. Judi Online

Judi online merupakan aktivitas perjudian yang dilakukan melalui internet dengan mempertaruhkan uang atau sesuatu yang bernilai, di mana hasilnya sebagian besar ditentukan oleh faktor keberuntungan.¹¹ Kemudahan akses serta tawaran keuntungan instan menyebabkan praktik ini semakin mudah diterima dan berkembang di masyarakat. Dalam konteks lokal di Desa Paku Alam, praktik judi online umumnya dilakukan melalui permainan slot seperti Mahjong Ways 2 dan Gates of Olympus, yang popularitasnya diperkuat oleh pengaruh lingkungan sosial serta kebiasaan berbagi pengalaman bermain antar pemain.

3. Remaja

Dalam penelitian ini, remaja dipahami sebagai individu yang berada pada rentang usia 12–22 tahun, yaitu masa peralihan dari kanak-kanak menuju kedewasaan yang ditandai dengan perkembangan fisik, psikologis, dan sosial. Pada fase ini, remaja sedang berada dalam proses pembentukan identitas diri dan rentan terhadap

¹¹Ines Tasya jadidah, Utama Milyarta Lestari, Dkk. Analisis Maraknya Judi Online Di Masyarakat, *Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia* Vol.1, No, 1 (2023), 32.

pengaruh lingkungan sekitarnya.¹² Remaja yang menjadi fokus penelitian adalah remaja di Desa Paku Alam yang terlibat dalam aktivitas judi online. Keterlibatan mereka dipengaruhi oleh kemudahan akses internet serta pengaruh lingkungan pergaulan. Fenomena ini berdampak pada perubahan pola perilaku, kebiasaan sehari-hari, serta tingkat partisipasi remaja dalam berbagai kegiatan sosial dan keagamaan di desa.

F. Penelitian Terdahulu

Fenomena judi online telah menjadi perhatian banyak peneliti dari berbagai latar belakang keilmuan di Indonesia, khususnya karena meningkatnya persentase praktik ini di kalangan remaja dan masyarakat umum. Sejumlah penelitian menyoroti judi online sebagai bentuk penyimpangan sosial yang kompleks, menyangkut aspek psikologis, hukum, ekonomi, dan keluarga. Penelitian-penelitian tersebut umumnya menggunakan pendekatan kualitatif dan deskriptif untuk memahami penyebab, dampak, serta bentuk penanganan terhadap fenomena judi online.

Penelitian oleh Robi Indra dan Diyah Utami (2025)¹³ membahas fenomena judi sebagai masalah sosial yang berdampak negatif bagi pelakunya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teori modal dan habitus Pierre Bourdieu untuk mengkaji praktik pemanfaatan dana pinjaman dalam aktivitas judi

¹²Surawan Hamdanah, *Remaja Dan Dinamika: Tinjauan Psikologi Dan Pendidikan* (Yogyakarta:K-Media, 2022),2-3.

¹³ Robi Indra dan Diyah utami, *Praktik Pemanfaatan Dana Pinjaman Untuk Judi Online Dikota Surabaya*,Vol.14 , No.2(2025).

online di Kota Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan modal ekonomi, tekanan sosial, dan habitus yang terbentuk dari lingkungan mendorong pelaku menggunakan pinjaman untuk berjudi sehingga terjebak dalam lingkaran utang. Secara umum, penelitian ini menegaskan bahwa judi online tidak hanya dipengaruhi oleh faktor individu, tetapi juga oleh lingkungan sosial dan perkembangan teknologi digital yang memberikan dampak negatif terhadap kehidupan sosial pelakunya.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Kadek Tina Widhiatanti dan David Hizkia Tobing (2024)¹⁴, Annisa Laras dkk (2024)¹⁵, serta Ines Tasya Jadidah dkk (2023)¹⁶. memiliki kesamaan dalam membahas dampak sosial dan psikologis judi online. Kadek Tina Widhiatanti dan David Hizkia Tobing menggunakan metode kualitatif studi pustaka dengan pendekatan psikososial untuk mengkaji pengaruh judi online terhadap remaja, khususnya pada kesehatan mental, spiritualitas, dan kehidupan akademik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi online menyebabkan penurunan motivasi belajar dan kontrol emosi remaja, sehingga diperlukan pengawasan dari orang tua dan sekolah. Sementara itu, Annisa Laras dkk menggunakan metode studi kasus kualitatif untuk meneliti dampak sosial, psikologis, dan ekonomi dari judi online. Penelitian ini menemukan adanya tekanan mental,

