

**AKTIVITAS GAME ONLINE GENERASI Z BERDASARKAN
ISLAMIC HAPPINESS AND WELFARE THEORY PADA
APLIKASI GAME SLOT**

Tesis

*Diajukan untuk Melengkapi Syarat Guna memperoleh gelar Magister
dalam bidang Ekonomi Syariah (M.E) pada Program Studi Ekonomi Syariah
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Oleh

Peni
2205060004

**PASCA SARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
EKONOMI SYARIAH
2025**

**AKTIVITAS GAME ONLINE GENERASI Z BERDASARKAN
ISLAMIC HAPPINESS AND WELFARE THEORY PADA
APLIKASI GAME SLOT**

Tesis

*Diajukan untuk Melengkapi Syarat Guna memperoleh gelar Magister
dalam bidang Ekonomi Syariah (M.E)*



UIN PALOPO

Oleh

Peni
2205060004

Dosen Pembimbing

1. Dr. Muhammad Ruslan Abdullah, M.A.
2. Dr. Mahadin Shaleh, M.SI.

**PASCA SARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
EKONOMI SYARIAH
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Peni

NIM : 22 0506 0004

Program Studi : Ekonomi Syariah

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya.

Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya. Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Palopo, 12 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan



NIM: 2205060004

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tesis berjudul "Aktivitas Game Online Generasi Z berdasarkan *Islamic Happiness and Welfare Theory* pada Aplikasi Game Slot" yang ditulis oleh Peni, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 22 0506 0004, mahasiswa Program Studi Ekonomi Syariah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Palopo, yang diseminarkan pada hari Kamis tanggal 7 Agustus 2025, bertepatan dengan 13 Safar 1447 Hijriah telah diperbaiki sesuai dengan catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat untuk meraih gelar Magister Ekonomi (M.E).

Palopo, 11 Agustus 2025

TIM PENGUJI

- | | | |
|-------------------------------------------|-------------------|---------|
| 1. Prof. Dr. Muhaemin, M.A | Ketua Sidang | (.....) |
| 2. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. | Sekretaris Sidang | (.....) |
| 3. Prof. Dr. Ahmad Syarief Iskandar, M.M. | Penguji I | (.....) |
| 4. Dr. Ishak, S.E.I., M.E.I | Penguji II | (.....) |
| 5. Dr. Muh. Ruslan Abdullah, M.A. | Pembimbing I | (.....) |
| 6. Dr. Mahadin Shaleh, M.Si. | Pembimbing II | (.....) |

Mengetahui

a.n Rektor IAIN Palopo
Direktur Pascasarjana


Prof. Dr. Muhaemin, M.A
NIP. 197902032005011006


Ketua Program Studi
Ekonomi Syariah
Ishak, S.E.I., M.E.I
NIP. 198509152019031003

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ

وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ, أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. Yang telah menganugrahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini dengan judul “Adiksi Game Online Generasi Z Berdasarkan Islamic Happiness And Welfare Theory Pada Aplikasi Game Slot ” setelah melalui proses yang panjang.

Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya yang telah memperjuangkan dan menyebarkan ajaran islam sehingga membawa peradaban perkembangan ilmu pengetahuan yang dirasakan hingga saat ini. Serta penulis ucapkan banyak terima kasih terhadap orang kedua orang tua saya bapak Sarijuddin tersayang dan ibu Peti tercinta, yang telah menyayangi, merawat dan selalu mendengar keluh kesah penulis dari kecil hingga sekarang dan tentunya selalu mendukung penulis disetiap hidupnya.

