

Dinamika Sosial Ekonomi Pelaku Judi Online di Era Digital (Studi Kasus di Kabupaten Tulungagung)

Rahma Fajar Septiana^{1*} dan M. Jacky²

^{1,2}Program Studi Sosiologi, Jurusan Ilmu Sosial, FISH-Unesa
rahma.22015@mhs.unesa.ac.id

Abstract

Online gambling practices in Tulungagung Regency have become increasingly widespread amid easy access to digital technology, with the Higgs Domino Island application as the primary platform used by perpetrators. This study aims to identify the socio-economic dynamics and analyze the socio-economic impacts experienced by online gambling perpetrators in the digital era in Tulungagung Regency. The study employs a qualitative case study approach. Data were collected through in-depth interviews, participatory observation, and documentation involving ten subjects, comprising active and former online gambling perpetrators. Data were analyzed using the Miles and Huberman interactive model, with source and technique triangulation, and examined through Anthony Giddens' Structuration Theory and Max Weber's Theory of Social Action. The findings reveal that perpetrators' socio-economic dynamics occur through four interrelated aspects: initial involvement triggered by curiosity, free time, and mixed economic-emotional motives; playing activity that escalates in frequency and duration; social activity marked by selective openness toward fellow players while concealing the behavior from family; and economic activity marked by uncontrolled spending and use of alternative capital sources. The impacts include family relational breakdown, loss of trust, depleted income, and increased debt. The study concludes that online gambling constitutes a complex socio-economic phenomenon requiring a handling approach that involves family, community, and public policy simultaneously.

Keywords: Digital era; Economic Impact; Online Gambling; Social Dynamics; Social Impact

Abstrak

Praktik judi online di Kabupaten Tulungagung semakin marak seiring kemudahan akses teknologi digital, dengan aplikasi Higgs Domino Island menjadi media utama pelaku. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi dinamika sosial ekonomi dan menganalisis dampak sosial ekonomi pelaku judi online di era digital di Kabupaten Tulungagung. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus, dengan data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi terhadap sepuluh subjek. Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, dikaji melalui Teori Strukturasi Giddens dan Teori Tindakan Sosial Weber. Hasil penelitian menunjukkan dinamika sosial ekonomi berlangsung melalui empat aspek: keterlibatan awal, aktivitas bermain, aktivitas sosial, dan aktivitas ekonomi. Dampak yang ditemukan meliputi keretakan relasi keluarga, hilangnya kepercayaan, terkurasnya penghasilan, dan bertambahnya utang. Penelitian ini menyimpulkan bahwa judi online merupakan fenomena sosial ekonomi kompleks yang penanganannya memerlukan keterlibatan keluarga, masyarakat, dan kebijakan publik secara bersamaan.

Kata kunci: Era digital; Dampak ekonomi; Perjudian daring; Dinamika sosial; Dampak sosial

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah judi dari aktivitas tatap muka menjadi praktik yang dapat diakses kapan pun dan di mana pun melalui aplikasi seperti Higgs Domino Island [1]. Berbagai penelitian terdahulu banyak membahas dampak judi online secara psikologis dan sosial secara umum [2]–[5], namun kajian yang secara spesifik menelaah dinamika sosial ekonomi pelaku dalam konteks lokal masih terbatas, padahal konteks lokal penting untuk memahami bagaimana praktik ini

membentuk perubahan perilaku, relasi sosial, serta strategi ekonomi individu dalam kehidupan sehari-hari.

Data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan menunjukkan Indonesia menjadi salah satu negara dengan jumlah pelaku judi online terbanyak di dunia, dengan kelompok usia produktif 30–50 tahun mencatat jumlah pelaku tertinggi, sementara Jawa Timur tercatat sebagai satu dari lima provinsi dengan jumlah pemain dan nilai transaksi terbesar di Indonesia. Data tersebut menegaskan bahwa praktik ini telah menembus berbagai lapisan usia dan wilayah, tidak terkecuali daerah dengan karakteristik sosial ekonomi seperti Kabupaten Tulungagung. Kabupaten Tulungagung menjadi lokasi yang relevan untuk mengkaji fenomena ini mengingat sejumlah kasus nyata yang terungkap, mulai dari penangkapan promotor judi online melalui media sosial, penombok togel daring di Kecamatan Pagerwojo, hingga kasus rumah tangga yang hancur akibat jeratan utang ratusan juta rupiah dari judi slot online. Fenomena ini diperkuat oleh budaya warung kopi setempat yang menyediakan akses WiFi gratis, sehingga menghilangkan hambatan teknis bagi pelaku untuk bermain dalam durasi yang panjang.

