

BAB IV

FENOMENA JUDI ONLINE DI KALANGAN REMAJA DESA PAKU ALAM

A. Bentuk Judi Online Di Kalangan Remaja Paku Alam

Perkembangan teknologi digital yang masuk ke Desa Paku Alam telah membawa perubahan yang cukup signifikan dalam pola penggunaan teknologi di kalangan remaja. Ponsel pintar yang sebelumnya lebih banyak dimanfaatkan sebagai alat komunikasi, seperti untuk telepon dan mengakses media sosial, kini mengalami perluasan fungsi menjadi sarana untuk menjelajahi berbagai platform digital di internet.¹ Salah satu bentuk negatif dari pertumbuhan tersebut adalah akses terhadap situs judi online yang semakin mudah dijangkau melalui perangkat pribadi. Kemudahan akses ini, ditambah dengan konektivitas internet yang semakin stabil, secara tidak langsung membuka peluang bagi remaja untuk mengenal hingga terlibat dalam praktik judi online.

Meskipun demikian, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di lapangan, tidak seluruh remaja di Desa Paku Alam terlibat dalam aktivitas tersebut. Hanya sebagian remaja yang mencoba atau secara aktif memainkan judi online. Keterlibatan ini pun tidak berlangsung secara merata, melainkan terbatas pada individu-individu tertentu yang umumnya telah memiliki akses lebih terhadap

¹Sutrini dan Fransisca Wahyu Chritanti, *Bimbingan Konseling Berbasis Religiusitas* (Indramayu: Adanu Abimata, 2023), 93.

teknologi digital serta pengaruh dari lingkungan pergaulan. praktik judi online tidak muncul sebagai fenomena yang berdiri sendiri, melainkan berkaitan dengan dinamika sosial yang melingkupi kehidupan remaja, seperti interaksi teman sebaya.²

Tabel 4.5. Karakteristik Informan Dan Game Judi Online Yang Dimainkan

No	Insial Informan	Umur Informan	Status Informan	Jenis Game yang Dimainkan	Keterangan Pola Pilihan
1	M. A	22	Bekerja	<i>Mahjong Ways 2</i>	Hanya fokus pada satu jenis slot populer
2	M. R.	19	Pelajar	<i>Mahjong Ways 2, Gates Of Olympus</i>	Kombinasi dua slot populer
3	M. S	21	Bekerja	<i>Mahjong Ways 2, Gates Of Olympus, Starlight Princess</i>	Variasi lebih banyak, tetap dalam kategori slot
4	K. R	21	Mahasiswa	<i>Gates Of Olympus, Spaceman</i>	Kombinasi slot dan game crash
5	A. R	20	Pelajar	<i>Mahjong Ways 2, Starlight Princess</i>	Slot dengan variasi alternatif populer

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa informan, yaitu MA, KR, MR, MS, dan AR, ditemukan bahwa jenis permainan yang dimainkan tidak beragam, melainkan cenderung terfokus pada permainan slot digital tertentu yang sedang

²Sri Nugroho Jati dan Sandi Kartasmita, *Psikologi dalam Kajian Filsafat* (Malng: Universitas Muhammadiyah Malang, 2026), 20–21.

populer. Permainan seperti *Mahjong Ways 2* dan *Gates Of Olympus* menjadi pilihan utama di kalangan pemain. *Gates Of Olympus* bahkan lebih dikenal dengan sebutan “Kakek Zeus” di antara para pemain, yang menunjukkan adanya proses pemaknaan tersendiri dalam komunitas pengguna. Selain kedua permainan tersebut, terdapat pula permainan lain seperti *Starlight Princess* dan *Spaceman* yang juga dimainkan, meskipun tidak sepopuler dua game sebelumnya. Kecenderungan memilih permainan slot digital ini tidak terlepas dari karakteristik permainan yang dianggap sederhana dan memberikan kemungkinan hasil yang cepat. Dalam praktiknya, *Mahjong Ways 2* menggunakan sistem *grid* dengan mekanisme *cascading*, simbol yang membentuk kemenangan akan menghilang dan digantikan oleh simbol baru dari atas, sehingga memungkinkan terjadinya kemenangan beruntun dalam satu putaran. Sementara itu, *Gates Of Olympus* dan *Starlight Princess* mengusung sistem “*pay anywhere*” yang tidak bergantung pada garis pembayaran tertentu, melainkan pada jumlah simbol yang berhasil dikumpulkan. Kedua permainan ini juga dilengkapi dengan fitur multiplayer acak yang dapat meningkatkan nilai kemenangan secara signifikan, terutama ketika fitur *free spin* aktif. Berbeda dengan ketiga permainan slot tersebut, *Spaceman* menghadirkan mekanisme permainan yang berbeda sebagai game bertipe “*crash*” dalam permainan ini, pemain tidak mengandalkan kombinasi simbol, melainkan pada kemampuan menentukan waktu yang tepat untuk menghentikan permainan sebelum mencapai titik kegagalan (*crash*). Semakin lama pemain bertahan, semakin besar nilai pengganda yang diperoleh, namun risiko kehilangan juga semakin tinggi. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menuntut

keberuntungan, tetapi juga melibatkan aspek pengambilan keputusan dalam waktu singkat.³