Selanjutnya, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yaitu:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum,

Perencanaan, dan Keuangan, Dr. Takdir, S.H., M.H., M.K.M. selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Prof. Dr. Muhaemin M.A selaku Direktur Pascasarjana IAIN Palopo.
3. Dr. Helmi Kamal, M.HI selaku Wakil Direktur pascasarjana IAIN Palopo.
4. Ketua Program Studi Bapak Dr. Ishak SE, ME dan Sekertaris Program Studi Ekonomi Syariah Dr. Mujahidin, Lc., M.E.I.
5. Dr. Muh. Ruslan Abdullah, M.A. selaku pembimbing pertama telah sangat sabar mengarahkan dan mendengarkan hasil observasi penulis, saran dan arahan dalam pengembangan tesis ini hingga selesai.
6. Dr. Mahadin Shaleh, M.SI. selaku pembimbing kedua yang sangat sabar menunggu inspirasi penulis, serta mudah ditemui di tengah kesibukan yang padat sebagai dosen tetap mampu memberikan arahan teori dalam pengembangan tesis ini.
7. Seluruh staf pascasarjana IAIN Palopo, khususnya di program ekonomi syariah, atas dukungan luar biasa secara administrative yang memberikan dedikasi dan panduan mereka sangat berarti bagi kesuksesan peneliti.
8. Teman kelas seangkatan Ekonomi Syariah Kelas A tahun 2022, Kita telah menjalani perjalanan yang luar biasa dalam belajar dan berkembang di bidang ekonomi syariah. Kebersamaan dan semangat juang kita telah membantu kita mencapai prestasi-prestasi yang luar biasa selama beberapa semester. Selalu semangat dalam menyelesaikan apa yang telah kita mulai, mungkin akan terdistraksi oleh banyak hal seperti kegiatan atau aktivitas lainnya tapi karena kita telah paham tesis ini tidak akan selesai sampai kita memulainya, saya

berharap itu bisa menjadi motivasi dan pengingat untuk menyelesaikannya hingga tuntas.

9. Teman-temanku di kejauhan sana yang tidak bisa kusebutkan satu per satu. Terima kasih untuk saran yang selama ini tidak kutemukan disekitar lingkunganku. Kalian spesial sekali untuk semua waktu yang hanya bisa dilakukan lewat panggilan video.
10. Diriku sendiri terima kasih untuk sudah mau bertahan dan berlelah-lelah. Kamu hebat karena bisa sampai disini, tolong jangan pernah pakai keberhasilan dan pencapaian orang lain untuk mengukur keberhasilanmu. Ingat kita semua adalah karakter utama dalam hidup kita. Keberhasilan orang lain hanya sebuah pertunjukkan, mari kita buat pertunjukkan kita sendiri. Ini baru season 25, season selanjutnya masih belum tergambar. Maka dari itu kita bisa buat skenario yang lebih bagus untuk itu.

Semoga hasil penelitian tesis ini menjadi berkah bagi agama, nusa, dan bangsa.

Aamiin.

Palopo, 12 Agustus 2025

Peni Sarijuddin M

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN DAN SINGKAT

A. Transliterasi Arab – Latin

Pedoman Transliterasi Arab Latin pada penulisan skripsi ini mengacu pada hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	b	be
ت	Ta	t	te
ث	sa	s	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	je
ح	Ḥa	Ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	zal	z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	S	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	qi
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha
ء	hamzah	'	apostrof
ي	Ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda(‘).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vocal bahasa Indonesia, terdiri atas vocal tunggal atau monoftong dan vocal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda harakat, tranlitasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap Bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اِي	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	A dan I
اُو	<i>Fathah dan wau</i>	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ :*kaiifa*

هَوَّلَ :*haulā*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آ... ا... آ	<i>Fathah</i> dan <i>Alif</i> atau <i>ya</i>	Ā	A dengan garis di atas
إِ ي	<i>Kasrah</i> dan <i>ya</i>	ī	I dan garis di atas
أ و	<i>Ḍammah</i> dan <i>wau</i>	Ū	U dan garis di atas

Garis datar di atas huruf *a*, *i*, dan *u* bisa juga diganti dengan garis lengkung seperti huruf *v* yang terbalik menjadi *â*, *î*, dan *û*. Model ini sudah dibakukan dalam font semua sistem operasi.

Contoh :

مَات : mâtâ

رَمِي : ramâ

يَمُوتُ : yamûtu

4. Ta marbūṭah

Transliterasi untuk *ta marbūṭah* ada dua, yaitu: *ta marbūṭah* yang hidup atau mendapat harkat *Fathah*, *Kasrah* dan *Ḍammah* transliterasinya adalah [t].