Penelitian sebelumnya oleh Ciek Julyati Hisyam dkk. [6] menekankan peran tekanan ekonomi dan normalisasi penyimpangan di ruang digital, sementara Naufal [7] menemukan dampak signifikan judi online terhadap kondisi finansial, relasi sosial, dan prestasi akademik mahasiswa. Kajian-kajian tersebut umumnya berhenti pada identifikasi dampak secara umum, tanpa menelusuri secara mendalam proses dinamika yang mengantarkan pelaku dari keterlibatan awal hingga dampak jangka panjang, sehingga menyisakan kekosongan empiris pada konteks lokal seperti Kabupaten Tulungagung.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk memahami judi online sebagai fenomena sosial ekonomi yang kompleks, bukan sekadar perilaku individual semata. Analisis terhadap dinamika sosial pelaku memungkinkan pengungkapan bagaimana tekanan ekonomi, relasi sosial, dan konstruksi makna saling memengaruhi keterlibatan individu dalam praktik tersebut, sekaligus dapat dijadikan dasar pengembangan kebijakan sosial yang lebih kontekstual. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini disusun untuk menjawab dua pertanyaan utama, yaitu bagaimana dinamika sosial ekonomi pelaku judi online di era digital di Kabupaten Tulungagung, dan bagaimana dampak sosial ekonomi yang dialami oleh pelaku, dengan dianalisis melalui Teori Strukturasi Anthony Giddens dan Teori Tindakan Sosial Max Weber sebagai kerangka utama penelitian ini.

2. Kajian Pustaka

2.1 Dinamika Sosial Ekonomi Pelaku Praktik Judi Online di Era Digital

Era digital telah mengubah cara masyarakat menjalani aktivitas sosial, hiburan, dan ekonomi non-formal, termasuk perjudian. Judi online berkembang pesat seiring meluasnya akses internet dan perangkat digital, terutama di kalangan usia produktif. Aktivitas judi yang sebelumnya hanya dapat dilakukan secara tatap muka kini berpindah ke platform digital yang lebih tersembunyi, sehingga siapa pun dapat mengakses berbagai permainan taruhan kapan saja dan di mana saja hanya bermodalkan telepon pintar dan jaringan internet. Fauzi dan Suaiddi [1] menegaskan bahwa praktik judi online merupakan bentuk manipulasi dalam dunia permainan yang menjanjikan perolehan uang secara instan, sehingga menjerat individu ke dalam pola ketergantungan.

Fenomena ini juga tidak lepas dari tekanan ekonomi, keterbatasan lapangan kerja, kemajuan teknologi, dan pergeseran gaya hidup masyarakat modern. Lemahnya kontrol sosial, luasnya akses

teknologi, dan perubahan nilai dalam masyarakat turut mendorong menjamurnya judi online hingga ke tingkat lokal, termasuk di Kabupaten Tulungagung. Abdullah, La Parasit, dan Yanti [2] menemukan bahwa penyimpangan perilaku judi berdampak langsung pada keharmonisan keluarga, sementara Laras dkk. [3] menunjukkan bahwa judi online telah melampaui ranah hiburan digital dan berdampak nyata pada kehidupan sosial-ekonomi masyarakat, mulai dari individu pelaku hingga promotor digital yang membentuk jaringan ekonomi informal.

Digitalisasi menghadirkan "ruang sosial baru" tempat norma sosial, ekonomi, risiko, dan keberuntungan mengalami pergeseran makna, terutama bagi masyarakat kelas menengah ke bawah yang menjadikan judi online sebagai alternatif pemasukan tambahan. Pebrianty [4] mencatat kecenderungan serupa di kalangan remaja perkotaan, sedangkan Zhaky [5] menegaskan dampaknya terhadap perekonomian keluarga di tingkat kelurahan.

Untuk memahami keterkaitan antara pelaku (agen) dan struktur sosial di sekelilingnya, penelitian ini menggunakan teori strukturasi milik Anthony Giddens [8]. Giddens [8] menempatkan konsep dualitas struktur (*duality of structure*) sebagai inti teorinya, yakni pandangan bahwa struktur sosial bukan objek yang berdiri tunggal, melainkan sesuatu yang terus-menerus direproduksi melalui praktik sosial agen. Struktur, di satu sisi, menjadi medium bagi agen untuk bertindak; di sisi lain, ia juga merupakan hasil dari tindakan agen itu sendiri, sehingga bersifat rekursif.

