

PERJUDIAN BERBASIS APLIKASI CHIP HIGGS DOMINO: STUDI PATOLOGI SOSIAL PERILAKU MASYARAKAT KOTA PANGKALPINANG

Fitriani¹, Fitri Ramdhani Harahap², Tiara Ramadhani³

¹²³Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bangka Belitung, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received Agustus 2024

Revised Agustus 2024

Accepted Agustus 2024

Available online Agustus 2024

fitrianijopud160298@gmail.com



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Triwikrama

Abstrak

Masyarakat Kota Pangkalpinang melakukan perjudian berbasis aplikasi Chip Higgs Domino. Banyaknya tempat bandar meningkatkan motivasi kelompok remaja, dewasa, dan orang tua. Melalui konstruksi media, masyarakat mendapatkan keuntungan lebih dengan melakukan judi online meskipun tidak ada kepastian didalamnya. Merekabnya perjudian online menciptakan bentuk baru dalam sub komunitas masyarakat (masyarakat patologi). Dampak negatif yang muncul berdasarkan perjudian berbasis aplikasi mulai dari kriminalitas yang merugikan orang lain.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perjudian game online sebagai bentuk patologi sosial mengalami normalisasi dan mendeskripsikan sumber daya yang digunakan oleh pemain judi atau game online dalam menormalisasi aktivitas yang dilakukannya. Desain penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan pemikiran George C. Homans mengenai teori pertukaran sosial sebagai bentuk konstruksi pelaku yang terlegitimasi dengan siklus permodalan judi demi memenangkan pertarungan. Lokasi penelitian di kota Pangkalpinang. Jenis dan sumber data menggunakan data primer dan data sekunder diperoleh dari teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi berkaitan dengan judi online di Pangkalpinang.

Hasil panitia menunjukkan bahwa perjudian online berbasis hits domino mengalami normalisasi karena adanya pertukaran sosial berorientasi ekonomi, kemenangan, dan

tidak adanya kontrol sosial. Sumber daya yang digunakan oleh setiap pemain judi berbasis Chip Higgs Domino di Kota Pangkalpinang diantaranya seperti uang sebagai permodalan awal untuk mencapai kemenangan. Kemudian alat produksi wajib tersedia serta sistem patron klien antara pengguna dengan bandar koin Chip Higgs Domino agar jual beli lebih mudah dilakukan. Terakhir adalah jaringan perjudian membuat normalisasi terjadi secara tidak sadar bagi setiap pelaku yang terlibat.

Kata Kunci: Patologi Sosial; Perjudian; Game Online; Normalisasi Perilaku

1. Pendahuluan

Patologi sosial yang menangani isu-isu sosial terkait dengan gangguan dalam struktur masyarakat. Isu-isu ini sering kali mengikis moralitas, integritas, budaya, dan spiritualitas masyarakat. Dampak dari patologi sosial dapat menyebabkan kerugian baik bagi individu maupun masyarakat secara luas, yang pada gilirannya dapat menimbulkan ketidakstabilan sosial atau pribadi (Octaviana 2020: 16). Kecenderungan dari adanya penyakit sosial mengakibatkan peradaban dari sebuah kultur masyarakat semakin terdegradasi atau menurun. Sehingga kehidupan sosial dapat terlaksana secara fungsional apabila masyarakat memegang norma sosial dan menghindari tindakan yang berseberangan.

Hal tersebut sangat kental kaitannya dengan masyarakat Kota Pangkalpinang yang menjadi episentrum objek dan lokus dari merekabnya aplikasi Chip Higgs Domino yang menimbulkan beberapa dampak signifikan terhadap individu maupun masyarakat. Penggunaan Chip Higgs Domino di Kota Pangkalpinang menunjukkan bahwa kesadaran yang semu pada individu saat ini berubah menjadi kebutuhan yang tidak nyata, memperkuat produksi hal-hal yang tidak berarti dan memberikan kontrol tanpa disadari kepada masyarakat. Hal ini dapat menyebabkan munculnya patologi sosial, sebuah kondisi di mana masyarakat mengalami gangguan dalam nilai-nilai dan perilaku yang berpotensi merusak keharmonisan sosial.