Sedangkan *ta marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun transliterasinya adalah [h].

Kalau kata yang terakhir dengan *ta marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbūṭah* itu ditransliterasi kandungan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَضْلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *Tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah *Tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh :

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjāinā*

الْحَقَّ : *al-ḥaqq*

الْحَجَّ : *al-ḥajj*

نُعِمَّ : *nu'ima*

عُدُو : 'aduwwun

Jika huruf ع ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah, maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh :

عَلِيٌّ : 'alī (bukan 'aly atau 'aliyy)

عَرَبِيٌّ : 'arabi (bukan 'arabiyy atau 'araby)

6. Kata sandang

Kata sandang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang transliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qomariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh :

الشَّمْسُ : *Al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *Al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *Al-falsafah*

الْبِلَادُ : *Al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf *hamzah* menjadi apostrof hanya berlaku bagi *hamzah* yang terletak di tengah dan di akhir kata. Namun bila *hamzah* terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa *alif*.

Contoh :

تَأْمُرُونَ : ta'murūna

الْأَوْء : al-nau'

شَيْء : syai'un

أُمِرْتُ : umirtu

8. Penulisan Bahasa Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata Istilah atau kalimat Arab yang ditranslitesasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia . Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan Bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan Bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dari *al-Qur'ān*), *sunnah*, *khusus* dan *umum*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh :

Fī Zilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

Al-'Ibārāt bi 'umūm al-lafz lā bi khuṣūṣ al-sabab

9. *Lafz al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf *hamzah*.

Contoh :

دِينُنا اللهُ : *dīnullāh*

بِالله : *billāh*

Adapun *ta marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *Lafz al-Jalālah* ditransliterasikan dengan huruf [t].

Contoh :

هُمْفِيْرَ حَمَةِالله : *hum fi raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All caps*) dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman Ejaan Bahasa Indonesia (EYD) yang berlaku. Huruf kapital misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama dalam permulaan kalimat.

Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata

tersebut. Menggunakan huruf kapital (*Al-*). Ketentuan juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang *al-*, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK dan DR).

Contoh :

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fih al-Qur'ān

Naṣr al-Dīn al-Ṭūsī

Abū Naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-munqiz min al-Ḍalāl

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt., = *Subhanahu Wa Ta'ala*

Saw., = *Sallallahu 'Alaihi Wasallam*

H = Hijrah

M = Masehi

SM = Sebelum Masehi

L = Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)

W = Wafat tahun

QS = Qur'an, *Surah*

HR = Hadits Riwayat

C. Daftar Istilah Ekonomi Syariah

Hiburan Digital	= Permainan, video, acara, yang dimainkan dan dilihat lewat aplikasi atau website yang membutuhkan gawai dan internet untuk mengaksesnya.
Game Online	= Bentuk permainan yang bisa diakses lewat aplikasi dengan internet.
Mudharat	= Sesuatu yang merugikan, mendatangkan bahaya atau keburukan baik fisik, sosial, dan spiritual.
Kesejahteraan Materil	= Kondisi dimana terpenuhinya kebutuhan dasar dan keinginan seseorang dalam hal materi.
Kesejahteraan Moral	= Kondisi baik dari segi perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai yang diterima secara umum.
Kesejahteraan Spiritual	= Keadaan dimana seseorang merasa terhubung dengan sesuatu yang besar dari diri sendiri, sehingga menuntun makna dan tujuan hidupnya yang tergambar dari nilai-nilai yang diyakini membimbing perilakunya.
Maysir	= Praktik perjudian atau taruhan yang dilarang dalam islam.
Falah	= Tujuan hidup seorang muslim untuk sejahtera dunia dan akhirat.

Sa'adah = Kebahagiaan yang didapatkan dari menghindari larangan-Nya dengan melakukan aktivitas sebagai seorang muslim-muslimah.