Secara umum, keempat jenis permainan tersebut memiliki kesamaan dalam penggunaan sistem *Random Number Generator (RNG)* yang menjadikan hasil permainan bersifat acak dan tidak dapat diprediksi secara pasti. Selain itu, seluruh permainan dirancang dengan tampilan visual yang menarik, efek suara yang imersif, serta fitur bonus seperti multiplier dan *free spin* yang meningkatkan daya tarik bagi pemain. Kombinasi antara aspek visual, mekanisme permainan, dan potensi keuntungan inilah yang membuat game-game tersebut populer di kalangan remaja. Dari temuan ini, dapat dipahami bahwa pilihan jenis game judi online di Desa Paku Alam tidak terjadi secara acak, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor sosial dan kultural. Tren permainan yang sedang populer, pengaruh lingkungan pergaulan, serta promosi yang masif di media sosial menjadi faktor utama yang membentuk preferensi pemain. Selain itu, persepsi mengenai peluang kemenangan yang lebih cepat dan mudah juga turut mendorong remaja untuk memilih jenis permainan tertentu, khususnya permainan slot digital.

³MR, "Remaja Desa Paku Alam," 18 Februari 2026.

B. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Letak Geografis

Desa Paku Alam adalah salah satu desa yang terletak di Kecamatan Sungai Tabuk, Kabupaten Banjar, Provinsi Kalimantan Selatan. Secara geografis, desa ini berada di dataran rendah dekat aliran Sungai Martapura, sehingga pola permukiman masyarakat berkembang mengikuti arah sungai dengan akses yang relatif mudah ke fasilitas umum dan pusat pemerintahan desa. Desa ini berbatasan langsung dengan beberapa desa tetangga seperti Lok Baintan Luar, Lok Baintan Dalam, dan Sungai Tandipah, yang menciptakan hubungan sosial dan ekonomi antar daerah sekitar. Titik koordinat Desa Paku Alam berada pada sekitar lintang -3.28° (selatan) dan bujur 114.65° (timur) sebagai penanda posisi geografisnya yang spesifik di wilayah ini. Pusat kegiatan desa, termasuk Balai desa dan kantor pemerintahan yang menjadi tempat pelayanan publik, berada di wilayah inti desa yang strategis dan mudah dijangkau oleh warga.⁴

2. Keadaan Penduduk

Keadaan penduduk di Desa Paku Alam, yang berada di wilayah Kecamatan Sungai Tabuk, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan, menunjukkan struktur masyarakat yang relatif stabil. Berdasarkan data profil desa, jumlah penduduk tercatat sekitar 1.916 jiwa, terdiri dari 975 laki-laki dan 941 perempuan, sehingga komposisinya tergolong seimbang. Pola permukiman warga umumnya mengikuti

⁴Desa Paku Alam, diakses 10 Februari 2026, <https://pakualam.gidesmanis.id/>.

akses jalan dan kedekatannya dengan Sungai Martapura, yang turut memengaruhi aktivitas sosial dan mata pencaharian penduduk. Secara sosial, masyarakat Desa Paku Alam masih mempertahankan nilai kebersamaan, gotong royong, serta partisipasi aktif dalam kegiatan keagamaan dan pembangunan desa.⁵

Berdasarkan data kependudukan Desa Paku Alam, jumlah remaja tersebar di tiga Rukun Tetangga (RT), yaitu RT 01 sebanyak 69 orang, RT 02 sebanyak 35 orang, dan RT 03 sebanyak 79 orang, sehingga total remaja berjumlah 183 orang. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti serta informasi dari tokoh masyarakat dan perangkat desa, diperkirakan sekitar 15 remaja di RT 01 pernah atau masih memainkan judi online, sekitar 5–10 remaja di RT 02, dan sekitar 20 remaja di RT 03. Meskipun jumlah tersebut masih bersifat estimasi, data tersebut memberikan gambaran bahwa praktik judi online telah ditemukan di ketiga RT di Desa Paku Alam dengan tingkat penyebaran yang berbeda-beda.⁶

3. Mata Pencarian

Sebagian besar warga Desa Paku Alam, Kecamatan Sungai Tabuk, Kabupaten Banjar, bekerja sebagai petani, karena wilayahnya dekat dengan sungai Martapura dan memiliki lahan pertanian yang sangat cukup luas. Selain itu, ada juga yang bekerja sebagai pedagang kecil, tukang bangunan, sopir, dan aktivitas jual beli di atas sungai. Secara umum, Pekerjaan masyarakat desa masih di dominasi oleh pertanian dan usaha kecil.