¹⁴Kadek Tina Widhiatanti dan David Hizkia Tobing, "Dampak Judi Online pada Remaja Penjudi: Literature Review," *Deviance Jurnal Kriminologi* 8, no. 1 (2024).

¹⁵Mic Finanto dkk., "Analisis Dampak Judi Online di Indonesia.," *Journal of Social Humanities and Education*, Vol.3, No.2, (2024),

¹⁶ Ines Tasya Jadidah dkk., "Analisis maraknya judi online di Masyarakat.," *Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia*, Vol.1, No. 1 (2023);, <https://doi.org/10.61476/8xvgdb22>.

ketergantungan finansial, serta isolasi sosial akibat perjudian digital, sehingga rehabilitasi sosial dan literasi digital dianggap penting sebagai solusi jangka panjang. Adapun Ines Tasya Jadidah dkk meneliti penyebab dan dampak judi online di masyarakat umum melalui metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tekanan ekonomi, gaya hidup konsumtif, dan rendahnya pemahaman digital menjadi faktor utama masyarakat terlibat dalam judi online. Ketiga penelitian tersebut sama-sama menegaskan bahwa judi online menimbulkan dampak sosial dan psikologis yang serius, baik bagi individu maupun lingkungan sosialnya.

Adapun penelitian Ibrahim, Ririn Nurvita Dewi, dan Mathilda Priska Aurelia (2024)¹⁷ memiliki fokus yang lebih spesifik pada dampak judi online terhadap keharmonisan keluarga. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif berbasis studi literatur dengan teori sistem keluarga Bowen sebagai pendekatan analisis. Tujuan penelitian adalah menjelaskan bagaimana perjudian online memicu konflik dalam rumah tangga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi online menyebabkan rusaknya komunikasi keluarga, meningkatnya pertengkaran, serta munculnya pengambilan keputusan yang emosional dalam keluarga. Kesimpulan penelitian menegaskan bahwa judi online menjadi ancaman serius terhadap stabilitas institusi keluarga.

¹⁷Ibrahim Al Hakim dan Ririn Nurvita Dewi, *Studi Literatur: Bahaya Judi Online Terhadap Diri Sendiri dan Keharmonisan Keluarga*, 2024.

Penelitian oleh Febrianti dkk (2023)¹⁸ dan Rina Susanti (2021)¹⁹ memiliki kesamaan dalam membahas pengaruh lingkungan sosial dan lemahnya kontrol sosial terhadap praktik judi online. Febrianti dkk menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk membandingkan fenomena judi online di masyarakat kota dan desa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan akses internet dan lemahnya kontrol sosial dari lingkungan sekitar menjadi faktor yang mendorong berkembangnya praktik perjudian online. Sementara itu, Rina Susanti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi lapangan dan teori kontrol sosial Travis Hirschi untuk meneliti bentuk kontrol sosial terhadap judi online jenis *Live Ding Dong* di desa. Penelitian ini menemukan bahwa kontrol sosial informal tidak berjalan efektif karena kuatnya solidaritas kekerabatan di masyarakat desa. Kedua penelitian tersebut sama-sama menunjukkan bahwa perubahan sosial akibat perkembangan teknologi digital menyebabkan melemahnya kontrol sosial masyarakat terhadap perilaku menyimpang.

