

Praktik Pemanfaatan Dana Pinjaman untuk Judi Online di Kota Surabaya

Robi Indra¹ dan Diyah Utami²

Program Studi Sosiologi, Jurusan Ilmu Sosial, FISIP-Unesa

robiindra.20022@mhs.unesa.ac.id

Abstract

The phenomenon of using loan funds for online gambling has become a complex social issue in urban communities, particularly in Surabaya. This study aims to understand how individuals utilize loan funds—both from legal and illegal platforms—to finance online gambling activities. A descriptive qualitative approach is employed, using Pierre Bourdieu's theory of capital and habitus alongside Robert K. Merton's theory of anomie as the analytical framework. The findings indicate that the decision to use loans for gambling is influenced by a combination of limited economic capital, social pressure, and a habitus structure shaped by the surrounding environment. The use of loans from both OJK-registered and illegal lending platforms creates a deepening debt cycle and worsens the socio-economic condition of the actors involved. These findings highlight the need for stricter regulations and stronger financial literacy efforts to address this phenomenon.

Keywords: online loans, online gambling, habitus, capital, anomie, Surabaya

Abstrak

Fenomena penggunaan dana pinjaman untuk berjudi online menjadi isu sosial yang kompleks di masyarakat perkotaan, khususnya di Surabaya. Studi ini bertujuan untuk memahami bagaimana individu memanfaatkan dana pinjaman, baik dari platform legal maupun ilegal, untuk mendanai aktivitas perjudian online. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teori modal dan habitus Pierre Bourdieu serta teori anomie Robert K. Merton sebagai landasan analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keputusan menggunakan pinjaman untuk berjudi dipengaruhi oleh kombinasi modal ekonomi yang rendah, tekanan sosial, serta struktur habitus yang terbentuk dari lingkungan sekitar. Penggunaan pinjaman dari aplikasi pinjol OJK maupun ilegal menciptakan lingkaran utang yang semakin dalam dan memperburuk kondisi sosial ekonomi pelaku. Temuan ini mengindikasikan perlunya regulasi ketat serta literasi keuangan yang kuat dalam menanggulangi fenomena ini.

Kata Kunci: pinjaman online, judi online, habitus, modal, anomie, Surabaya

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi finansial telah mengubah lanskap akses dana masyarakat urban secara drastis, termasuk melalui platform pinjaman online (Norton & Ariely, 2013). Kemudahan dan kecepatan akses dana melalui aplikasi daring memicu fenomena baru, yakni pemanfaatan dana tersebut untuk aktivitas non-produktif seperti perjudian online (Griffiths & Barnes, 2016). Di Kota Surabaya, fenomena ini semakin marak seiring peningkatan penetrasi internet dan penggunaan smartphone (BPS Surabaya, 2023).

Menurut Otoritas Jasa Keuangan (2024), sekitar 40% pengguna pinjaman online di Surabaya mengalokasikan dananya untuk kebutuhan konsumtif, termasuk judi online. Hal ini menimbulkan dampak ekonomi dan sosial yang signifikan, mulai dari gagal bayar, ketergantungan finansial, hingga keretakan relasi sosial (Yuliana, 2021). Selain itu, peningkatan partisipasi dalam judi online juga didorong oleh kemudahan teknologis dan rendahnya hambatan akses. Di Surabaya, peningkatan penetrasi internet dan penggunaan perangkat digital telah menjadikan judi online sebagai aktivitas yang semakin umum dilakukan, bahkan oleh kelompok usia muda (KPAI, 2020; BPS, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa ekspansi judi daring tidak hanya terjadi pada masyarakat marginal, tetapi juga di kalangan yang memiliki literasi digital namun minim kontrol diri. Fenomena ini perlu mendapat perhatian karena menunjukkan adanya pergeseran struktur sosial dalam memaknai risiko finansial di era digital.

Penelitian ini penting karena menjelaskan praktik penggunaan dana pinjaman secara empiris dalam konteks perjudian daring. Kajian sebelumnya oleh Hatimatunnisani et al. (2023) menyoroti dampak judi terhadap manajemen keuangan mahasiswa. Namun, belum banyak yang mengupas

dimensi struktural dan habitus sosial yang melandasi praktik ini di kalangan masyarakat urban kelas menengah bawah.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali:

1. kondisi sosial ekonomi pelaku judi online;
2. bentuk modal yang digunakan dalam peminjaman;
3. ranah peminjaman; dan
4. habitus yang membentuk kebiasaan berjudi online menggunakan dana pinjaman.