Kebahagiaan Ukhrawiyah = Kebahagiaan yang diperoleh di akhirat yang kekal dan abadi.

Kebahagiaan Badaniyyah = Kebahagiaan yang didapatkan dari badan yang sehat dan kuat, umur yang panjang serta keelokan rupa dalam melakukan kegiatan sehari-hari.

Kebahagiaan Taufikiyyah = Bentuk kebahagiaan yang merujuk seseorang merasa disayangi oleh Allah SWT dengan diperhatikannya lewat tanda-tanda seperti rasyd, hidayah, ta'yid.

Kebahagiaan Nafsiyah = Kebahagiaan dari jiwa yang tenang melalui akal yang disempurnakan ilmu, pemeliharaan diri dari maksiat, haram, dan syubhat, meninggalkan hal-hal yang membelenggu dekat dengan-Nya, menyeimbangkan kemampuan fisik dan rohani

Kebahagiaan Kharijah = Kebahagiaan yang didapatkan dari luar manusia seperti keluarga, jabatan atau pencapaian, harta, status sosial

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PRAKATA	v
PEDOMAN LITERASI ARAB DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI	xviii
DAFTAR AYAT	xx
DAFTAR HADIST	xxi
DAFTAR GAMBAR/BAGAN.....	xxii
DAFTAR TABEL	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
ABSTRAK	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Kajian Penelitian Terdahulu	12
B. Deskripsi Teori	15
1. Teori Falah	15
2. Teori Sa'adah	17
C. Tinjauan Variabel	20
1. Islamic Welfare	20
2. Islamic Happiness	27
3. Adiksi Game Judi Online	28
D. Kerangka Fikir	31
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	34
B. Fokus Penelitian	34
C. Defenisi Istilah	35
D. Desain Penelitian	36
E. Data dan Sumbernya	37
F. Instrumen Penelitian	41
G. Teknik Pengumpulan Data	41
H. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	42
I. Teknik Analisis	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian	45

B. Pembahasan	82
BAB V PENUTUP	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102
Lampiran-Lampiran	

DAFTAR AYAT

Q.S. Quraisy ayat 3-4	21
Q.S. Al – Baqarah ayat 168	22
Q.S. Al-Baqarah ayat 173	22

DAFTAR HADIST

H.R. Al-Bukhari no 4860	24
H.R. Muslim no 2260.....	25

DAFTAR GAMBAR

Kerangka Pikir	30
Diagram Pie 4.1 Hubungan Komentator dengan objek penelitian	48
Kutipan 4.1.1. Komentar anggota di lingkungan yang sama	48
Kutipan 4.1.2. Komentar anggota di lingkungan yang sama	49
Kutipan 4.1.3. Komentar anggota di lingkungan yang sama	50
Kutipan 4.1.4. Komentar Pelaku	50
Kutipan 4.1.5. Komentar Pelaku	50
Kutipan 4.1.6. Komentar Pihak Netral	51
Kutipan 4.1.7. Komentar Pihak Netral	52
Kutipan 4.1.8. Komentar Pihak Netral	52
Kutipan 4.1.9. Komentar Keluarga	53
Diagram Pie 4.2 Efek Adiksi Game Slot	54
Kutipan 4.2.1. Komentar Menyatakan Bangkrut	54
Kutipan 4.2.2. Komentar Menyatakan Terlilit Pinjaman Online	55
Kutipan 4.2.3. Komentar Menyatakan Tidak Fokus dengan sekitar	56
Kutipan 4.2.4. Komentar Menyatakan Keluarga Berantakan	57
Kutipan 4.2.5. Komentar Menyatakan Depresi	57
Kutipan 4.2.6. Komentar Menyatakan Ketidakfokusan	58
Kutipan 4.2.7. Komentar Menyatakan Ketidakfokusan	59
Kutipan 4.2.8. Komentar Menyatakan Ketidakfokusan	61
Diagram Pie 4.3 Mentalitas Pemain Slot Judi Online	62
Kutipan 4.3.1. Komentar Tidak Mau Kalah	63
Kutipan 4.3.2. Komentar Agresif	64
Kutipan 4.3.3. Komentar Tidak Mau Kalah	65
Kutipan 4.3.4. Komentar Sarkas	65
Kutipan 4.3.5. Komentar Agresif	67
Kutipan 4.3.6. Komentar Baperan	68
Kutipan 4.3.4. Komentar Gelisah	70
Diagram Pie 4.4 Motivasi Bermain Game Slot	71
Kutipan 4.4.1 Motivasi Karena Melihat di Platform	71
Kutipan 4.4.2 Motivasi Hanya Hiburan	72
Kutipan 4.4.3 Motivasi Sumber Penghasilan	73
Kutipan 4.4.4 Motivasi dari Lingkungan	74
Kutipan 4.4.5 Motivasi Melihat Iklan dari Influencer	75
Kutipan 4.4.6 Motivasi Mendapatkan Modal Kembali	76
Diagram Pie 4.5 Jenis Komentar	77
Kutipan 4.5.1 Komentar Positif	77