Patologi masyarakat yang hadir terjadi di Kota Pangkalpinang dengan perilaku perjudian berbasis aplikasi yakni Chip Higgs Domino. Perilaku masyarakat yang melakukan perjudian dengan aplikasi online yakni Chip Higgs Domino cenderung membentuk perubahan terhadap karakteristik serta tindakan individu. Sebagaimana terdapat beberapa kasus kekerasan fisik yang terjadi karena hutang dan persaingan antara bandar chip serta pelaku lainnya. Kemudian hal tersebut diiringi dengan beberapa tindakan pencurian karena keterbatasan modal. Apalagi umumnya perjudian dikonotasikan negatif karena akan memberi dampak buruk yakni kekalahan. Pelanggaran terhadap etika dan moral juga menjadi masalah signifikan seperti pelaku yang terlibat dan ternormalisasi terhadap aplikasi tersebut cenderung jauh dari pemahaman spiritual agama. Terakhir, pelaku perjudian berbasis aplikasi menjadi konsumtif dan pemenuhan kebutuhan sekunder menjadi tinggi atau cenderung boros.

Aplikasi online seperti perjudian domino nampaknya telah merangsang masyarakat dan bersifat hegemonis dalam bentuk yang lebih konkrit. Salah satu diantaranya ialah aplikasi Chip Higgs Domino yang mengontrol individu untuk melakukan pemuasan terhadap prinsip kesenangan. Ditambah dengan dalih uang untuk mendapatkan keuntungan dan disebarluaskan melalui promosi media seperti youtube dan kontruksi yang terjadi disekitar individu. Perjudian sebagai perilaku yang memenuhi kebutuhan abstrak, muncul sebagai cara untuk memuaskan kesenangan yang seharusnya terkendali oleh realitas, namun manusia sering kali membentuknya menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, bahkan dalam aktivitas yang dianggap abnormal (Rosmiati 2019:18).

Masyarakat Kota Pangkalpinang baik usia remaja maupun dewasa hingga orang tua ikut melakukan perjudian berbasis aplikasi Chip Higgs Domino. Hal ini pula di diperkuat dengan banyaknya tempat untuk melakukan konversi koin chip atau yang sering biasa disebut sebagai bandar. Banyaknya bandar mengakibatkan adanya dorongan atas motivasi kelompok remaja, dewasa bahkan orang tua. Perjudian terjadi karena adanya instrumen melalui konstruksi media. Masyarakat merasa akan mendapatkan keuntungan lebih apabila melakukan judi online meskipun tidak ada kepastian didalamnya. Merembaknya perjudian online berbasis aplikasi menciptakan bentuk baru dalam sub komunitas masyarakat yakni masyarakat patologi. Patologi masyarakat kemudian menjadi fokus bagi peneliti dalam melihat dampak negatif yang muncul berdasarkan perjudian berbasis aplikasi mulai dari kriminalitas seperti mencuri, penipuan dan berbagai hal lainnya yang dianggap merugikan orang lain.

Mirisnya masyarakat di Kota Pangkalpinang justru secara tidak disadari telah menormalisasikan aktivitas perjudian mulai dari segi pelaku maupun bandar. Berdasarkan konsep pertukaran sosial, perjudian terjadi karena manusia berusaha menukarkan sesuatu untuk kepentingan mereka yakni uang dan kepuasan. Perjudian dalam beberapa telaah, selalu mengakibatkan kekacauan bagi pelaku karena selalu untuk mencari cara bagaimana menutupi perputaran uang. Kemudian jika dilihat berdasarkan pertukaran sosial, pelaku membutuhkan uang sebagai motif mereka melakukan perjudian dan begitupula bandar yang membutuhkan bongkaran setiap harinya demi mendapatkan untung dari hasil jual-beli koin Chip.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti mengenai patologi sosial yang diakibatkan oleh kebutuhan palsu sebagai dampak aplikasi game online yang telah berubah menjadi simulasi perjudian pada masyarakat Kota Pangkalpinang. Dengan demikian, berdasarkan uraian masalah yang telah disajikan, peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam penelitian berjudul "Perjudian Berbasis Aplikasi: Studi Patologi Sosial Perilaku Masyarakat Kota Pangkalpinang".