2. Kajian Pustaka

2.1 Teori Modal dan Habitus Pierre Bourdieu

Untuk memahami fenomena penyalahgunaan pinjaman dalam judi online, teori praktik sosial dari Pierre Bourdieu menjadi kerangka kerja yang relevan. Bourdieu (1986) mengklasifikasikan modal ke dalam empat bentuk: modal ekonomi, sosial, kultural, dan simbolik. Modal ekonomi merujuk pada aset finansial yang dimiliki individu; dalam konteks ini, keterbatasan modal mendorong individu mencari dana dari pinjaman online (Rafiqah & Rasyid, 2023). Modal sosial adalah jaringan sosial yang mendukung atau mempengaruhi keputusan individu, termasuk praktik berjudi (Hatimatunnisani et al., 2023).

Sementara modal kultural mencerminkan tingkat literasi keuangan yang rendah, yang mempermudah individu terjebak dalam pinjaman berbunga tinggi tanpa pemahaman mendalam (Norton & Ariely, 2013). Habitus, menurut Bourdieu (1990), adalah sistem disposisi yang dibentuk oleh kondisi sosial dan pengalaman hidup. Individu yang terbiasa hidup dalam lingkungan yang permisif terhadap judi cenderung memiliki habitus yang menganggap praktik tersebut sebagai hal wajar. Penelitian Saepudin et al. (2024) menegaskan bahwa lingkungan tempat tumbuh berperan besar dalam membentuk preferensi individu terhadap praktik berjudi. Bourdieu juga menyebut bahwa berbagai jenis modal dapat saling dikonversi. Contohnya, informasi tentang platform pinjaman online bisa diperoleh melalui jaringan sosial, yang menunjukkan konversi modal sosial menjadi modal ekonomi (Griffiths & Barnes, 2020). Namun, ketika individu mulai mengalami kerugian, modal sosial bisa menurun akibat rusaknya hubungan dengan lingkungan sekitar.

2.2 Teori Anomi Robert K. Merton

Robert K. Merton (1938) mengajukan konsep anomie sebagai ketegangan antara tujuan budaya (seperti kesuksesan finansial) dan sarana legal untuk mencapainya. Ketika individu merasa tidak memiliki akses terhadap sarana sah, mereka cenderung melakukan inovasi dengan cara menyimpang, misalnya berjudi (Pratama, 2020). Judi online yang menjanjikan keuntungan instan menjadi saluran alternatif untuk mencapai tujuan budaya tersebut, khususnya bagi kelas ekonomi bawah. Dalam klasifikasi adaptasi Merton, para pelaku dalam penelitian ini cenderung masuk dalam kategori "inovatif", karena mereka menerima tujuan budaya namun menolak sarana legal dan menggantinya dengan berjudi menggunakan dana pinjaman (Suryani, 2021). Beberapa bahkan menunjukkan pola retreatisme, yaitu menarik diri dari norma sosial dan mencari pelarian lewat perjudian (Hartono, 2020). Penelitian Zhang et al. (2020) menunjukkan bahwa platform pinjaman digital mempercepat perilaku menyimpang karena mudah diakses, namun tidak disertai dengan kontrol sosial yang ketat. Hal ini diperkuat dengan temuan bahwa sebagian besar pinjaman dilakukan melalui aplikasi yang hanya memerlukan KTP tanpa proses verifikasi mendalam.

Selain teori Bourdieu dan Merton, pendekatan yang mempertimbangkan relasi antara teknologi dan perilaku juga relevan untuk mengkaji fenomena ini. Aulia Nursyifa (2019) menyatakan bahwa penggunaan teknologi yang tidak sesuai konteks sosial dapat menciptakan disorientasi nilai dalam kehidupan masyarakat. Dalam konteks judi online, kemudahan akses melalui gawai dan aplikasi menjadikan praktik ini seolah sah dan normal. Oleh karena itu, teori-teori tentang teknologi sebagai mediasi perilaku sosial dapat menjadi pelengkap dalam memahami struktur sosial yang melahirkan praktik ini.