⁵Desa Paku Alam. diakses 10 Februari 2026.

⁶JN, “Aparat Desa Paku Alam” 30 Juni 2026.

4. Keadaan Pendidikan

Keadaan pendidikan di Desa Paku Alam menunjukkan variasi tingkat pendidikan masyarakat yang beragam. Data menunjukkan bahwa sebanyak 325 orang belum bersekolah, 267 orang belum tamat Sekolah Dasar (SD) atau sederajat, 665 orang telah tamat SD atau sederajat, 347 orang telah menamatkan pendidikan menengah pertama (SLTP/SMP) atau sederajat, 271 orang telah menyelesaikan pendidikan menengah atas (SLTA/SMA) atau sederajat, dan 41 orang telah menyelesaikan pendidikan tingkat perguruan tinggi (Diploma IV/Strata 1). Kondisi ini mencerminkan bahwa sebagian besar penduduk desa telah menamatkan pendidikan dasar hingga menengah, sementara sebagian kecil telah melanjutkan pendidikan tinggi, serta masih terdapat kelompok yang belum sempat atau belum menyelesaikan pendidikan formal. Tingkat pendidikan yang beragam ini menjadi salah satu aspek penting dalam perencanaan peningkatan kualitas sumber daya manusia di desa.⁷

5. Keadaan Sosial keagamaan

Keadaan sosial keagamaan masyarakat Desa Paku Alam, yang berada di Kecamatan Sungai Tabuk, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan, tergolong aktif dan terorganisasi dengan baik. Aktivitas keagamaan rutin dilaksanakan hampir setiap pekan dan menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat. Setiap malam Selasa dilaksanakan pembacaan Dalā'il al-Khairāt yang dipimpin langsung oleh tokoh agama setempat. Pada malam Kamis diadakan pembacaan Maulid khusus jamaah

⁷Desa Paku Alam. diakses 10 Februari 2026.

laki-laki, sedangkan pada Kamis siang dilaksanakan Maulid khusus perempuan yang dipimpin oleh Hj. Kastalani. Selanjutnya, pada malam Jumat masyarakat melaksanakan pembacaan Burdah di masjid yang dipimpin oleh Fahmi Ghani. dan di langgar dipimpin oleh Hj. Kastalani, Adapun pada hari Sabtu, masyarakat mengikuti majelis yang dipimpin oleh Guru Abdullah Basya, yang menjadi salah satu pusat pembinaan keagamaan di desa tersebut. Rangkaian kegiatan ini menunjukkan bahwa kehidupan religius masyarakat Desa Paku Alam tidak hanya bersifat individual, tetapi juga kolektif dan berkelanjutan, serta memperkuat solidaritas sosial antarwarga.

C. Analisis *Habitus*, Modal, Arena, Pada Remaja Yang Memainkan Judi Online

1. Terbentuknya *Habitus* Para Remaja Yang Memainkan Judi Online

Habitus dapat dipahami sebagai struktur mental yang terbentuk dari pengalaman hidup sehari-hari melalui keluarga, pendidikan, dan lingkungan sosial yang kemudian membentuk cara berpikir, merasakan, dan bertindak individu secara otomatis. *Habitus* bukan hanya kebiasaan yang dilakukan berulang-ulang, tetapi juga cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang terbentuk dari pengalaman hidup seseorang serta memengaruhi perilakunya dalam lingkungan sosial. Dalam pandangan Pierre Bourdieu, orang-orang yang hidup dalam lingkungan sosial yang sama cenderung memiliki pola pikir dan cara bertindak yang sama. Namun, setiap individu tetap memiliki perbedaan karena pengalaman hidup, posisi sosial, dan perjalanan hidup yang berbeda. Oleh karena itu, kebiasaan setiap orang merupakan variasi dari

habitus kelompok atau kelas sosialnya. Perbedaan tersebut muncul dari pengalaman sosial yang unik masing-masing individu, sehingga membentuk karakter dan gaya hidup yang berbeda, meskipun tetap dipengaruhi oleh struktur sosial yang sama.⁸ Pemikiran Pierre Bourdieu, *habitus* tidak berdiri sendiri, ia selalu berkaitan dengan struktur sosial yang lebih luas, termasuk akses terhadap berbagai bentuk modal yang memungkinkan praktik tersebut berlangsung.⁹

Tabel 4. 6. Bentuk Habitus Para Remaja Yang Memainkan Judi online Di Desa Paku Alam

No	Informan	<i>Habitus</i>
1	M. A	Rasa bosan (gabut), mencari hiburan, orientasi keuntungan cepat
2	M. R.	Coba-coba, jadi kebiasaan, hiburan/pelarian
3	M. S	Pandangan terhadap ekonomi (menggandakan uang), tetap bermain meski kalah (kesenangan)
4	K. R	Rasa bosan, mengisi waktu kosong dan menjadi kebiasaan
5	A. R	Kolektif: hiburan bersama & mempererat pertemanan (ikut-ikutan)

⁸Pierre Bourdieu, *The Logic of Practice* (California: Polity Press, 1990), 60.