2. Tinjauan Pustaka

Pada penelitian yang dilakukan kali ini akan menggunakan pemikiran George C. Homans mengenai teori pertukaran sosial sebagai bentuk konstruksi pelaku yang terlegitimasi berdasarkan siklus permodalan judi demi memenangkan pertarungan. Teori pertukaran sosial digunakan sebagai alat analisis bagaimana kemudian perjudian dinormalisasi melalui pelaku-pelaku yang saling melakukan pertukaran seperti hubungan antara pelaku dengan bandar. Logika sederhana yang digunakan seperti pelaku tidak mungkin menjadikan aplikasi Chip Higgs Domino sebagai alternatif apabila tidak ada tempat konversi dari koin chip seperti bandar koin. Begitupun sebaliknya, bandar tidak akan mendapatkan untung dan menyediakan koin apabila tidak ada pelaku yang melakukan bongkaran chip sebagai stok. Artinya, baik itu pelaku maupun bandar saling melakukan pertukaran yang bersifat inklusif dan tersirat dimana keduanya saling menormalisasi aktivitas perjudian di Kota Pangkalpinang.

Homans menjelaskan beberapa proposisi dalam teori pertukaran sosial, termasuk hubungan individu antara nilai dan aktivitas, di mana setiap individu memiliki pandangan pribadi dalam menilai nilai dari tindakan dan interaksi. Teori ini juga menyoroti hubungan langsung antara frekuensi menerima ganjaran yang berharga dengan tingkat nilai yang terkandung dalam ganjaran tersebut. Selanjutnya, proposisi tentang depreciative-progress, yaitu semakin sering individu menerima ganjaran tertentu di masa lalu, semakin rendah nilai ganjaran tersebut. Proposisi lainnya, yaitu persetujuan-agresi, menunjukkan bahwa individu cenderung bersikap agresif jika tindakan mereka tidak mendapatkan ganjaran sesuai harapan. Terakhir, proposisi rasionalitas menyatakan bahwa individu akan memilih tindakan alternatif yang dianggap memiliki nilai lebih tinggi sesuai dengan pertimbangan untung-rugi, menggambarkan manusia sebagai makhluk yang bertindak secara rasional.

Pertukaran sosial dalam penelitian ini melihat bagaimana ketergantungan antara pelaku dan bandar chip yang saling melakukan relasi kepentingan uang berdasarkan jual-beli koin chip. Pertukaran sosial juga menciptakan rasionalitas yang kurang baik jika dilihat berdasarkan instrument atas motif pelaku perjudian berbasis aplikasi. Penelitian ini pula nantinya berusaha melihat patologi yang muncul di masyarakat Kota Pangkalpinang beserta dampaknya bagi kehidupan sosial dari segi nilai-norma.

Adapun penelitian ini dilakukan untuk mengkaji tentang konsep patologi sosial yang dianalisis menggunakan perspektif Homans pada masyarakat Kota Pangkalpinang khususnya pengguna aplikasi Chip Higgs Domino. Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan mencantumkan tiga penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti lain dan relevan dengan penelitian ini.

N o	Nama	Tahun dan Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan	Metode
--------	------	--------------------	-------	-----------	-----------	--------