3. Metode Penelitian

3.1 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengungkap praktik pemanfaatan dana pinjaman dalam aktivitas judi online di Surabaya. Metode ini dipilih karena mampu menjelaskan fenomena sosial secara mendalam dan kontekstual (Nawawi, 2003). Teori yang digunakan sebagai pisau analisis adalah teori modal dan habitus dari Pierre Bourdieu serta teori anomie dari Robert K. Merton, yang relevan untuk memahami dimensi sosial, ekonomi, dan psikologis pelaku.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Kota Surabaya, Jawa Timur, karena wilayah ini memiliki tingkat penetrasi internet dan pinjaman online yang tinggi (BPS Surabaya, 2023). Berdasarkan data OJK (2024), 40% pengguna pinjaman online di kota ini menggunakan dananya untuk kebutuhan konsumtif, termasuk judi online.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dipilih secara purposive sampling dengan kriteria: (1) berdomisili di Surabaya, (2) memiliki pengalaman menggunakan dana pinjaman untuk judi online, dan (3) berusia produktif (18–40 tahun). Total terdapat 6 subjek yang terdiri dari mahasiswa, pedagang, buruh restoran, kurir, dan dropshipper (Sugiyono, 2019).

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui dua metode utama:

- a. Observasi : Peneliti mengamati aktivitas platform judi online untuk memahami pola permainan dan aksesibilitas (Wahyu, 2017).
- b. Wawancara Mendalam : Wawancara dilakukan terhadap subjek yang telah memenuhi kriteria, menggali motivasi, pola pinjaman, serta dampak sosial dan ekonomi dari aktivitas mereka (Wilinny, 2019).
- c. Peneliti memiliki kedekatan personal dengan beberapa subjek, sehingga mampu membangun relasi kepercayaan dan menggali informasi yang bersifat sensitif secara lebih terbuka (Creswell, 2014).

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis dilakukan dengan model Spradley (1980) yang mencakup:

- a. Analisis Domain: Mengidentifikasi kategori utama seperti sumber pinjaman, jenis permainan judi, dan pola pengeluaran.
- b. Analisis Taksonomi: Mengelompokkan data berdasarkan kesamaan pola (misalnya: pemain kasual vs. pemain kompulsif).
- c. Analisis Komponen: Menggali kontras antar subjek, seperti perbedaan strategi mengelola utang atau motivasi berjudi.
- d. Data dianalisis secara induktif untuk menemukan pola-pola yang muncul dari pengalaman subjek, yang kemudian dikaitkan dengan kerangka teori yang digunakan (Santoso & Wahyuni, 2021).

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil

4.1.1 Hasil Penelitian dan Temuan Lapangan

Penelitian ini mengungkap bahwa praktik pemanfaatan dana pinjaman untuk judi online di Surabaya dilakukan oleh individu dari latar belakang ekonomi dan sosial yang berbeda. Dari enam subjek penelitian, tiga pola utama ditemukan: pemain yang menggunakan dana pribadi

lalu beralih ke pinjaman, pemain yang langsung mengandalkan pinjaman sejak awal, dan pemain yang tidak merasa berjudi namun secara reguler menghabiskan dana melalui aplikasi permainan daring berbayar. Data lapangan menunjukkan bahwa sebagian subjek tidak melihat judi sebagai penyimpangan, melainkan sebagai bentuk adaptasi terhadap tekanan ekonomi. Dalam beberapa kasus, individu menyatakan bahwa aktivitas judi dengan dana pinjaman merupakan “strategi bertahan hidup” jangka pendek. Narasi seperti ini menggambarkan proses normalisasi praktik menyimpang yang diperkuat oleh pengalaman subjektif, habitus, dan ketidakhadiran sistem kontrol sosial yang efektif. Rasionalisasi ini sejalan dengan pemikiran Bourdieu tentang bagaimana habitus bekerja dalam ranah yang mendukung terbentuknya praktik tertentu secara berulang dan tak disadari.

4.1.2 Pola Sosial-Ekonomi Pelaku

Mayoritas subjek adalah warga usia produktif dengan penghasilan tidak tetap. Misalnya, Agil Syahrian, seorang penjual makanan ringan, menyisihkan keuntungan usahanya untuk berjudi online dan terkadang menggunakan pinjaman dari aplikasi legal seperti Kredivo dan Akulaku (Subjek Penelitian, 2024). Ia membatasi pengeluaran maksimal Rp500.000 per bulan, namun mengakui pernah meminjam lebih banyak saat kalah bermain.

Subjek lain, **Andra Syahrul**, seorang pedagang pakaian, memiliki pola berbeda. Ia memulai berjudi dari rasa penasaran dan berharap mendapat tambahan modal. Setelah kerugian awal, ia mengandalkan pinjaman online dan pinjaman dari rekan sesama pedagang. “Dulu iseng, sekarang malah jadi kebiasaan,” ujarnya. Situasi ini menunjukkan bahwa motivasi awal bisa berubah seiring waktu karena pengaruh lingkaran sosial dan harapan keuntungan instan (Hatimatunnisani et al., 2023).