⁹Bourdieu, *The Field of Cultural Production*.162.

Berdasarkan data lapangan yang telah disajikan, terbentuknya *habitus* remaja dalam praktik judi online di Desa Paku Alam menunjukkan adanya proses internalisasi pengalaman sosial yang berlangsung secara berulang. Pada kasus M. A, *habitus* terbentuk dari pengalaman keseharian yang diwarnai oleh kondisi waktu luang yang tidak terisi (“rasa gabut”). Situasi ini, ketika berlangsung terus-menerus, membentuk kecenderungan untuk mencari aktivitas alternatif yang bersifat instan dan menghibur, seperti judi online. Dalam hal ini, dorongan untuk memperoleh keuntungan secara cepat juga menjadi bagian dari disposisi mental yang terbentuk. Jika dikaitkan dengan konsep modal, maka akses terhadap modal ekonomi (uang untuk bermain) dan modal teknologi (ponsel dan internet) menjadi faktor pendukung yang memungkinkan *habitus* tersebut terwujud dalam praktik nyata.¹⁰

Sementara itu, pada M. R, pembentukan *habitus* lebih kuat dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Interaksi dengan teman sebaya yang telah lebih dahulu terlibat dalam judi online menciptakan proses imitasi sosial. Ketika praktik tersebut dilihat sebagai sesuatu yang menghasilkan keuntungan dan kesenangan, maka terbentuklah persepsi yang mendorong individu untuk ikut mencoba. Dari sekadar mencoba, praktik tersebut diulang dan akhirnya menjadi kebiasaan. Dalam konteks ini, dapat dilihat adanya peran modal sosial, yaitu jaringan pertemanan yang menjadi medium penyebaran praktik, serta modal simbolik berupa anggapan bahwa bermain judi online adalah sesuatu yang “menguntungkan” atau bahkan “keren” dalam

¹⁰MR, “Remaja Desa Paku Alam,” 19 Januari 2026.

kelompoknya.¹¹ Pada M. S, *habitus* terbentuk melalui perpaduan antara orientasi ekonomi dan pengalaman emosional. Tujuan awal untuk menggandakan uang menunjukkan adanya orientasi pada modal ekonomi, namun keberlanjutan praktik meskipun mengalami kerugian menunjukkan bahwa telah terjadi internalisasi kesenangan dalam aktivitas tersebut. Artinya, *habitus* yang terbentuk tidak lagi bergantung pada hasil untung atau rugi, tetapi sudah menjadi bagian dari kebutuhan subjektif untuk memperoleh hiburan. Di sini, praktik judi online telah menjadi bagian dari struktur mental yang secara otomatis direproduksi.¹²

K. R menunjukkan pola yang serupa dengan M. A, dimana *habitus* terbentuk dari kondisi keseharian yang minim aktivitas. Rasa bosan yang berulang menciptakan kecenderungan untuk menjadikan judi online sebagai aktivitas rutin. Dalam hal ini, *habitus* terbentuk melalui penumbuhan tindakan yang didukung oleh ketersediaan modal teknologi dan ekonomi. Tanpa akses tersebut, kecenderungan tersebut tidak akan dengan mudah terwujud dalam praktik.¹³ Berbeda dengan informan lainnya, A. R, memperlihatkan bahwa *habitus* juga dapat terbentuk melalui dimensi sosial. Aktivitas bermain judi online tidak hanya berfungsi sebagai hiburan individu, tetapi juga sebagai sarana membangun relasi sosial. Kebiasaan bermain bersama teman, serta penggunaan hasil kemenangan untuk makan bersama, menunjukkan adanya peran modal sosial yang sangat kuat. Dalam konteks ini, *habitus* tidak hanya

¹¹AR, "Remaja Desa Paku Alam," Wawancara Pribadi, 4 Februari 2026.

¹²MS, "Remaja Desa Paku Alam," 18 Februari 2026.