1	Bahrul Ulum.	2018. <i>Game "Mobile Legends Bang Bang" Di Kalangan Mahasiswa Uin Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Marcuse"</i>	(1) Terdapat rasa penasaran yang besar dalam diri mereka (2) Mereka membutuhkan <i>refreshing</i> guna untuk menghilangkan <i>stress</i> dari aktivitas perkuliahan (3) Mereka juga tengah mengikuti <i>trend</i> yang sedang marak di lingkungan sekitarnya (4) Menurut mereka tingkat kesulitan <i>game</i> -nya cukup tinggi	Sama-sama memiliki fokus yakni menganalisis tentang perjudian online berbasis aplikasi	Objek: Penelitian terdahulu memiliki objek yakni mahasiswa Penelitian yang akan dilakukan memiliki objek yakni masyarakat secara umum Teori: Penelitian terdahulu menggunakan teori Konsumerisme dari Herbert Marcuse Penelitian yang akan dilakukan menggunakan teori pertukaran sosial dari George Homans Lokus: Penelitian terdahulu memiliki lokus di Kampus UIN Sunan Ampel Surabaya Penelitian yang akan dilakukan memiliki lokus di Kota Pangkalpinang	Metode penelitian dalam skripsi ini dikaji dengan metode penelitian kuantitatif, yaitu kajian lapangan (<i>field research</i>)
2	Lanny Lestiana	2020. <i>"Patologi Sosial Masyarakat Pedesaan (Studi Terhadap Judi Sabung"</i>	Faktor-faktor yang melatarbelakangi perjudian sabung ayam yaitu: ekonomi yang	Sama sama memiliki fokus mengenai patologi sosial yang terjadi di masyarakat	Teori: Penelitian terdahulu menggunakan konsep tentang patologi	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode

		<i>Ayam di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang)</i> "	rendah, lingkungan tempat tinggal atau pergaulan, serta faktor kurangnya pemahaman agama		sosial yang beragam Penelitian yang akan dilakukan menggunakan teori pertukaran sosial dari George Homans Lokus: Penelitian terdahulu memiliki lokus di Desa Dwi Warga Penelitian yang akan dilakukan memiliki lokus di Kota Pangkalpinang	deskriptif kualitatif
3	Restu Dwi Putra	2021. <i>"Patologi Sosial (Studi Kasus pada Siswa SMPN 5 Pattallassang Kab. Gowa)"</i>	Patologi sosial pada siswa di SMPN 5 Pattallassang disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya pengaruh lingkungan bermain, permasalahan ekonomi, perkembangan zaman semakin modern, dan rendahnya peran keluarga dan agama sehingga penyimpangan-penyimpangan terjadi dalam lingkungan para siswa dan berdampak kepada siswa itu sendiri	Sama sama berfokus pada patologi sosial pada siklus perjudian	Teori: Penelitian terdahulu menggunakan konsep tentang patologi sosial beragam Penelitian yang akan dilakukan menggunakan teori pertukaran sosial dari George Homans Lokus: Penelitian terdahulu memiliki lokus di SMPN 5 Pattallassang Kab. Gowa Penelitian yang akan dilakukan memiliki lokus di	Penelitian menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus

					Kota Pangkalpina ng	
--	--	--	--	--	---------------------------	--

3. Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Pendekatan ini dianggap relevan dalam menggali konsep pertukaran gagasan yang diperkenalkan oleh George Homans. Studi kasus dipandang relevan karena peneliti memerlukan pemahaman mendalam tentang data deskriptif yang terkait langsung dengan masalah sosial yang dianalisis, dengan menggunakan perspektif Homans di komunitas Kota Pangkalpinang, khususnya pengguna aplikasi Chip Higgs Domino. Pendekatan analisis deskriptif juga dianggap relevan karena sesuai dengan fokus rumusan masalah dalam penelitian ini.

Penelitian akan dilakukan di Kota Pangkalpinang dengan pertimbangan banyaknya bandar chip yang mudah untuk ditemukan seperti di konter HP yang tersebar di seputaran Kota Pangkalpinang. Hal ini diperkuat dengan adanya penertiban yang dilakukan oleh Subdit V Siber Polres Pangkalpinang di konter dekat Jl Depati Hamzah Kelurahan Semabung Lama dan kasus tersebut sudah dilimpahkan ke Kejaksaan (Malaka 2023).