4.1.3 Sumber Dana dan Jenis Pinjaman

Pinjaman yang digunakan subjek berasal dari berbagai sumber: aplikasi legal terdaftar OJK, aplikasi ilegal, hingga pinjaman personal dari teman dan keluarga. Beberapa subjek bahkan menggunakan fitur *paylater* dari e-commerce untuk membeli token permainan. Ini menegaskan temuan Norton dan Ariely (2013) bahwa fleksibilitas pinjaman digital justru memperbesar kemungkinan penyalahgunaan dana. Subjek Arif Wicaksono, mahasiswa semester akhir, memulai perjudian sebagai hiburan. Awalnya menggunakan uang saku, lalu mulai meminjam dari teman dan akhirnya memakai pinjaman online. Ketika gagal membayar, ia mengalami tekanan sosial hingga menjauh dari lingkungan kampus. Ini memperkuat teori Merton (1938) bahwa perilaku menyimpang muncul dari ketegangan antara tujuan dan sarana yang tersedia secara sah (Suryani, 2021).

4.1.4 Platform Judi Online dan Pola Kecanduan

Platform yang digunakan oleh para subjek bervariasi, mulai dari taruhan bola hingga *slot games*. Beberapa aplikasi menawarkan bonus kemenangan awal untuk menarik pengguna baru. Subjek Fery Bagus, seorang kurir logistik, menyebut bahwa ia tergoda karena iklan yang muncul di media sosial. Ia lalu mencoba menggunakan pinjaman ilegal yang menawarkan dana cepat tanpa jaminan, meski dengan bunga sangat tinggi. Pola ini menunjukkan bahwa iklan digital menjadi katalis dalam mendorong praktik judi online, seperti ditunjukkan dalam penelitian oleh Rohmah & Khodijah (2022). Subjek menyebut sering mendapat notifikasi dari aplikasi fintech untuk “cairkan dana sekarang”, yang mereka artikan sebagai ajakan terselubung untuk bermain lebih jauh.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Modal dan Habitus dalam Praktik Judi Online

Fenomena penggunaan pinjaman untuk judi online dapat dianalisis melalui lensa modal dan habitus Pierre Bourdieu. Subjek seperti Agil dan Andra mencerminkan keterbatasan modal ekonomi, sehingga pinjaman menjadi solusi cepat untuk kebutuhan hiburan sekaligus spekulasi untung-rugi (Bourdieu, 1986). Modal ekonomi yang minim membuat mereka tidak punya banyak pilihan lain selain bergantung pada pinjaman instan yang mudah diakses.

Modal sosial juga berperan besar. Beberapa subjek meminjam dari teman yang sebelumnya juga bermain judi. Dalam lingkungan seperti ini, budaya saling “menormalkan” praktik pinjam untuk judi menciptakan ekosistem sosial yang memperkuat habitus berjudi (Hatimatunnisani et al., 2023). Artinya, jaringan pertemanan justru menjadi medium yang mereproduksi perilaku menyimpang secara kolektif.

Habitus terbentuk melalui interaksi sosial yang terus-menerus dan akhirnya membentuk pola pikir dan tindakan yang dianggap “wajar” (Bourdieu, 1990). Subjek seperti Fery atau Arif menganggap berjudi adalah hiburan biasa, bahkan ketika menggunakan dana pinjaman. Hal ini menunjukkan bahwa habitus mereka sudah terbentuk dalam sistem nilai yang permisif terhadap risiko finansial tinggi.

4.2.2 Konversi Modal dan Lingkaran Gagal Bayar

Beberapa subjek menunjukkan praktik konversi modal. Contohnya, informasi tentang platform pinjaman legal disebarluaskan melalui komunitas judi online yang menjadi bagian dari modal sosial mereka. Ini menunjukkan bagaimana modal sosial dapat dikonversi menjadi modal ekonomi, meskipun arah penggunaannya destruktif (Griffiths & Barnes, 2020). Namun, saat kerugian mulai terjadi, hubungan sosial mereka rusak, dan modal sosial pun ikut terkikis. Dampak finansial dari praktik ini sangat serius. Sebagian besar subjek tidak mampu membayar utang tepat waktu. Mereka menghindari penagihan dengan meminjam ke platform lain, menciptakan lingkaran hutang yang makin dalam. Ini sejalan dengan temuan Rafiqah & Rasyid (2023), yang menunjukkan bahwa pinjaman online rentan menciptakan jebakan finansial jika digunakan tanpa strategi dan kontrol.