¹³KR, "Remaja Desa Paku Alam," Wawancara Pribadi, 19 Januari 2026.

mengarahkan tindakan individu, tetapi juga memperkuat solidaritas kelompok melalui praktik yang dilakukan secara bersama-sama.¹⁴

Habitus remaja dalam praktik judi online di Desa Paku Alam terbentuk dari pengalaman yang berulang dan pengaruh lingkungan sosial. Habitus ini terlihat dari kecenderungan mencari hiburan saat bosan, keinginan memperoleh keuntungan secara cepat, pengaruh teman sebaya, serta kebutuhan untuk menjalin interaksi sosial. Namun, kebiasaan tersebut tidak berkembang menjadi praktik judi online tanpa adanya dukungan modal, seperti akses teknologi, sumber daya ekonomi, dan jaringan sosial. Menariknya, sebagian remaja yang terlibat judi online tetap aktif mengikuti kegiatan keagamaan. Kondisi ini menunjukkan adanya kontradiksi antara nilai-nilai religius yang mereka pelajari dengan praktik yang mereka lakukan. Sebagaimana disampaikan oleh informan M.A.¹⁵ dan K.R.¹⁶, kebiasaan bermain judi online mereka lebih banyak dipengaruhi oleh lingkungan pergaulan sehari-hari yang menganggap aktivitas tersebut sebagai hal yang biasa. Sementara itu, informan M.R.¹⁷ mengungkapkan bahwa motivasinya bermain judi online adalah untuk memperoleh tambahan uang dengan harapan mendapatkan keuntungan dari permainan tersebut. Fenomena ini menunjukkan bahwa lingkungan sosial dan dorongan ekonomi memiliki pengaruh yang kuat dalam membentuk praktik judi online di kalangan remaja.

¹⁴MR, "Remaja Desa Paku Alam."

¹⁵M.A, "Remaja Desa Paku Alam" Wawancara Pribadi, 12 Juni 2026.

¹⁶K R, "Remaja Desa Paku alam" Wawancara Pribadi 13 Juni 2026.

¹⁷M.R, "Remaja Desa Paku alam" Wawancara Pribadi 13 Juni 2026.

Melalui perspektif Pierre Bourdieu, praktik judi online di kalangan remaja Desa Paku Alam dapat dipahami sebagai hasil dari hubungan antara *habitus*, modal, dan arena.¹⁸ *Habitus* yang terbentuk melalui pengalaman hidup dan lingkungan pergaulan interaksi dengan modal yang dimiliki remaja, sehingga menghasilkan praktik judi online meskipun pada saat yang sama mereka tetap berpartisipasi dalam aktivitas keagamaan. Fenomena ini menunjukkan bahwa tindakan sosial individu tidak hanya ditentukan oleh nilai-nilai yang dianut, tetapi juga oleh pengaruh lingkungan sosial dan peluang yang tersedia dalam arena tempat mereka berinteraksi. nah tolong ubah narasi ini agar lebih mudah di pahami.

¹⁸Douglas J. Goodman, George Ritzer, *Teori Sosiologi Modern*, 6th ed. (Jakarta: Kencana, 2010), 522.

2. Bentuk Modal Para Remaja Sebagai Faktor Pendukung Partisipasi Dalam Judi Online

Modal dipahami sebagai sumber daya yang tidak hanya bersifat material, tetapi juga simbolik, yang memiliki nilai dalam suatu ranah (*Field*) tertentu dan dapat dipertukarkan dalam proses interaksi sosial. Modal memperoleh arti dan fungsinya ketika berada dalam ranah yang spesifik, posisi individu ditentukan oleh jumlah dan jenis modal yang dimilikinya. Oleh karena itu, praktik judi online di kalangan remaja Desa Paku Alam tidak dapat dilepaskan dari keberadaan modal, khususnya modal ekonomi, yang menjadi prasyarat utama bagi individu untuk dapat masuk dan berpartisipasi dalam ranah tersebut.¹⁹

Praktik judi online pada remaja terbentuk melalui hubungan antara modal ekonomi, modal sosial, modal budaya, dan modal simbolik dalam suatu ranah sosial tertentu. Modal ekonomi terlihat dari kemampuan informan menyediakan uang sebagai “modal bermain” meskipun dalam jumlah relatif kecil, yaitu sekitar Rp10.000 hingga Rp50.000, namun nominal tersebut sudah cukup untuk memungkinkan mereka terlibat dalam judi online. Modal sosial tampak dari pengaruh teman sebaya yang menjadi sumber utama akses terhadap link atau situs judi online, sehingga praktik tersebut mudah menyebar dalam lingkungan pergaulan remaja. Selanjutnya, modal budaya terlihat dari terbentuknya pola pikir yang menganggap judi online sebagai hiburan, pengisi waktu luang, mengikuti tren, serta cara cepat memperoleh keuntungan. Sementara itu, modal simbolik muncul dalam bentuk rasa bangga,

¹⁹Pierre Bourdieu, *Arena Produksi Kultural: Sebuah Kajian Sosiologi Budaya* (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2010), 63.

dianggap keren oleh teman sebaya, keberanian mengambil risiko, serta pengalaman pernah memperoleh kemenangan besar yang mendorong remaja terus bermain meskipun sering mengalami kekalahan. Dengan demikian, keterlibatan remaja dalam judi online tidak hanya dipengaruhi faktor ekonomi semata, tetapi juga dibentuk oleh relasi sosial, kebiasaan budaya, dan pencarian pengakuan simbolik di lingkungan sosial mereka.²⁰