Dalam ranah hukum, penelitian Ibnu Rizkan Gymnastiar dkk (2024)²⁰ memfokuskan kajian pada efektivitas kebijakan hukum dalam menangani judi online. Penelitian ini menggunakan metode normatif yuridis dengan landasan hukum positif sebagai kerangka analisis. Tujuan penelitian adalah menilai efektivitas Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024, mengatur tentang perubahan kedua atas

¹⁸dimas Noto Kusumo Dkk., *Maraknya Judi Online Di Kalangan Masyarakat Kota Maupun Desa*, (2021).

¹⁹Rina Susanti, "Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan (Online Gambling and Social Control of Rural Communities)," *Etnoreflika: Jurnal Sosial dan Budaya*, Vol.10, No. 1 (2021):, <https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094>.

²⁰Hanif Deedat Syaifullah dkk., "Analisis Efektifitas Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Di Pasal 27 Mengenai Judi Online Di Kota Banjarmasin," *Interdisciplinary Explorations in Research Journal* , Vol. 2, no. 2 (2024):, <https://doi.org/10.62976/ierj.v2i2.529>.

undang-undang Nomor II tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE). Hasil penelitian menunjukkan bahwa regulasi mengenai judi online sebenarnya sudah tersedia, namun implementasinya masih lemah akibat kurangnya pengawasan dan penindakan yang optimal. Kesimpulan penelitian menegaskan bahwa kebijakan hukum perlu diimbangi dengan pengawasan digital dan penegakan hukum yang lebih tegas.

Penelitian oleh Bayu Rizky Fachri Zain dkk. 2025 berjudul “Implikasi Judi Online terhadap Keharmonisan Keluarga (Studi Kasus pada Masyarakat Kaliwates Jember)”. Fokus penelitian ini adalah mengkaji fenomena judi online dan implikasinya terhadap keharmonisan keluarga. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan jenis studi kasus serta menggunakan teori fenomenologi. Tujuan penelitian adalah menganalisis fenomena judi online, dampaknya terhadap keharmonisan keluarga, dan pandangan ulama kontemporer mengenai hukum judi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi online telah menjadi fenomena yang umum di masyarakat serta berdampak pada kondisi ekonomi dan hubungan keluarga. Penelitian ini menyimpulkan bahwa judi online menimbulkan berbagai dampak terhadap keharmonisan keluarga dan para ulama kontemporer sepakat bahwa judi online hukumnya haram

Penelitian oleh Dimas Jidan Fakhriansyah dan Muhammad Alwi (2022)²¹ memiliki fokus yang berbeda karena lebih menekankan pada aspek edukatif dan

²¹Muhammad Alwi Dimas Jidan Fakhriansyah, “Pencegahan Perilaku Judi Online melalui Edukasi Nilai Keimanan,” Vol.2, NO. 2 (2022).

religius dalam pencegahan judi online. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dalam bentuk pengabdian masyarakat dengan pendekatan nilai-nilai religius Islam. Fokus penelitian adalah memberikan edukasi mengenai bahaya judi online kepada remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan spiritual dan edukasi agama mampu meningkatkan kesadaran moral serta sikap antijudi di kalangan remaja. Penelitian ini menyimpulkan bahwa edukasi berbasis agama efektif digunakan sebagai langkah pencegahan dini terhadap perilaku berjudi.