Penelitian ini menarik data primer dari wawancara mendalam dengan beberapa remaja dan orang dewasa di Kota Pangkalpinang yang dikategorisasikan sebagai pengguna aktif dari aplikasi Chip Higgs Domino. Kemudian data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumen terkait data monografi masyarakat Kota Pangkalpinang, buku referensi, jurnal penelitian, skripsi dari penelitian terdahulu serta sumber internet dan koran yang relevan dengan masalah yang diangkat oleh peneliti. Dalam *purposive sampling* yang menjadi pertimbangan peneliti untuk menentukan informan adalah pelaku yang secara aktif menggunakan aplikasi Chip Higgs Domino dengan kriteria sebagai berikut: pertama, masyarakat kota Pangkalpinang yang tergolong sebagai pengguna aplikasi Chip Higgs Domino baik laki-laki maupun perempuan. Kedua, bandar koin chip yang tersebar di berbagai konter HP di Kota Pangkalpinang.

4. Hasil dan Pembahasan

A. Patologi Sosial dan Normalisasi Perjudian Chip Higgs Domino

a. Perjudian Chip Higgs Domino Sebagai Bentuk Patologi Sosial

Di dunia perjudian virtual Higgs Domino, konversi koin antara bandar dan pengguna menjadi titik fokus utama dalam dinamika pertukaran chip. Bandar, sebagai penyedia permainan, mengelola aliran koin dengan teliti untuk memastikan kelancaran transaksi. Saat pengguna membeli chip untuk berjudi, mereka menukarkan koin virtual dengan nilai yang setara dalam bentuk chip permainan. Proses ini memungkinkan pengguna untuk menikmati permainan tanpa harus khawatir tentang manajemen uang tunai yang riil, sambil memberikan bandar kontrol yang cermat terhadap ekonomi dalam game. Konversi koin menjadi Chip Higgs Domino mencerminkan kepercayaan dan keamanan dalam sistem yang dirancang untuk mengoptimalkan pengalaman perjudian secara digital.

b. Normalisasi Perjudian Chip Higgs Domino

1. Orientasi Pada Kemenangan dan Pengabaian Terhadap Sistem Judi

Orientasi pada kemenangan dengan pengabaian terhadap sistem judi chip. Mereka menolak terlibat dalam perjudian virtual yang sering menghiasi meja virtual, memilih fokus sepenuhnya pada permainan itu sendiri. Bagi mereka, kemenangan bukan hanya sekadar poin atau chip tambahan, melainkan pencapaian inti dari keterampilan dan strategi yang mereka kembangkan. Mengesampingkan spekulasi dan taruhan, mereka merenungkan setiap langkah, mempertimbangkan setiap keputusan dengan cermat untuk mencapai tujuan utama: dominasi atas lawan. Dengan mengedepankan keahlian dan dedikasi mereka terhadap permainan, mereka membuktikan bahwa orientasi pada kemenangan sejati tidak selalu terikat pada imbalan material, melainkan pada kebanggaan akan prestasi dan kemampuan yang telah mereka bangun.

2. Tidak Adanya Kontrol Sosial

Perjudian dengan Chip Higgs Domino tidak hanya menjadi ajang untuk mencari kesenangan atau keuntungan, tetapi juga telah memunculkan beberapa kontroversi di kalangan warga setempat. Para penjudi, dari yang muda hingga yang tua, berkumpul di rumah-rumah atau lokasi terpencil untuk bertaruh dengan menggunakan Chip Higgs Domino. Mereka terlibat dalam permainan yang serius, sering kali menempatkan taruhan yang cukup besar, yang mencerminkan pentingnya permainan ini dalam dinamika sosial komunitas mereka. Namun, tanpa kontrol sosial yang kuat berdasarkan nilai-nilai kebudayaan, praktik ini dapat menimbulkan ketegangan antar individu dan bahkan mengganggu kohesi sosial yang selama ini dijaga dengan ketat dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Ketiadaan kontrol sosial yang berbasis pada nilai-nilai kebudayaan tradisional juga menunjukkan perubahan dalam struktur sosial masyarakat tersebut. Di mana sebelumnya, kegiatan sosial seperti ini mungkin diatur dengan ketat oleh adat dan nilai-nilai leluhur, sekarang terjadi penyesuaian terhadap interaksi sosial yang lebih bebas dan individualistik. Meskipun perjudian dengan Chip Higgs Domino memberikan kesempatan bagi anggota komunitas untuk menghibur diri dan mengembangkan keterampilan dalam permainan tersebut, dampak jangka panjangnya terhadap kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat tentu masih perlu dipertimbangkan dengan serius.