Tabel 4.7. Bentuk Modal Para Remaja Paku Alam Yang Memainkan Judi Online

No	Informan	Modal Ekonomi	Modal Sosial	Modal Budaya	Modal Simbolik
1	M. A	Rp10.000– Rp50.000 (dari hasil bekerja)	Teman (akses link/ situs)	Mengisi waktu luang & ingin cepat untung	Terus bermain walau kalah terus- menerus
2	M. R.	Rp10.000– Rp30.000 (uang jajan/orang tua) (Masih Sekolah)	Teman sebaya (pengaruh kuat)	Ikut tren & kesenangan	Merasa keren, sehingga memainkan terus menerus

²⁰Richard Harker, dkk. *(Habitus x Modal) + Ranah = Praktik, Pengantar Paling Komprehensif Kepada Pemikiran Pierre Boudieu* (Yogyakarta: Jalasutra, 2009).16.

Lanjutan Tabel 4.3.

No	Informan	Modal Ekonomi	Modal Sosial	Modal Budaya	Modal Simbolik
3	M. S	Rp10.000– Rp50.000 (Hasil dari bekerja)	Teman	Untung cepat & hiburan	Pernah mendapatkan keuntungan besar
4	K.R	± Rp25.000 (uang jajan kuliah)	Teman	Mengisi waktu luang	Keberanian dalam mengambil resiko
5	A.R	Rp10.000– Rp50.000 (dari hasil bekerja)	Teman (relasi sosial kuat)	Hiburan & relasi sosial	Pernah mendapatkan keuntungan besar

M. A, memperoleh modal ekonomi dari hasil kerja yang disisihkan untuk bermain judi online. Hal ini menunjukkan bahwa modal ekonomi tidak hanya berfungsi untuk memenuhi kebutuhan dasar, tetapi juga dialokasikan pada praktik yang dianggap bernilai oleh individu, termasuk perjudian online. Dalam perspektif Pierre Bourdieu, modal ekonomi tersebut menjadi sarana aktualisasi habitus yang terbentuk dari rasa bosan, keinginan mengisi waktu luang, serta dorongan untuk memperoleh keuntungan secara cepat. Selain itu, keterlibatan M. A dalam judi online juga dipengaruhi oleh modal sosial berupa teman yang memberikan akses link atau situs perjudian. Sementara itu, modal simbolik terlihat dari kecenderungannya untuk

terus bermain meskipun mengalami kekalahan berulang kali, karena adanya keyakinan dan harapan untuk mendapatkan kemenangan di kemudian hari.²¹

Sementara itu, M. R. memanfaatkan uang jajan sekolah yang diperoleh dari orang tua sebagai modal bermain judi online, yang menunjukkan bahwa modal ekonomi dapat berasal dari distribusi dalam keluarga dan kemudian dipertukarkan ke dalam ranah lain yang berbeda dari tujuan awalnya. Dalam perspektif Pierre Bourdieu, modal ekonomi tersebut digunakan sebagai sarana untuk memasuki ranah judi online yang dipengaruhi oleh modal sosial berupa teman sebaya yang memiliki pengaruh kuat dalam lingkungan pergaulannya. Selain itu, modal budaya terlihat dari kecenderungan M. R. yang mengikuti tren dan menjadikan judi online sebagai bentuk kesenangan di kalangan remaja. Adapun modal simbolik tampak dari munculnya rasa dianggap keren ketika ikut terlibat dalam aktivitas perjudian online bersama teman-temannya, sehingga mendorongnya untuk terus memainkan judi online secara berulang.²²

M. S. dan K. R. memperoleh modal ekonomi dari sumber yang berbeda, namun keduanya sama-sama mengalokasikan sebagian modal tersebut untuk praktik judi online. M. S. menggunakan uang hasil kerja yang disisihkan sebagai modal bermain, yang menunjukkan bahwa meskipun individu telah memiliki sumber pendapatan sendiri, sebagian modal ekonomi tetap diarahkan pada praktik perjudian online. Dalam konteks ini, modal ekonomi tidak hanya berfungsi sebagai alat

²¹MA, "Remaja Desa Paku Alam," Wawancara Pribadi, 19 Januari 2025.