4.2.3 Adaptasi Anomi dalam Teori Merton

Teori anomie Merton (1938) menjelaskan bahwa ketika individu tidak memiliki akses pada sarana legal untuk meraih tujuan (misalnya kekayaan), mereka akan melakukan inovasi – yakni menggunakan cara ilegal atau menyimpang, seperti berjudi dengan dana pinjaman. Subjek seperti Andra dan Arif mencerminkan pola **inovasi** karena mengejar tujuan finansial tetapi melalui jalur cepat yang melanggar norma.

Subjek lainnya seperti Agil memperlihatkan pola ritualisme, yaitu mereka tetap mengikuti prosedur sosial (berusaha, berjualan) namun juga menyisipkan praktik judi sebagai bentuk kompromi atas tekanan hidup (Pratama, 2020). Sedangkan pola retreatisme terlihat pada Arif yang menjauh dari lingkungan sosial akibat utang dan tekanan moral, menjauhi baik tujuan maupun sarana sah.

4.3 Analisis Lanjutan dan Studi Kasus

4.3.1 Studi Kasus: Agil Syahrian – Disiplin Berjudi dalam Keterbatasan Ekonomi

Agil adalah contoh pelaku yang berupaya membatasi aktivitas judi online dalam kerangka kendali finansial. Ia menetapkan batas pengeluaran Rp500.000 per bulan dari hasil usaha kios makanan ringan (Subjek Penelitian, 2024). Namun, ketika kalah, ia cenderung mengambil pinjaman online. Meski menggunakan aplikasi legal, pengulangan proses pinjaman ini menunjukkan risiko keterikatan pada praktik spekulatif yang terus-menerus.

Dalam perspektif Bourdieu, Agil memiliki modal ekonomi dan kultural terbatas, namun cukup kuat dalam habitus pengendalian diri. Meski begitu, struktur pasar digital dan aplikasi pinjaman yang selalu aktif menyodorkan pinjaman baru menunjukkan bahwa kontrol personal tidak cukup untuk mengimbangi logika sistem ekonomi digital yang permisif (Bourdieu, 1990; Norton & Ariely, 2013).

4.3.2 Studi Kasus: Arif Wicaksono – Anomi dan Isolasi Sosial

Arif adalah mahasiswa yang awalnya hanya bermain untuk hiburan menggunakan uang saku. Saat kalah, ia mulai meminjam dari teman, lalu dari aplikasi ilegal. Akibat utang yang tak bisa dibayar, ia mengalami penolakan sosial dari lingkungan kampus dan akhirnya menarik diri (Subjek Penelitian, 2024). Dalam teori anomie Merton (1938), Arif menunjukkan transisi dari pola inovatif menuju retreatisme. Ia mengejar kesuksesan finansial semu, namun saat gagal, ia menarik diri dari lingkungan sosial. Hal ini diperkuat oleh temuan Hartono (2020), yang menyatakan bahwa pelaku retreatisme cenderung menghindari tekanan sosial dengan menarik diri dari sistem sosial secara keseluruhan.

4.3.3 Studi Kasus: Andra Syahrul – Konversi Modal dan Permakluman Sosial

Andra, seorang pedagang pakaian, mulai berjudi karena ingin mendapat tambahan modal. Ia meminjam dari rekan pedagang serta aplikasi legal dan ilegal. Lingkungan pasar tempatnya beraktivitas memperlihatkan adanya norma informal yang cenderung permisif terhadap praktik pinjam-judi ini. Dalam hal ini, modal sosialnya mendorong konversi menjadi modal ekonomi untuk berjudi (Griffiths & Barnes, 2020). Fenomena ini menunjukkan bahwa normalisasi sosial terhadap praktik spekulatif menciptakan habitus yang menjadikan judi online bukan sebagai penyimpangan, tapi justru solusi atas tekanan ekonomi. Lingkarannya memperlihatkan bagaimana modal simbolik dan kultural dapat ikut mendorong rasionalisasi atas praktik berisiko.

4.4. Dampak Sosial dan Ekonomi

4.4.1 Dampak Finansial dan Lingkaran Utang

Seluruh subjek penelitian menunjukkan gejala terjebak dalam lingkarannya pinjaman dan utang. Meski pada awalnya menggunakan dana pribadi atau dari keluarga, saat kekalahan judi meningkat, mereka mulai mengandalkan pinjaman online yang memiliki bunga tinggi dan jatuh tempo singkat (Subjek Penelitian, 2024). Ini memperkuat data dari OJK (2024) yang menyebutkan bahwa sebagian besar pengguna pinjaman daring di Surabaya menggunakan dana untuk tujuan konsumtif yang berisiko. Beberapa subjek, seperti Andra dan Fery, mengalami gagal bayar dan terpaksa menjual aset pribadi, bahkan menjadikan penghasilan bulanannya hanya untuk membayar bunga utang. Fenomena ini konsisten dengan temuan Yuliana (2021) yang menyebutkan bahwa perilaku berjudi berbasis utang sering kali berujung pada kerusakan keuangan jangka panjang.