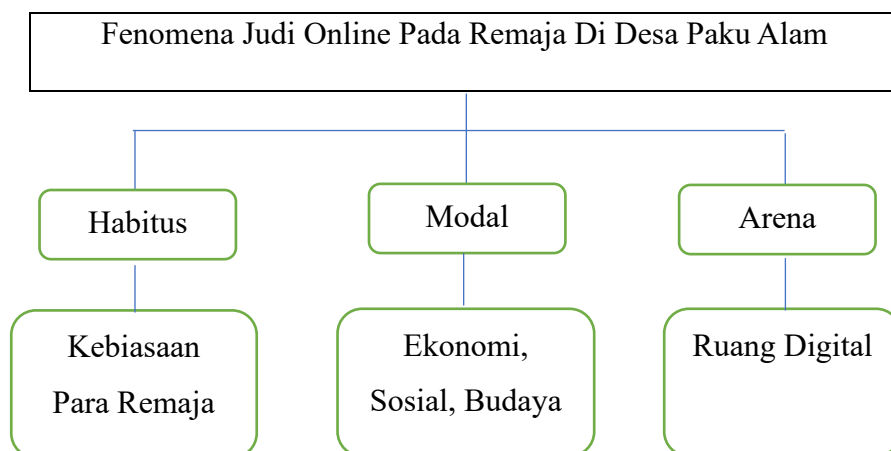
Secara umum, penelitian terdahulu lebih banyak menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode kualitatif maupun studi literatur dalam membahas fenomena judi online. Mayoritas penelitian berfokus pada dampak psikologis, sosial, ekonomi, keluarga, hukum, dan kontrol sosial, tetapi belum secara spesifik mengkaji praktik judi online di wilayah pedesaan yang memiliki karakter religius dan kultural yang kuat. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya belum menggunakan pendekatan sosiologis kritis untuk memahami keterlibatan remaja dalam praktik perjudian digital.

Adapun penelitian ini memiliki perbedaan yang menonjol dari penelitian terdahulu, baik dari segi lokasi, pendekatan, maupun teori yang digunakan. Pertama, penelitian ini dilakukan di Desa Paku Alam yang dikenal sebagai wilayah religius dengan nilai budaya dan norma sosial yang masih kuat. Kondisi tersebut menjadi penting untuk dikaji karena praktik judi online dianggap bertentangan dengan nilai agama dan norma masyarakat setempat, namun tetap dapat berkembang di kalangan remaja. Kedua, penelitian ini menggunakan teori Pierre Bourdieu dengan konsep

habitus, modal, dan arena untuk menganalisis praktik judi online di kalangan remaja. Melalui pendekatan tersebut, perilaku berjudi tidak dipahami semata-mata sebagai pilihan individu, melainkan sebagai hasil konstruksi sosial, pengaruh lingkungan, serta perjuangan simbolik yang terjadi dalam ruang sosial remaja.

Dengan demikian, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan dalam penelitian sebelumnya, terutama dalam mengungkap dimensi struktural dan simbolik dari praktik judi online di lingkungan pedesaan religius. Penelitian ini juga berupaya memahami bagaimana remaja membentuk strategi sosial melalui praktik berjudi dalam arena sosial mereka. Pendekatan Pierre Bourdieu memberikan kontribusi baru dalam kajian sosiologi digital dan penyimpangan sosial, khususnya pada masyarakat tradisional yang mengalami penetrasi budaya digital secara massif.

G. Kerangka Teori



Penelitian ini menggunakan kerangka pemikiran Pierre Bourdieu untuk menganalisis fenomena judi online pada remaja di Desa Paku Alam, Kecamatan Sungai Tabuk, sebagai suatu praktik sosial yang terbentuk melalui interaksi antara struktur sosial dan pengalaman individu. Dalam pandangan Bourdieu, praktik sosial merupakan hasil dari relasi antara *Habitus*, modal, dan arena yang dirumuskan dalam persamaan $(Habitus \times Modal) + Arena = Praktik$.²² *Habitus* dipahami sebagai struktur mental yang terbentuk melalui pengalaman hidup remaja sejak dini, seperti pengaruh keluarga, pendidikan, dan lingkungan pergaulan, yang kemudian membentuk cara berpikir dan bertindak secara tidak sadar.²³ Kecenderungan remaja untuk terlibat dalam judi online dapat dilihat sebagai manifestasi dari disposisi yang telah terinternalisasi tersebut. Selain itu, keterlibatan ini juga dipengaruhi oleh kepemilikan modal, baik modal ekonomi yang berkaitan dengan akses finansial, modal kultural berupa pengetahuan dan pemahaman terhadap risiko, maupun modal sosial dalam bentuk jaringan pertemanan yang dapat mendorong atau menormalisasi praktik judi online di kalangan remaja.²⁴

Arena sebagai ruang sosial baik digital maupun lingkungan sosial remaja menjadi tempat berlangsungnya praktik judi online dengan aturan dan logika tersendiri. Dalam arena ini, remaja bertindak sebagai agen yang memanfaatkan

²²Arizal Mutahir, *Intelektual Kolektif Pierre Bourdieu Sebuah Gerakan untuk melawan Dominasi* (Bantul: Kreasi Wacana, 2011), 73.