Menurut Giddens [8], struktur tersusun atas dua komponen utama, yaitu aturan (*rules*) dan sumber daya (*resources*). Aturan terbagi menjadi signifikasi yakni skema makna untuk menafsirkan tindakan sosial dan legitimasi yakni norma untuk menilai benar-salahnya suatu tindakan. Dalam konteks judi online, aturan signifikasi tampak dari cara pelaku memaknai aktivitas berjudi sebagai usaha atau hiburan wajar, sementara aturan legitimasi tercermin dari cara masyarakat menormalisasi atau menstigmakan praktik tersebut. Sumber daya juga terbagi dua: *allocative resources* berupa uang, saldo digital, dan aset yang dipertaruhkan; serta *authoritative resources* berupa kepercayaan dan pengaruh sosial yang dibangun atau hilang akibat aktivitas berjudi. Kombinasi keduanya membentuk modalitas struktur yang menjadi perantara antara tindakan agen dan struktur sosial, sehingga pelaku judi online bukan sekadar korban, melainkan juga individu yang turut mentransformasi struktur digital itu sendiri.

Giddens [8] juga menjelaskan mekanisme modernitas berupa *disembedding*, yaitu lepasnya relasi sosial dari konteks lokal melalui tanda simbolik (*symbolic tokens*) seperti uang digital dan sistem kepakaran (*expert systems*) seperti algoritma platform judi, serta *re-embedding*, yaitu proses relasi sosial dibentuk kembali dalam format digital seperti grup percakapan dan aplikasi taruhan. Konsep refleksivitas (*reflexivity*) menjelaskan bagaimana individu terus-menerus menyesuaikan tindakannya berdasarkan informasi yang diterima, sementara *ontological security* menggambarkan rasa aman yang terganggu ketika rutinitas ekonomi pelaku terguncang akibat kerugian judi.

2.2 Dampak Sosial Ekonomi Praktik Judi Online di Era Digital

Dampak judi online terhadap pelaku tidak dapat dilepaskan dari dua aspek utama, yakni aspek sosial dan aspek ekonomi. Dari sisi sosial, dampak yang muncul berkaitan dengan perubahan hubungan interpersonal maupun struktur sosial yang lebih luas. Bagi sebagian pelaku, judi online dimaknai sebagai pelarian dari tekanan hidup atau sarana memperoleh pengakuan sosial, namun ketika dilakukan terus-menerus dapat memicu konflik keluarga, kehilangan kepercayaan lingkungan, dan isolasi sosial. Hisyam dkk. [6] menunjukkan bahwa dinamika sosial-ekonomi pelaku judi online bahkan berkelindan dengan praktik pencucian uang, memperluas dampak struktural persoalan ini.

Pada tingkat relasi keluarga, keterlibatan dalam judi online kerap menimbulkan disharmoni akibat penyembunyian aktivitas dan ketidakjujuran terkait kondisi keuangan rumah tangga. Nayottama [7] menemukan bahwa judi online turut memengaruhi kondisi finansial, hubungan sosial, dan prestasi akademik mahasiswa, sementara Lailan dan Harunur [19] menegaskan dampaknya terhadap kehidupan sosial ekonomi masyarakat secara lebih luas. Pada tingkat komunitas, normalisasi judi online dalam lingkungan pertemanan menciptakan efek tiruan (*imitation effect*); paparan terhadap cerita kemenangan atau tangkapan layar saldo membentuk persepsi bahwa judi online adalah praktik yang umum dan dapat diterima, sehingga individu yang semula tidak berminat dapat ikut terseret oleh tekanan sosial kelompoknya.

Dari sisi ekonomi, praktik judi online kerap menimbulkan konsekuensi finansial yang signifikan berupa ketidakstabilan penghasilan dan disfungsi pengelolaan keuangan rumah tangga. Saat tindakan judi yang semula didasari perhitungan rasional-instrumental gagal memberikan hasil yang diharapkan, pelaku cenderung meningkatkan frekuensi bermain dan jumlah taruhan sebagai respons afektif, sehingga sumber daya ekonomi keluarga yang seharusnya dialokasikan untuk kebutuhan primer justru terkikis secara progresif. Fenomena ini sejalan dengan gagasan Max Weber [9] mengenai konflik antara rasionalitas formal, yakni kalkulasi untung-rugi, dan rasionalitas substantif, yakni nilai yang sesungguhnya bermakna bagi kehidupan pelaku.