4.4.2 Tekanan Psikologis dan Relasi Sosial

Dampak lain yang signifikan adalah meningkatnya tekanan psikologis. Arif, misalnya, mengalami kecemasan sosial dan menjauh dari pergaulan kampus karena tidak mampu membayar utangnya. Ia merasa kehilangan kepercayaan teman, dan hubungan sosialnya rusak (Subjek Penelitian, 2024). Kondisi ini sesuai dengan laporan Gambling Commission (2018) yang menyatakan bahwa judi daring memperbesar risiko isolasi sosial dan konflik keluarga. Selain itu, beberapa subjek merasa malu mengakui praktik pinjam untuk berjudi di depan keluarga atau lingkungan. Ini menunjukkan adanya stigma sosial yang kuat, namun

tidak disertai dengan mekanisme bantuan atau rehabilitasi yang memadai dari masyarakat. Artinya, mereka hidup dalam tekanan ganda: utang ekonomi dan penolakan sosial. Dampak dari praktik ini tidak hanya finansial, tetapi juga menyentuh aspek psikologis dan relasi sosial. Pelaku judi online yang menggunakan pinjaman sering mengalami stres berkepanjangan, kecemasan, dan konflik dengan keluarga akibat tekanan utang. Beberapa subjek penelitian menyatakan kehilangan rasa percaya diri serta menjauh dari lingkungan sosial karena malu atas kebiasaannya. Hal ini sejalan dengan temuan Yuliana (2021), yang menyebutkan bahwa kecanduan judi online berdampak langsung pada kesehatan mental dan relasi interpersonal pelaku, terutama jika sumber dananya berasal dari utang.

4.4.3 Refleksi Teoritis: Ketimpangan Struktural dan Sistem Ekonomi Digital

Fenomena ini tidak dapat hanya dilihat dari perspektif moral individu. Praktik pinjam-judi merupakan manifestasi dari ketimpangan struktural yang menciptakan jurang antara harapan (kesuksesan, gaya hidup modern) dan sarana (akses terhadap modal yang sehat). Seperti dijelaskan Merton (1938), dalam kondisi ini, individu akan mencari jalur alternatif, termasuk jalur menyimpang seperti berjudi dengan pinjaman.

Kemudahan akses terhadap pinjaman digital melalui aplikasi pinjol juga mencerminkan struktur pasar digital yang eksploratif (Zhang et al., 2020). Sistem ini didesain untuk mendorong konsumsi instan, termasuk konsumsi risiko seperti judi, tanpa ada mekanisme evaluasi literasi finansial pengguna. Hal ini menegaskan bahwa pemanfaatan pinjaman untuk judi bukan hanya soal pilihan personal, tetapi juga akibat dari sistem sosial dan ekonomi yang permisif serta minim kontrol. Paul Norton dan Dan Ariely (2013) menekankan bahwa kemudahan akses pinjaman online melalui aplikasi digital, meskipun memiliki manfaat ekonomi, justru berisiko besar ketika pengguna tidak memahami konsekuensi finansialnya. Dalam konteks judi online, pinjaman yang seharusnya untuk kebutuhan produktif menjadi alat spekulatif. Ini memperkuat gagasan bahwa struktur teknologi digital dapat memperkuat habitus konsumtif dan memperlemah kontrol sosial atas penggunaan dana secara rasional.

5 Kesimpulan & Saran

5.1 Kesimpulan

Fenomena judi online di Surabaya melibatkan individu dari berbagai latar belakang pekerjaan seperti pedagang, mahasiswa, dan buruh. Keberagaman ini menunjukkan bahwa praktik judi online tidak terbatas pada segmen tertentu, melainkan telah meluas seiring meningkatnya akses terhadap platform digital dan daya tarik akan keuntungan finansial yang cepat. Ketidakstabilan penghasilan, seperti dari usaha informal, uang saku mahasiswa, atau gaji buruh yang terbatas, menjadi motif ekonomi utama yang mendorong keterlibatan dalam aktivitas judi. Pengeluaran bulanan untuk berjudi berkisar antara Rp500.000 hingga Rp2.000.000, jumlah yang signifikan bagi pendapatan mereka.