B. Sumber Daya Yang Digunakan Oleh Pemain Judi

a. Uang dan Modal

Dalam perjudian online Chip Higgs Domino, uang dan modal memegang peran sentral yang menentukan bagi para pemain. Chip Higgs Domino tidak hanya sebagai alat untuk bertaruh, tetapi juga sebagai representasi nilai dan keberuntungan dalam permainan. Sebagai pemain, mengelola uang dan modal dengan bijak adalah kunci untuk mencapai kesuksesan dalam jangka panjang. Setiap chip yang dipertaruhkan memuat arti yang lebih dalam dari sekadar nilai nominalnya, karena mereka mewakili upaya, strategi, dan harapan para pemain untuk menang. Namun, kehadiran uang dan modal juga membawa risiko yang tak terhindarkan. Bagi sebagian pemain, perjudian online ini adalah sumber pendapatan tambahan yang signifikan, sedangkan bagi yang lain, bisa menjadi jalan menuju masalah keuangan yang serius. Oleh karena itu, dalam setiap langkahnya, kesadaran akan nilai uang dan pengelolaan modal yang cerdas sangat penting untuk memastikan pengalaman perjudian yang bertanggung jawab dan berkelanjutan.

b. Alat Produksi Berupa Chip dan Teknologi

Alat produksi dalam perjudian online, seperti Chip Higgs Domino, tidak hanya menjadi sarana untuk bermain, tetapi juga menjadi inti dari pengalaman berjudi yang modern dan dinamis. Chip Higgs Domino, dengan teknologi dan desainnya yang canggih, tidak hanya menghadirkan permainan yang adil dan transparan, tetapi juga menyediakan kontrol penuh bagi pemain untuk mengelola taruhan mereka dengan mudah. Dalam setiap putaran permainan, chip ini menjadi simbol nilai dan strategi, memungkinkan pemain untuk membangun taktik mereka sendiri dalam mencapai kemenangan. Dengan menggunakan alat produksi ini, pemain dapat merasakan sensasi kasino langsung dari kenyamanan rumah mereka sendiri, menjadikannya sebagai pilar utama dalam evolusi perjudian online menuju masa depan yang lebih terhubung dan terpercaya.

c. Sistem Patron-Klien

Dalam dunia perjudian Chip Higgs Domino, terdapat sistem patron-klien yang kompleks antara bandar dan pengguna. Bandar, yang sering kali merupakan pemain berpengalaman dengan modal besar, memainkan peran utama sebagai patron. Mereka menawarkan chip kepada pengguna yang lebih tidak berpengalaman atau memiliki modal terbatas sebagai klien. Dalam pertukaran ini, pengguna menerima chip dengan janji untuk mengembalikan sejumlah chip tertentu ketika menang. Sementara itu, bandar bertindak sebagai penyalur modal yang mengontrol pasokan chip dan mendapatkan keuntungan dari bunga yang dibebankan pada pinjaman ini. Sistem ini tidak hanya memungkinkan akses yang lebih besar terhadap permainan, tetapi juga menimbulkan risiko adiksi dan utang bagi pengguna yang terlibat dalam praktik ini. Sebagai hasilnya, dinamika patron-klien dalam perjudian Chip Higgs Domino mencerminkan ketidakseimbangan kekuatan dan risiko yang melekat dalam aktivitas perjudian online.

d. Jaringan Perjudian

Pentingnya jaringan perjudian untuk transaksi jual beli koin Chip Higgs Domino terbukti sangat signifikan dalam ekosistem permainan ini. Dalam dunia digital yang semakin terhubung, jaringan perjudian menjadi fondasi utama yang mendukung aktivitas jual beli koin chip. Jaringan ini memfasilitasi para pemain untuk melakukan transaksi dengan mudah dan aman, tanpa perlu khawatir akan keamanan dan keaslian koin chip yang mereka beli. Selain itu, keberadaan jaringan perjudian juga memungkinkan adanya pasar yang stabil dan terpercaya bagi para penjual dan pembeli koin chip, yang secara langsung berkontribusi pada pengalaman bermain yang lebih menyenangkan dan teratur. Dengan demikian, jaringan perjudian tidak hanya menjadi penghubung antara pemain dan platform, tetapi juga menjamin kelancaran dan keamanan proses transaksi dalam ekosistem permainan Higgs Domino.