²²MR, "Remaja Desa Paku Alam," Wawancara Pribadi, 4 Februari 2026.

produksi dalam ranah ekonomi formal, tetapi juga sebagai sumber daya dalam ranah hiburan dan peluang spekulatif. Keterlibatan M. S. juga dipengaruhi oleh modal sosial berupa teman yang memperkenalkannya pada judi online, sementara modal budaya terlihat dari pola pikir yang menganggap judi online sebagai hiburan sekaligus cara memperoleh keuntungan secara cepat. Adapun modal simbolik tampak dari pengalaman pernah memperoleh kemenangan besar yang mendorongnya untuk terus bermain. Sementara itu, K. R. menggunakan uang jajan kuliah sebagai modal ekonomi, yang menunjukkan bahwa bahkan dalam keterbatasan finansial, individu tetap memiliki ruang untuk mengalokasikan sebagian kecil sumber dayanya ke dalam praktik perjudian online. Modal sosial K. R. juga terbentuk melalui pengaruh teman, sedangkan modal budaya terlihat dari kebiasaan menjadikan judi online sebagai sarana mengisi waktu luang. Selain itu, modal simbolik tampak dari adanya keberanian dalam mengambil risiko yang membuatnya terus terlibat dalam aktivitas perjudian online.²³

Modal ekonomi dalam praktik judi online juga bersifat dinamis dan dapat dikonversi ke dalam bentuk modal lain. Misalnya, kemenangan yang diperoleh A. R. dari judi online tidak hanya meningkatkan modal ekonomi yang dimilikinya, tetapi juga diubah menjadi modal sosial dan simbolik melalui aktivitas makan bersama teman-temannya. Dalam perspektif Pierre Bourdieu, tindakan tersebut menunjukkan bahwa modal ekonomi dapat bertransformasi menjadi sarana memperkuat relasi sosial dan memperoleh pengakuan dalam lingkungan pergaulan. Modal sosial A. R.

²³MA, "Remaja Desa Paku Alam."

tampak dari hubungan pertemanan yang kuat dan mendukung keterlibatannya dalam judi online, sementara modal budaya terlihat dari pandangannya yang menjadikan judi online sebagai hiburan sekaligus bagian dari interaksi sosial. Adapun modal simbolik muncul dari pengalaman pernah memperoleh keuntungan besar, yang kemudian memberinya rasa percaya diri dan pengakuan tertentu di dalam kelompok sosialnya. Dengan demikian, modal ekonomi dalam praktik judi online tidak hanya berfungsi secara material, tetapi juga menjadi sumber legitimasi sosial dalam lingkungan pergaulan remaja.²⁴

Jika dianalisis dalam kerangka arena, judi online dapat dipahami sebagai arena sosial yang memiliki logika tersendiri, individu dengan akses modal ekonomi lebih besar memiliki peluang lebih tinggi untuk terus bermain dan mempertahankan posisinya. Namun, sebagaimana dijelaskan oleh Pierre Bourdieu, proses ini sering kali tidak disadari oleh pelaku, karena telah terinternalisasi dalam *habitus* mereka. Modal ekonomi yang dimiliki secara tidak langsung mengarahkan tindakan individu untuk terus terlibat dalam praktik tersebut, tanpa mempertimbangkan secara reflektif konsekuensi jangka panjangnya. modal ekonomi memiliki peran yang sangat signifikan sebagai faktor pendukung partisipasi remaja dalam judi online di Desa Paku Alam. Modal ekonomi tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk masuk ke dalam ranah judi online, tetapi juga sebagai sumber daya yang memungkinkan praktik tersebut berlangsung secara berulang dan berkelanjutan. Dalam perspektif Pierre Bourdieu, hal ini menunjukkan bahwa praktik judi online merupakan hasil dari relasi

²⁴AR, "Remaja Desa Paku Alam," Wawancara Pribadi, 18 Februari 2026.

antara *habitus* dan modal dalam suatu ranah sosial tertentu, modal ekonomi menjadi salah satu elemen kunci yang memungkinkan tindakan tersebut terwujud dan terus direproduksi dalam kehidupan sehari-hari.²⁵

3. Arena dan praktik Digital Sebagai Ruang Praktik Sosial Remaja Dalam Judi Online

Arena (*Field*) dipahami sebagai ruang sosial yang menjadi tempat berlangsungnya praktik-praktik sosial, di mana individu saling berinteraksi, berkompetisi, serta memanfaatkan berbagai bentuk modal yang dimiliki. Arena tidak bersifat statis, melainkan dinamis dan terus berubah mengikuti relasi antar pelaku di dalamnya. Dalam konteks penelitian ini, praktik judi online yang dilakukan remaja di Desa Paku Alam dapat dipahami sebagai bagian dari arena digital, yaitu ruang sosial berbasis teknologi yang diakses melalui perangkat handphone dan jaringan internet.²⁶

Tabel 4. 8 Bentuk Arena Dan Praktik Para Remaja Desa Paku Alam Yang Memainkan Game Judi Online

No	Informan	Arena
1	M. A	Handphone, situs Dewi11 & Bolaemas88
2	M. R.	Handphone, situs King88 & 88Big
3	M. S	Handphone, situs Dayak777 & Spinwin77
4	K. R	Handphone, situs Dayak777 & Spinwin77
5	A. R	Handphone, situs King88 & Sgo77

²⁵Pierre Bourdieu, (*Habitus x Modal*) + *Ranah* = *Praktik*, Pengantar Paling Komprehensif Kepada Pemikiran Pierre Boudieu. (Yogyakarta: Jalasutra 2005),16-17.