Analisis terhadap habitus, ranah, dan modal mengungkap adanya perbedaan pola antar kelompok pelaku. Habitus yang terbentuk dari faktor hiburan, tekanan ekonomi, atau pengaruh lingkungan membentuk persepsi berbeda terhadap judi dan pinjaman. Ada yang menganggap judi sebagai hobi terkontrol, sementara yang lain ter dorong oleh tekanan ekonomi atau ajakan teman. Ranah pinjaman pun bervariasi, mulai dari aplikasi pinjol, teman, saudara, hingga rekan kerja. Pilihan ini sangat dipengaruhi oleh ketersediaan modal sosial dan kultural masing-masing individu.

Modal yang digunakan meliputi modal ekonomi seperti uang usaha dan gaji, modal sosial berupa kepercayaan untuk meminjam dari orang terdekat, serta modal kultural seperti pengetahuan finansial dan akses teknologi. Saat modal ekonomi habis, banyak pelaku

mengandalkan modal sosial, yang ketika gagal bayar, justru dapat merusak relasi sosial. Siklus ini terus berulang, di mana kekalahan dalam berjudi mendorong individu kembali meminjam untuk menutup kerugian, menciptakan lingkaran utang yang sulit diputus. Kurangnya literasi finansial memperburuk situasi ini.

Penerapan teori Bourdieu memperjelas bahwa perilaku meminjam untuk berjudi bukanlah keputusan sesaat, melainkan refleksi dari habitus yang terinternalisasi melalui pengalaman dan kondisi sosial-ekonomi. Individu secara aktif mengonversi modal sosial menjadi modal ekonomi melalui pinjaman, yang kemudian dipertaruhkan dalam judi online. Dalam beberapa kasus, kemenangan memberikan modal simbolik berupa pengakuan sosial, namun lebih sering kekalahan justru mengikis seluruh bentuk modal yang dimiliki, termasuk kepercayaan sosial.

Akhirnya, normalisasi dan penerimaan terhadap praktik pinjaman dan judi digital telah menciptakan sistem yang mengeksplorasi individu tanpa disadari. Struktur sosial dan ekonomi melalui kemudahan pinjaman dan iklan judi berperan besar dalam mereproduksi perilaku ini. Oleh karena itu, fenomena ini harus dipahami sebagai masalah struktural, bukan hanya kesalahan individu. Intervensi pun perlu dilakukan secara komprehensif dengan pendekatan ekonomi, sosial, dan kebijakan publik yang saling terintegrasi.

5.2 Saran

Pertama, Dampak praktis dari temuan penelitian ini menekankan pentingnya intervensi kebijakan yang menyasar baik individu maupun struktur sosial yang memungkinkan praktik pemanfaatan dana pinjaman untuk judi online. Literasi keuangan dan digital perlu ditingkatkan untuk membekali individu dengan kemampuan mengenali narasi manipulatif dari promosi judi dan pinjol. Selain itu, layanan psikoedukasi dan dukungan psikologis yang terjangkau menjadi penting untuk membantu individu mengubah habitus berisiko serta mengatasi kecanduan. Pentingnya literasi ini menjadi dasar untuk memahami perilaku finansial yang terinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari.

Kedua, Dari sisi regulasi, dibutuhkan pengawasan yang lebih tegas terhadap platform judi dan pinjaman ilegal, serta penertiban iklan yang mengeksplorasi kerentanan sosial dan psikologis masyarakat. Kebijakan tidak hanya harus membatasi akses, tetapi juga mendesain ulang strategi pemasaran digital agar lebih etis. Kebutuhan ini menyambung dengan pentingnya dukungan komunitas sebagai benteng sosial, melalui peran keluarga, tokoh masyarakat, dan organisasi lokal dalam pencegahan dan penanganan kasus. Berdasarkan temuan ini, penguatan literasi finansial perlu dilakukan sejak usia sekolah, dengan memasukkan materi tentang risiko konsumsi digital dan pinjaman daring dalam kurikulum pendidikan. Tidak hanya itu, lembaga pendidikan dan keluarga harus memainkan peran aktif dalam memberikan ruang dialog terbuka bagi remaja dan dewasa muda untuk memahami bahaya penyalahgunaan dana, terutama dalam konteks budaya digital yang menormalisasi akses instan terhadap uang dan hiburan berisiko tinggi.

Ketiga, Penelitian ini memiliki keterbatasan. Sebagai studi kualitatif dengan pendekatan studi kasus di Surabaya, hasilnya bersifat mendalam namun kurang representatif untuk populasi nasional. Subjektivitas peneliti dan cakupan yang terbatas pada aspek sosial ekonomi juga menjadi tantangan. Keterbatasan ini mengarah pada urgensi triangulasi metodologis agar fenomena ini dapat dipahami secara lebih luas dan valid dalam konteks Indonesia yang majemuk.