Teori Strain dari Robert K. Merton [11] relevan untuk menjelaskan dampak ekonomi ini: ketika struktur sosial tidak memberikan akses memadai untuk mencapai kesuksesan melalui cara yang legal, individu mengalami ketegangan (*strain*) yang mendorong mereka mencari cara-cara alternatif, termasuk berjudi. Dalam jangka panjang, ketegangan tersebut memunculkan sikap frustrasi, pasrah, atau bahkan penyimpangan yang lebih serius, dan berdampak pula pada keluarga serta komunitas sekitar melalui ketidakmampuan memenuhi kebutuhan rumah tangga dan hilangnya produktivitas kerja.

Dinamika dan dampak sosial ekonomi pelaku judi online di era digital dapat dipahami sebagai hasil interaksi kompleks antara tindakan agen, struktur sosial, dan kondisi ekonomi makro. Kerangka strukturasi Giddens [8] menunjukkan bagaimana pelaku secara aktif mereproduksi maupun mentransformasi struktur digital tempat mereka berada, sementara perspektif Weber [9] dan Merton [11] membantu menjelaskan logika rasional maupun tekanan struktural yang mendorong individu bertahan dalam praktik ini meskipun menyadari risikonya. Ketiga kerangka teoretis tersebut, yang diperkuat oleh temuan empiris berbagai studi terdahulu [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], [19], menjadi landasan analitis bagi penelitian ini dalam mengkaji dinamika sosial ekonomi pelaku judi online di Kabupaten Tulungagung.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, yang memungkinkan pemahaman mendalam terhadap makna yang disampaikan subjek dalam konteks alami mereka. Lokasi penelitian adalah Kabupaten Tulungagung, dengan setting sosial utama warung kopi sebagai ruang interaksi informal pelaku, yang dipilih karena menjadi arena strategis untuk mengamati dinamika sosial ekonomi pelaku judi online secara natural. Subjek penelitian berjumlah sepuluh orang (delapan laki-laki dan dua perempuan, rentang usia 22–60 tahun) yang aktif maupun pernah terlibat dalam praktik judi online melalui aplikasi Higgs Domino Island, dipilih melalui kombinasi *purposive sampling* dan *snowball sampling* hingga tercapai kejenuhan data (*data saturation*).

Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi berupa tangkapan layar aktivitas bermain informan. Analisis data menggunakan model

interaktif Miles dan Huberman, mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Untuk menjaga validitas temuan, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil wawancara dengan hasil observasi dan dokumentasi pendukung. Data dikaji melalui perspektif Teori Strukturasi Giddens dan Teori Tindakan Sosial Weber sebagaimana diuraikan pada Kajian Pustaka, sehingga temuan lapangan tidak hanya dipaparkan secara deskriptif, tetapi juga dimaknai dalam kerangka relasi antara struktur sosial dan tindakan agen.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Profil Informan dan Keterlibatan Awal

Sepuluh informan penelitian didominasi oleh individu pada usia produktif (20–50 tahun) dengan latar belakang pekerjaan informal dan non-permanen, seperti buruh harian, pengemudi ojek online, pedagang kecil, dan karyawan swasta, dengan penghasilan mayoritas berada di bawah Upah Minimum Kabupaten (UMK) Tulungagung dan diterima secara harian atau mingguan. Dari segi jenis kelamin, mayoritas informan adalah laki-laki, meskipun ditemukan pula keterlibatan perempuan baik sebagai pemain maupun pihak yang turut mempromosikan aktivitas judi online melalui media sosial. Seluruh informan memiliki smartphone pribadi dan terbiasa menggunakan internet dalam kegiatan sehari-hari, sehingga literasi teknologi mereka tergolong baik, namun belum diimbangi dengan literasi finansial dan kesadaran risiko digital yang memadai. Kondisi tersebut yang membuat mereka mudah terpengaruh oleh narasi kemenangan, testimoni palsu, dan janji keuntungan instan yang beredar di ruang digital, sebagaimana problematika umum judi online di era digital yang diuraikan Fauzi dan Suaidi [1].

Dari segi pendidikan, latar belakang informan bervariasi dari lulusan SMA hingga perguruan tinggi meski tidak seluruhnya tamat, sementara dari segi ekonomi rumah tangga mayoritas informan berada pada kategori menengah ke bawah dengan beban kebutuhan hidup yang relatif tinggi. Ketimpangan antara pendapatan dan kebutuhan hidup inilah yang mendorong sebagian informan memandang judi online bukan sekadar hiburan, melainkan peluang ekonomi instan di tengah keterbatasan akses terhadap pekerjaan yang layak.