C. Analisis Teori Pertukaran Pada Perjudian Online Chip Higgs Domino

Teori pertukaran James Coleman dapat dianalisis berdasarkan contoh judi online di aplikasi Higgs Domino Island dengan beberapa aspek berikut:

a. Aktor dan Sumber Daya

Aktor adalah Pemain judi online di aplikasi Higgs Domino Island. Mereka adalah individu yang menginginkan kemenangan dan kesenangan dalam bermain. Sedangkan sumber Daya diantaranya Koin domino, uang tunai, dan modal untuk bermain. Sumber daya ini diperlukan untuk membeli koin dan berpartisipasi dalam permainan.

b. Rasionalitas

Pemain judi online bertindak secara rasional untuk memaksimalkan keuntungan. Mereka membeli koin dalam jumlah besar untuk meningkatkan peluang menang dan menggunakan uang kemenangan untuk membeli koin lagi. Aktivitas judi dianggap sebagai pekerjaan harian karena memerlukan investasi konsisten untuk tetap beroperasi.

c. Jaringan dan Kekuasaan

Masyarakat di Kota Pangkalpinang memiliki jaringan bandar dan pengguna yang bertransaksi sesama mereka. Kelompok ini memiliki solidaritas yang tinggi dan saling meminjam modal untuk bermain. Bandar yang memiliki pelanggan loyal akan mendahulukan mereka dan memprioritaskan bongkaran besar untuk memenuhi kebutuhan koin domino dan meningkatkan pendapatan.

d. Perilaku Kolektif

Perilaku kolektif dalam judi online di Kota Pangkalpinang menunjukkan bahwa individu berinteraksi dan saling membutuhkan dalam jaringan sosial. Mereka memiliki tujuan yang sama, yaitu mengejar kemenangan dan kesenangan dalam bermain.

Sehingga dengan demikian, teori pertukaran James Coleman dapat diterapkan dalam konteks judi online di aplikasi Higgs Domino Island dengan memperhatikan aspek-aspek rasionalitas, jaringan sosial, dan perilaku kolektif individu dalam mencapai tujuan mereka.

5. Simpulan

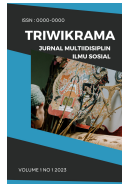
Adapun beberapa kesimpulan dari tujuan penelitian yang akan diuraikan sebagai berikut:

- Perjudian online berbasis Chip Higgs Domino sebagai bentuk patologi sosial mengalami normalisasi karena masih tersedianya sistem konversi Koin Antara bandar dan pengguna Sebagai bentuk pertukaran sosial yang berorientasikan ekonomi.
- Normalisasi perilaku perjudian diakibatkan oleh adanya pelaku yang terlibat baik pengguna maupun bandar memiliki orientasi yang dominan mengarah kemenangan namun mengalami pengabaian terhadap dampak buruk sistem judi. Serta tidak adanya kontrol sosial berdasarkan nilai kebudayaan yang berakibat pada penormalisasian perjudian itu sendiri.
- Sumber daya yang digunakan oleh setiap pemain judi berbasis Chip Higgs Domino di Kota Pangkalpinang diantaranya seperti uang sebagai permodalan awal untuk mencapai kemenangan. Kemudian alat produksi wajib tersedia seperti Handphone, sinyal jaringan yang memadai serta biaya tambahan seperti tempat bersantai dan warung kopi untuk meningkatkan permainan. Lebih lanjut yakni sistem patron klien antara pengguna dengan bandar koin Chip Higgs Domino agar jual beli lebih mudah dilakukan. Terakhir adalah jaringan perjudian membuat normalisasi terjadi secara tidak sadar bagi setiap pelaku yang terlibat.