²⁶Mutahir, *Intelektual Kolekatif Pierre Bourdieu Sebuah Gerakan untuk melawan Dominasi*. 97-98

Berdasarkan hasil wawancara, seluruh informan mengakses judi online melalui handphone pribadi dengan memanfaatkan berbagai situs yang tersedia di internet. M. A, misalnya, mengakses situs seperti Dewill dan Bolaemas88 untuk memainkan game *Mahjong*.²⁷ Sementara itu, M. R menggunakan situs King88 dan 88Big untuk bermain *Mahjong Ways 2* dan *Gates Of Olympus*. Adapun M. S dan K.R, mengakses melalui situs Dayak777 dan Spinwin77,²⁸ sedangkan M.R, menggunakan situs King88 dan Sgo77 untuk memainkan *Mahjong* dan *Starlight Princess*.²⁹ Temuan ini menunjukkan bahwa arena digital menjadi ruang utama yang memungkinkan berlangsungnya praktik judi online, karena menyediakan akses yang mudah, fleksibel, dan bersifat privat melalui perangkat pribadi. Arena digital tersebut, terdapat pola preferensi permainan yang relatif seragam. Berdasarkan data lapangan, jenis permainan yang dimainkan cenderung terfokus pada game slot digital yang sedang populer, seperti *Mahjong Ways 2* dan *Gates Of Olympus* yang dalam komunitas pemain dikenal dengan sebutan “Kakek Zeus”. Selain itu, terdapat pula permainan lain seperti *Starlight Princess* dan *Spaceman*, meskipun tidak sepopuler dua game utama tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa arena digital tidak hanya berfungsi sebagai ruang akses, tetapi juga sebagai ruang yang membentuk selera dan preferensi melalui tren yang berkembang di dalamnya.³⁰

²⁷MA, “Remaja Desa Paku Alam,” Wawancara Pribadi, 19 Januari 2025

²⁸KR, “Remaja Desa Paku Alam,” Wawancara Pribadi, 4 Februari 2026.

²⁹MR, “Remaja Desa Paku Alam,” Wawancara Pribadi, 18 Februari 2026.

³⁰MR MA, KR, MS, dan AR, “Remaja Desa Paku Alam,” 18 Februari 2026.

Kerangka praktik dalam pemikiran Pierre Bourdieu, tindakan bermain judi online yang dilakukan remaja bisa dilihat merupakan hasil dari interaksi antara *habitus*, modal, dan arena. *habitus* remaja, seperti rasa bosan, keinginan memperoleh keuntungan cepat, serta kebutuhan akan hiburan, menjadi dorongan awal yang mengarahkan mereka pada aktivitas tersebut. Modal, baik ekonomi (uang untuk bermain) maupun sosial (akses dari teman), memungkinkan mereka untuk masuk dan bertahan dalam arena digital. Sementara itu, arena digital sendiri menyediakan struktur, aturan, serta mekanisme yang membentuk dan mempertahankan praktik tersebut.³¹

Arena digital juga memperlihatkan adanya proses reproduksi praktik sosial. Kemudahan akses melalui handphone, pengaruh teman sebaya, serta paparan tren di media sosial membuat praktik judi online terus berulang dan menyebar di kalangan remaja. Selain itu, fitur visual yang menarik, efek suara, serta sistem reward seperti bonus dan multiplier menciptakan pengalaman bermain yang imersif, sehingga mendorong keterlibatan yang lebih intens. Dalam hal ini, arena tidak hanya menjadi tempat berlangsungnya praktik, tetapi juga berperan aktif dalam membentuk dan memperkuat praktik tersebut. Kita lihat praktik judi online di kalangan remaja Desa Paku Alam tidak dapat dipahami sebagai tindakan individual semata, melainkan sebagai praktik sosial yang berlangsung dalam arena digital tertentu. Dalam perspektif Pierre Bourdieu, praktik tersebut merupakan hasil dari relasi antara *habitus*

³¹Mutahir, *Intelektual Kolektif Pierre Bourdieu Sebuah Gerakan untuk melawan Dominasi*, 73.

(kecenderungan individu), modal (sumber daya yang dimiliki), dan arena (ruang digital) yang saling terikat. Arena digital tidak hanya menyediakan ruang, tetapi juga membentuk pola tindakan, preferensi, serta keberlanjutan praktik judi dalam kehidupan sehari-hari remaja.³²

³²Pierre Bourdieu, *Arena Produksi Kultural: Sebuah Kajian Sosiologi Budaya*, 17–19.