Analisis lintas kasus mengidentifikasi tiga pola proses awal keterlibatan yang saling tumpang tindih dan tidak bersifat eksklusif satu sama lain: (1) rasa penasaran dan coba-coba akibat mengamati lingkungan pergaulan, terutama di warung kopi, yang dialami seluruh informan; (2) waktu luang atau situasional akibat minimnya aktivitas produktif, dialami informan yang menganggur, terdampak pandemi, atau bekerja dengan jam kerja fleksibel seperti pengemudi ojek online; dan (3) motif campuran antara tekanan ekonomi dan kondisi emosional, seperti perceraian, pekerjaan yang tidak pasti, atau kebutuhan hidup yang mendesak. Ketiga pola ini kerap hadir bersamaan pada satu individu, dan semakin banyak pola yang dialami secara bersamaan, semakin kuat pula dorongan keterlibatan awalnya.

Setelah proses awal tersebut, keterlibatan berkembang secara bertahap melalui enam tahap, yaitu coba-coba, keterlibatan rutin (normalisasi), intensifikasi, ketergantungan atau *loss of control*, krisis dampak sosial ekonomi, dan relapse, hingga akhirnya berhenti atau sekadar mengurangi keterlibatan. Tidak seluruh informan melalui tahapan ini secara linear dan seragam; sembilan dari sepuluh informan mengalami tahap intensifikasi yang didorong oleh mekanisme *chasing losses*, lima informan mencapai tahap ketergantungan yang ditandai penjualan aset dan ketidakmampuan berhenti meski sudah menyadari dampaknya, dan tujuh informan mengalami siklus relapse setelah upaya berhenti mandiri gagal dipertahankan. Pada akhirnya, hanya tiga dari sepuluh informan yang berhasil berhenti secara

permanen berkat kombinasi pengalaman krisis yang kuat, kesadaran diri, dan dukungan sosial, sementara tujuh lainnya masih berada pada kondisi mengurangi keterlibatan yang rentan kembali meningkat.

4.2 Pola Aktivitas Bermain

Pada dimensi waktu bermain, ditemukan pola eskalasi yang konsisten dan bersifat kumulatif: seluruh informan memulai dari bermain pada waktu luang, sebagian kemudian merambah ke jam kerja dan tanggung jawab keluarga, sebagian lain beralih ke dini hari untuk menghindari pengawasan sosial sekaligus memanfaatkan promosi bonus yang ditawarkan platform pada jam tersebut, dan sebagian besar mengaitkan momen bermain dengan momentum finansial seperti hari gajian. Pada dimensi durasi, ditemukan pola sesi singkat berulang, sesi panjang tanpa henti akibat mekanisme *variable reward schedule* yang membuat individu kehilangan kendali waktu, serta pola sesi yang memanjang secara bertahap seiring meningkatnya kedalaman keterlibatan.

Pada dimensi media dan akses, ditemukan pola migrasi yang konsisten dari situs atau tautan menuju aplikasi Higgs Domino Island (HDI), hingga penggunaan keduanya secara paralel begitu literasi teknis informan semakin berkembang. Seluruh informan mengakses judi online melalui smartphone pribadi, sehingga hambatan fisik untuk bermain praktis tidak ada. Kepemilikan smartphone pribadi serta akses WiFi gratis di warung kopi menghilangkan hambatan teknis untuk bermain dalam durasi panjang, sementara kehadiran aplikasi tersebut di toko aplikasi resmi membuat sebagian informan menganggap aktivitas ini bukan sesuatu yang ilegal.

4.3 Pola Aktivitas Sosial dan Ekonomi

Pada dimensi sosial, pelaku menunjukkan keterbukaan selektif, yaitu terbuka kepada sesama pemain namun tertutup terhadap keluarga, khususnya pasangan. Sebuah penyimpangan perilaku yang turut memengaruhi keharmonisan keluarga sebagaimana ditemukan Abdullah, La Parasit, dan Yanti [2]. Warung kopi menjadi ruang berbagi strategi bermain, rekomendasi platform, dan cerita kemenangan yang memperkuat keyakinan akan peluang menang, sekaligus menjadi ruang validasi sosial yang tidak menghakimi perilaku berjudi. Ditemukan pula dua pola interaksi saat bermain, yaitu pola menyendiri untuk menjaga privasi dan menghindari pengawasan, serta pola bermain bersama sesama pemain, dengan sebagian informan menunjukkan fleksibilitas berpindah di antara keduanya sesuai konteks situasional.