Kutipan 4.5.2 Komentar Positif	78
Kutipan 4.5.3 Komentar Negatif	78
Word cloud 4.6.1 Ibadah Pemain Game Slot	79
Word cloud 4.6.2 Efek Bermain Game Slot	81
Word cloud 4.6.3 Mentalitas Pemain Game Slot	84

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar istilah Penelitian	33
Tabel 3.2 Daftar aplikasi yang terindikasi judi menurut kominfo	36
Tabel 3.3 Daftar Konten yang dianalisis	38

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel Hasil Koding Komentar Mentalitas Pemain Game Slot	111
Tabel Hasil Koding Komentar Efek Adiksi Game Slot	113
Tabel Hasil Koding Komentar Motivasi bermain Game Slot	115
Tabel Hasil Data Koding Komentar Hubungan dengan Objek	118

ABSTRAK

Peni Sarijuddin, 2025. "*Aktivitas Game Online Generasi Z Berdasarkan Islamic Happiness and Welfare Theory pada Aplikasi Game Slot.*" Tesis Pascasarjana Program Studi Ekonomi syariah, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Muh. Ruslan Abdullah dan Mahadin Shaleh.

Permasalahan yang dibahas tesis ini adalah bagaimana *islamic welfare theory* dan *islamic happiness theory* memandang adiksi generasi Z dalam bermain aplikasi *game slot* serta mengeksplorasi bagaimana efek adiksi generasi Z dalam bermain aplikasi *game slot*. Untuk mengetahui efek adiksi *game slot* seperti apa yang membuat pemainnya merasa bahagia dan berharap mendapatkan kemenangan instan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif yang menganalisis data dari argumen, atau jawaban responden terkait objek yang diteliti. Pendekatan penelitian yakni analisis konten, yang digunakan untuk menganalisis komponen teks dalam suatu naskah atau transkrip video. Pengguna sumber data yang digunakan adalah data sekunder komentar yang berasal dari video youtube Ferry Irwandi yang berjudul "Bukan Hanya Adiksi yang Membuat Sulit Berhenti Judi! *Research & Explained*" dan Raymondchin "Orang Indonesia Hobi JUDI ONLINE?". Alat analisis komentar yang digunakan adalah *QDA Miner lite*. Hasil penelitian yang ditemukan yakni efek dari bermain *game slot* efek yang dirasakan generasi Z saat bermain *game judi online slot* adalah hutang menumpuk 23.2%, bangkrut 31.8%, keluarga berantakan 8.9%, hilangnya pekerjaan 2.9%, depresi 3.6%, tidak fokus 4.3%, terlilit pinjaman *online* 8.9 %, tidak memperdulikan sekitarnya 11.8%, tidak peduli kesehatan sendiri 4.6%. Berdasarkan *islamic welfare theory* memandang adiksi generasi Z dalam bermain aplikasi *game slot*: 1) pemain slot cenderung tidak menjalankan aturan agamanya, karena jelas-jelas aktivitas judi adalah aktivitas yang diharamkan atau dilarang dalam islam sehingga pemain slot tidak menyembah Allah SWT semestinya seperti jarang ibadah bahkan tidak menjalankan ibadahnya; 2) tidak ada pemain slot yang kaya raya, selain bandar, admin slot, dan *influencer* yang mempromosikan; 3) kecemasan yang dihadapi oleh pemain slot yakni kegelisaan tidak memperoleh kemenangan. Sedangkan berdasarkan *islamic happiness theory* memandang adiksi generasi Z dalam bermain aplikasi *game slot* yaitu tidak tercapainya kebahagiaan *ukhrawiyah, badaniyyah, kharijah, nafsiyah*, dan *taufik* karena aktivitas tersebut sudah diharamkan oleh agama sehingga tidak ada kebaikan didalamnya.