Aspek-aspek penting seperti faktor psikologis, dinamika keluarga, atau struktur jaringan judi daring belum tergali secara menyeluruh. Fokus utama pada pinjaman sebagai sumber dana juga mengecualikan penjudi dengan sumber dana lain. Hal ini menegaskan pentingnya pendekatan longitudinal dalam riset selanjutnya agar dapat menangkap perubahan habitus dan dampak jangka panjang utang terhadap kehidupan sosial pelaku.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian lanjutnya sebaiknya melibatkan pendekatan kuantitatif berskala nasional, studi komparatif lintas konteks budaya, dan integrasi teori lain seperti teori

perilaku adiktif. Ini akan memperluas pemahaman atas variasi motif dan dinamika keterlibatan dalam judi online. Dengan pendekatan multidisipliner dan lintas metodologi, diharapkan muncul formulasi kebijakan yang lebih tepat sasaran dan menyentuh akar persoalan struktural yang mendasari fenomena ini.

Daftar Pustaka

- [1] Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- [2] Bourdieu, P. (1986). *The Forms of Capital*. In J.G. Richardson (Ed.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*. New York: Greenwood Press.
- [3] Bourdieu, P. (1990). *The Logic of Practice*. Stanford University Press.
- [4] BPS Kota Surabaya. (2023). *Surabaya Dalam Angka*. Badan Pusat Statistik Surabaya.
- [5] Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- [6] Gambling Commission. (2018). *Online Gambling Behaviour in the UK*. London: Gambling Commission Report.
- [7] Griffiths, M. D., & Barnes, A. (2016). *Internet Gambling: An Overview of Psychological and Social Impacts*. Journal of Gambling Studies, 32(2), 123–139.
- [8] Griffiths, M. D., & Auer, M. (2020). *Social Consequences of Online Gambling and Over-Indebtedness*. Behavioral Addictions Journal, 14(3), 245–258.
- [9] Hartono, A. (2020). *Pola Penyimpangan Sosial Remaja di Era Digital*. Jurnal Ilmu Sosial, 7(2), 114–122.
- [10] Hatimatunnisan, H., et al. (2023). *Maraknya Judi Online di Kalangan Mahasiswa*. Jurnal Sosialita, 12(1), 34–41.
- [11] Merton, R. K. (1938). *Social Structure and Anomie*. American Sociological Review, 3(5), 672–682.
- [12] Nawawi, H. (2003). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- [13] Norton, P., & Ariely, D. (2013). *Digital Finance and the Illusion of Control*. Journal of Economic Psychology, 40, 30–39.
- [14] Otoritas Jasa Keuangan (OJK) Surabaya. (2024). *Laporan Pinjaman Online Konsumtif di Surabaya*.
- [15] Pratama, R. (2020). *Adaptasi Sosial Masyarakat Miskin Perkotaan di Indonesia*. Jurnal Sosiologi Reflektif, 15(1), 92–103.
- [16] Rafiqah, L., & Rasyid, H. (2023). *Perubahan Sosial dan Ekonomi Akibat Judi Online*. Jurnal Masyarakat Digital, 6(2), 55–64.
- [17] Rahman, H., & Wibowo, T. (2021). *Risiko Fintech dan Kesenjangan Literasi Keuangan di Indonesia*. Jakarta: UI Press.
- [18] Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2022). *Dampak Sosial Iklan Judi dan Pinjol pada Remaja*. Jurnal Komunikasi Digital, 8(2), 75–86.
- [19] Santoso, H., & Wahyuni, D. (2021). *Model Analisis Data Kualitatif dalam Penelitian Lapangan*. Jurnal Penelitian Sosial, 4(1), 1–11.
- [20] Suryani, L. (2021). *Finansialisasi Kebutuhan Hidup Mahasiswa di Era Digital*. Jurnal Sosial Ekonomi, 9(1), 89–97.
- [21] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- [22] Wilinny, A. (2019). *Teknik Wawancara dalam Studi Lapangan*. Jurnal Metodologi Penelitian, 5(2), 120–128.
- [23] Yuliana, R. (2021). *Ketergantungan Judi Online dan Dampaknya terhadap Psikologi Sosial*. Jurnal Psikologi Sosial, 10(3), 211–223.
- [24] Zhang, C., et al. (2020). *Digital Lending and Gambling Behaviour*. Journal of Behavioral Addictions, 9(1), 17–28.