Pada dimensi ekonomi, ditemukan pola pengeluaran yang tidak terkontrol pada mayoritas informan akibat mekanisme *chasing losses*, yaitu dorongan untuk terus bermain guna mengembalikan kerugian sebelumnya, serta pola reinvestasi kemenangan pada tujuh dari sepuluh informan yang menciptakan ilusi keuntungan karena kemenangan hanya terwujud sebagai angka virtual di layar tanpa pernah dikonversi menjadi nilai konkret. Sumber modal bermain bergeser dari uang pribadi menuju sumber alternatif seperti utang kepada teman dan saudara, pinjaman daring, hingga penjualan aset produktif ketika penghasilan pribadi tidak lagi mencukupi, sejalan dengan temuan Laras dkk. [3] mengenai pola dampak ekonomi judi online di Indonesia. Hanya sebagian kecil informan yang mampu mempertahankan kendali diri dengan konsisten membatasi modal bermain pada sisa pendapatan setelah kebutuhan pokok terpenuhi, atau memilih menarik kemenangan alih-alih memutarinya kembali.

4.4 Dampak Sosial Ekonomi dan Kondisi Pascabermain

Secara sosial, ditemukan empat pola dampak yang saling memperkuat: keretakan relasi keluarga akibat penyangkalan aktif maupun letupan emosi yang tidak terkontrol, konflik terbuka yang berkembang dari lingkup keluarga hingga ranah hukum, hilangnya kepercayaan yang bersifat kumulatif

dan sulit dipulihkan, serta pergeseran lingkaran sosial dari jaringan protektif (keluarga, lingkungan konvensional) menuju jaringan permisif sesama pemain yang berlangsung pada seluruh informan. Secara ekonomi, ditemukan tiga pola dampak yang bersifat progresif: penurunan kondisi finansial mulai dari habisnya penghasilan hingga terkurasnya tabungan, pergeseran pemenuhan kebutuhan hidup yang tertunda atau dipenuhi melalui sumber substitusi, serta jeratan utang dan pelepasan aset produktif seperti kendaraan dan perhiasan yang digadaikan. Dampak ini paling parah dialami informan berpendapatan harian dari sektor informal yang tidak memiliki penyangga finansial memadai, dengan kerugian akumulatif yang dilaporkan berkisar antara beberapa juta hingga puluhan juta rupiah. Temuan sejalan dengan temuan Zhaky [5] mengenai dampak judi online terhadap perekonomian keluarga, serta Naufal [7] mengenai dampak judi online terhadap kondisi finansial dan hubungan sosial pelaku.

Pada kondisi pascadampak, enam informan menunjukkan pemulihan finansial melalui perubahan pekerjaan yang lebih stabil dan disiplin pengelolaan keuangan yang baru, tiga informan masih belum pulih secara ekonomi karena aktivitas berjudi masih berlangsung, dan dua informan mengalami kerugian aset yang bersifat permanen dan tidak dapat kembali meskipun kondisi keuangan umum mereka telah membaik. Sebagian informan yang telah pulih juga menunjukkan peningkatan kapasitas pengelolaan keuangan, seperti kebiasaan memisahkan alokasi dana dan menabung kembali, yang lahir dari proses refleksi panjang atas pengalaman kerugian yang mereka alami. Temuan ini menegaskan bahwa kapasitas pulih tidak semata-mata ditentukan oleh motivasi individual, melainkan juga oleh keterbatasan struktural seperti akses terhadap penghasilan yang stabil dan beban utang yang sudah terlanjur menumpuk, sehingga perubahan kondisi sosial ekonomi pascadampak bersifat multidimensional, tidak linear, dan berjalan dengan kecepatan berbeda-beda pada tiap individu.