Daftar Pustaka

Sumber Buku :

- Bachtiar, Wardi. 2010. Sosiologi Klasik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Damasar, Indrayani. 2016. Pengantar Sosiologi Pedesaan. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Haryanto, Sindung. 2016. Spektrum Teori Sosial Dari Klasik Hingga Postmodern. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ibrahim. 2015. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Jamaludin, Adon Nasrullah. 2016. Sosiologi Pembangunan. Bandung: Pustaka Media.
- Kartono, Kartini. 1999. Patologi Sosial, Jilid 1. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Kartono, Kartini. 2015. Patologi Sosial Edisi 4. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mukhtar. 2013. Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahman, Bustami &. Ibrahim. 2009. Menyusun Proposal Penelitian. Pangkal Pinang: UBB Press.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. Metode Penelitian Kajian Budaya Dan Ilmu-Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Manajemen. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, Wiratna. 2014. Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Wirawan, Ida Bagus. 2012. Teori-Teori Dalam Tiga Paradigma. Jakarta: Prenada Media Group.
- Skripsi dan Jurnal:**
- Dhahri, Irsyad, and Karmila. 2017. "Tinjauan Tentang Tindak Pidana Perjudian Sabung Ayam Di Kabupaten Bone (Studi Pada Polres Bone)." Jurnal Supremasi 12(1):9-19.
- Lestiana, Lanny. 2020. "Patologi Sosial Masyarakat Pedesaan (Studi Terhadap Judi Sabung Ayam Di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang)." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung.
- Megawulandari, Mila, Zainal Rafli, and Saifur Rohman. 2019. "Patologi Sosial Dalam Novel Rembulan Tenggelam Di Wajahmu Karya Tere Liye." Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia 4(2):85-90.
- Octaviana, Rina. 2020. "Konsumerisme Masyarakat Modern Dalam Kajian Herbert Marcuse." Jurnal Aqidah Dan Filsafat Islam 5(1):121-33.
- Pambudi, Rio, Aulia Rosa Nasution, and Muazzaul. 2020. "Tindak Pidana Perjudian Dalam Tinjauan Hukum Pidana (Studi Kasus Putusan Nomor 491 / Pid.b / PN Mdn Tahun 2017)." Jurnal Ilmiah Hukum 2(2):110-18.
- Putra, Restu Dwi. 2021. "Patologi Sosial (Studi Kasus Pada Siswa SMPN 5 Pattaliassang Kab. Gowa)." Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar.
- Rosmiati, Ai. 2019. "Eksistensi Manusia Dalam Represi Peradaban Modern (Studi Kritis Terhadap Pemikiran Herbert Marcuse)." Jurnal Aqidah Dan Filsafat Islam 4(2):1-38.
- Sholahudin, Umar. 2020. "Membedah Teori Kritis Mazhab Frankfurt: Sejarah, Asumsi, Dan Kontribusinya Terhadap Perkembangan Teori Ilmu Sosial." Journal Of Urban Sociology 3(2):71-89.
- Ulum, Bahrul. 2018. "Game 'Mobile Legends Bang Bang' Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan 'One Dimensional Man' Herbert Marcuse." Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya.



Waluyo, Lukman Saleh, and Ilya Revianti. 2019. "Pertukaran Sosial Dalam Online Dating (Studi Pada Pengguna Tinder Di Indonesia)." *Jurnal Informatik* 15(1):21–38.

Wardani. 2016. "Membedah Teori Sosiologi: Teori Pertukaran (Exchange Theory) George Caspar Homans." *Studi Insania* 4(1):19–38.

Sumber Internet:

Malaka, Teddy. 2023. "Penjual Chip Domino Di Pangkal Pinang Ditangkap Tim Cyber Polda Bangka Belitung Ini Hukumannya." *Bangka Tribunnews*. Retrieved May 28, 2023 (<https://bangka.tribunnews.com/2023/05/12/penjual-chip-domino-di-pangkalpinang-ditangkap-tim-cyber-polda-bangka-belitung-ini-hukumannya>).