²³Pierre Bourdieu, *Teori Tentang Praktik: Saduran Outline of a Theory of Practice Karya Pierre Bourdieu*. Selly Riawanti, (Bandung: Ultimus, 2017), 36.

²⁴ Pierre Bourdieu, $(Habitus \times Modal) + Ranah = Praktik$, *Pengantar Paling Komprehensif Kepada Pemikiran Pierre Bourdieu*, terj. Pipit Maizer, (Yogyakarta: Jalasutra, 2009), 16.

Habitus dan modal yang dimilikinya untuk berpartisipasi dalam praktik tersebut.²⁵ Konsep praktik dalam pemikiran Pierre Bourdieu menegaskan bahwa tindakan individu tidak sepenuhnya rasional atau disadari, melainkan didorong oleh *practical sense*, yaitu naluri sosial yang terbentuk dari pengalaman.²⁶

H. Sistematika Penulisan

Agar data dalam penelitian ini tersusun secara sistematis dan memudahkan pembaca dalam memahami rangkaian informasi yang disajikan, penelitian ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I, Pendahuluan. Pada bab ini berisi uraian mengenai latar belakang masalah yang melatar belakangi dilakukannya penelitian ini, perumusan masalah yang akan dijawab, tujuan penelitian yang ingin dicapai, signifikansi penelitian baik secara teoretis maupun praktis, definisi operasional dari istilah-istilah penting, kajian penelitian terdahulu yang relevan, kerangka teori yang digunakan.

Bab II, Kajian Teori. Pada bab ini akan diuraikan mengenai teori-teori yang menjadi landasan penelitian, khususnya teori Pierre Bourdieu yang mencakup konsep *Habitus*, modal, dan arena. Bab ini juga memuat pembahasan tentang bagaimana

²⁵Pierre Bourdieu, *Arena Produksi Kultural: Sebuah Kajian Sosiologi Budaya*, terj. Yudi Santosa, (Yogyakarta: kreasi Wacana, 2010).

²⁶ Pierre Bourdieu, *(Habitus x Modal) + Ranah = Praktik, Pengantar Paling Komprehensif Kepada Kepada Pemikiran Pierre Boudieu*, 18–19.

ketiga konsep tersebut digunakan dalam menganalisis fenomena sosial, termasuk fenomena judi online di Desa Paku Alam.

Bab III, Metode Penelitian. Bab ini menjelaskan jenis dan pendekatan penelitian yang digunakan, lokasi penelitian yang dipilih, objek dan subjek penelitian, data serta sumber data yang dikumpulkan, teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta teknik pengolahan dan analisis data yang digunakan untuk menghasilkan temuan penelitian.

Bab IV, Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada bab ini akan disajikan gambaran umum tentang fenomena judi online di Desa Paku Alam, faktor-faktor yang mempengaruhi maraknya judi online, dampak judi online terhadap masyarakat, serta analisis fenomena tersebut dengan menggunakan perspektif Pierre Bourdieu yang mencakup analisis terhadap *Habitus*, modal, dan arena di Desa Paku Alam.

Bab V, Penutup. Bagian ini memuat kesimpulan dari penelitian yang dirumuskan berdasarkan hasil analisis terhadap rumusan masalah, serta saran-saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait untuk menanggulangi atau mencegah penyebaran judi online di kawasan pedesaan, khususnya di Desa Paku Alam.