4.5 Pembahasan

Keempat kelompok temuan di atas dari keterlibatan awal, aktivitas bermain, aktivitas sosial ekonomi, serta dampak dan kondisi pascadampak tidak dapat dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang berdiri sendiri-sendiri, melainkan sebagai satu proses sosial yang koheren dan saling menjelaskan. Menurut Giddens [8], dinamika sosial ekonomi pelaku judi online merupakan hasil interaksi berkelanjutan antara agen dan struktur sosial. Pada aspek keterlibatan awal, rasa penasaran terbentuk melalui *mutual knowledge* dan proses signifikasi yang mengubah makna judi dari perilaku menyimpang menjadi hiburan yang dianggap wajar, sementara waktu luang yang melemahkan ikatan sosial (*attachment, commitment, involvement, belief* menurut Hirschi [10]) membuka celah bagi individu untuk mencoba aktivitas berisiko. Pola motif campuran mencerminkan dominasi tindakan rasional instrumental (*zweckrational*) sekaligus tindakan afektif menurut Weber [9], yang dalam kerangka anomie Merton [11] dapat dipahami sebagai bentuk adaptasi inovatif ketika individu menghadapi keterbatasan akses terhadap sarana ekonomi yang sah. Teori pembelajaran sosial Bandura [13] turut menjelaskan bagaimana proses observasi terhadap kemenangan orang lain mendorong imitasi perilaku berjudi melalui tahapan perhatian, retensi, reproduksi, dan motivasi.

Pada aktivitas bermain, migrasi akses dan kepemilikan perangkat menciptakan *structural enablement* yang bersifat kumulatif [8]; tidak satu elemen tunggal yang cukup menjelaskan hilangnya hambatan bermain, melainkan kombinasi seluruh elemen. Kehadiran aplikasi di toko resmi melemahkan keyakinan pelaku terhadap norma yang melarang aktivitas tersebut, sebuah proses yang oleh Giddens [8] disebut *reflexive appropriation of knowledge*. Pada aktivitas sosial, interaksi dengan sesama pemain membentuk komunitas praktik [12] yang memperkuat keyakinan melalui pembelajaran sosial, sekaligus secara kolektif mengonstruksi makna berjudi sebagai aktivitas yang normal melalui proses interaksionisme simbolik

[14]. Warung kopi berfungsi sebagai *locale* [8] yang secara aktif memproduksi norma keterlibatan, bukan sekadar latar pasif.

Pada aktivitas ekonomi, pola reinvestasi kemenangan dapat dijelaskan melalui filosofi uang Simmel [15], di mana uang bergeser dari fungsi *means* menjadi *end in itself*, sehingga kemenangan tidak pernah dirasakan sebagai nilai konkret. Dalam kerangka *duality of structure* Giddens [8], pola ini mereproduksi struktur keterlibatan melalui *unintended consequences of action*. Sebaliknya, pola kendali diri yang ditemukan pada sebagian kecil informan menunjukkan bahwa rutinisasi tertentu justru dapat melindungi *allocative resources* dari pengurasan yang tidak terkendali.

Pada dampak sosial ekonomi, pergeseran modal sosial dari jaringan protektif menuju jaringan permisif sejalan dengan konsep modal sosial Bourdieu [16], sekaligus mengonfirmasi bahwa melemahnya kontrol sosial informal membuat norma kelompok pemain menjadi lebih dominan dibandingkan norma keluarga. Sementara itu, terkurasnya *allocative resources* menggambarkan hilangnya rasa aman ekonomi atau *ontological security* pelaku [8], relevan dengan Teori Deprivasi Relatif Gurr [17], yang menjelaskan kesenjangan antara harapan ekonomi dan realitas yang dialami pelaku, serta Teori Pilihan Rasional Coleman [18], yang menjelaskan mengapa pelaku tetap mempertahankan perilaku berjudi meski kerugian terus bertambah karena persepsi keuntungan yang keliru.

Temuan ini memperkuat sekaligus memperdalam penelitian Zhaky [5], Naufal [7], Hisyam dkk. [6], dan Lailan serta Harunur [19] mengenai dampak destruktif judi online terhadap kondisi finansial dan relasional keluarga. Penggunaan pinjaman daring dan pelepasan aset sebagai strategi mempertahankan aktivitas berjudi, misalnya, sejalan dengan temuan Hisyam dkk. [6] bahwa pelaku rela menggadaikan barang berharga dan mengabaikan kewajiban nafkah keluarga demi melanjutkan permainan; dalam kerangka penelitian ini, perilaku tersebut dijelaskan melalui dominasi tindakan afektif Weber [9] yang mengalahkan pertimbangan rasional-instrumental, sekaligus melalui *Rational Choice Theory* Coleman [18] yang menunjukkan bagaimana persepsi keuntungan yang keliru membuat pelaku bertahan pada perilaku berisiko meski kerugian terus bertambah.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi temuan-temuan sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi berupa kerangka analisis yang lebih komprehensif dengan mengintegrasikan perspektif Strukturasi Giddens [8], Tindakan Sosial Weber [9], Kontrol Sosial Hirschi [10], Anomie Merton [11], Pembelajaran Sosial Bandura [13], Modal Sosial Bourdieu [16], Filosofi Uang Simmel [15], Deprivasi Relatif Gurr [17], dan Pilihan Rasional Coleman [18], untuk menjelaskan mengapa dan bagaimana kerentanan sosial ekonomi pelaku judi online terbentuk secara bertahap dalam konteks lokal Kabupaten Tulungagung, sebuah kontribusi yang sebelumnya belum banyak dikaji secara spesifik dalam literatur.

5. Kesimpulan

Dinamika sosial ekonomi pelaku judi online di Kabupaten Tulungagung terbentuk melalui interaksi berkelanjutan antara struktur sosial dan tindakan individu, mulai dari keterlibatan awal hingga aktivitas bermain, sosial, dan ekonomi yang saling memperkuat. Dampak sosial ekonomi yang ditimbulkan bersifat serius dan berkelanjutan, mencakup keretakan relasi keluarga serta terkurasnya sumber daya ekonomi pelaku. Dengan demikian, judi online merupakan fenomena sosial ekonomi kompleks yang penanganannya memerlukan keterlibatan keluarga, masyarakat, dan kebijakan publik secara bersamaan, bukan sekadar persoalan individual semata.

Daftar Pustaka

- [1] I. Fauzi and Suaidi, "Judi online sebagai problematika yang menggerogoti dimensi kehidupan bersarang dibalik kemajuan teknologi digital," *J. Multidisiplin Ilmu Akademik*, vol. 1, no. 5, pp. 250–263, 2024, doi: 10.61722/jmia.v1i5.2698.
- [2] A. Abdullah, La Parasit, and Yanti, "Penyimpangan sosial perilaku judi dan dampaknya terhadap keharmonisan keluarga," 2023.
- [3] A. Laras et al., "Analisis dampak judi online di Indonesia," *Concept: J. Soc. Humanit. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 320–331, 2024, doi: 10.55606/concept.v3i2.1304.
- [4] L. Pebrianty, "Tindakan sosial dalam judi online di kalangan remaja Kota Tangerang Selatan," 2024.
- [5] Zhaky, "Dampak judi online terhadap perekonomian keluarga di kalangan masyarakat Kelurahan Bumi Harapan, Kecamatan Bacukiki, Kota Parepare," 2024.
- [6] C. J. Hisyam et al., "Analisis dinamika sosial dan ekonomi pelaku kasus perjudian online dalam sudut pandang money laundry," *RISOMA: J. Riset Sos. Hum. Pendidikan*, vol. 3, no. 1, pp. 214–224, 2024, doi: 10.62383/risoma.v3i1.555.
- [7] Naufal Zaidan Nayottama, "Dampak judi online terhadap kondisi finansial, hubungan sosial, dan prestasi akademik mahasiswa," *Moderasi: J. Studi Ilmu Pengetahuan Sos.*, vol. 5, no. 2, pp. 158–169, 2024, doi: 10.24239/moderasi.Vol5.Iss2.340.
- [8] A. Giddens, *The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration*. Cambridge, UK: Polity Press, 1984.
- [9] M. Weber, *Economy and Society: An Outline of Interpretive Sociology*, G. Roth and C. Wittich, Eds. Berkeley, CA: Univ. of California Press, 1978.
- [10] T. Hirschi, *Causes of Delinquency*. Berkeley, CA: Univ. of California Press, 1969.
- [11] R. K. Merton, *Social Theory and Social Structure*, Enlarged ed. New York: Free Press, 1968.
- [12] E. Wenger, *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge, UK: Cambridge Univ. Press, 1998.
- [13] A. Bandura, *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1977.
- [14] H. Blumer, *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1969.
- [15] G. Simmel, *The Philosophy of Money*. Berlin: Duncker & Humblot, 1900.
- [16] P. Bourdieu, "The forms of capital," in *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*, J. Richardson, Ed. New York: Greenwood Press, 1986, pp. 241–258.
- [17] T. R. Gurr, *Why Men Rebel*. Princeton, NJ: Princeton Univ. Press, 1970.
- [18] J. S. Coleman, *Foundations of Social Theory*. Cambridge, MA: Belknap Press of Harvard Univ. Press, 1990.
- [19] Lailan and R. Harunur, "Dampak judi online terhadap kehidupan sosial ekonomi masyarakat," *Al-Mutharahah: J. Penelitian Kajian Sos. Keagamaan*, vol. 20, no. 2, pp. 282–290, 2023, doi: 10.46781/al-mutharahah.v20i2.763.