Kata Kunci: Adiksi *Game Judi, Islamic Happiness, Islamic Welfare*

Verified by UPT Pengembangan Bahasa UIN Palopo	
Date	Signature
25/03/2025	Jly

ABSTRACT

Peni Sarijuddin, 2025. *“Online Game Activities of Generation Z Based on Islamic Happiness and Welfare Theory in Slot Game Applications.”*
Thesis of Postgraduate Sharia Economics Study Program, State Islamic University (UIN) Palopo. Supervised by Muh. Ruslan Abdullah and Mahadin Shaleh.

This thesis examines how Islamic Welfare Theory and Islamic Happiness Theory perceive Generation Z's addiction to playing slot game applications, and explores the effects of such addiction. The study aims to identify the effects of slot game addiction that lead players to feel happiness and to hope for instant winnings. This research employed a qualitative method by analyzing respondents' arguments and answers related to the object of study. The research approach used was content analysis, applied to analyze textual components from manuscripts or video transcripts. The secondary data source was drawn from YouTube comments on Ferry Irwandi's video *“Bukan Hanya Adiksi yang Membuat Sulit Berhenti Judi! | Research & Explained”* and Raymondchin's video *“Orang Indonesia Hobi JUDI ONLINE?”*. The analytical tool used was QDA Miner Lite. The findings show the negative impacts experienced by Generation Z when engaging in online slot gambling, including: mounting debt (23.2%), bankruptcy (31.8%), family breakdown (8.9%), job loss (2.9%), depression (3.6%), lack of concentration (4.3%), entanglement in online loans (8.9%), social neglect (11.8%), and disregard for personal health (4.6%). Based on Islamic Welfare Theory, Generation Z's addiction to slot games is reflected in: (1) neglect of religious obligations, as gambling is explicitly prohibited in Islam, leading players to abandon worship; (2) absence of prosperity among players, with wealth concentrated among gambling operators, administrators, and influencers promoting it; and (3) anxiety rooted in the fear of not winning. From the perspective of Islamic Happiness Theory, Generation Z's addiction to slot games prevents the attainment of *ukhrawiyah*, *badaniyyah*, *kharijah*, *nafsiyah*, and *taufiq* happiness, as the activity is religiously forbidden and offers no inherent good.

Keywords: Gambling Addiction, Islamic Happiness, Islamic Welfare

Verified by UPT Pengembangan Bahasa UIN Palopo	
Date	Signature
25/08/2025	Jlg

الملخص

بني سَرْجُودَيْن، ٢٠٢٥ م. "نشاطات لعبة القمار الإلكترونية (game slot) لدى جيل زد على ضوء نظرية السعادة الإسلامية ونظرية الرفاهية الإسلامية". رسالة ماجستير في برنامج دراسة الاقتصاد الإسلامي، الدراسات العليا، جامعة بالوبو الإسلامية الحكومية. بإشراف: محمد رُسلان عبد الله ومهادين صالح.

تناول هذه الرسالة إشكالية كيفية نظرية الرفاهية الإسلامية ونظرية السعادة الإسلامية في النظر إلى إدمان جيل زد عند ممارسة لعبة القمار الإلكترونية، واستكشاف آثار هذا الإدمان على حياتهم. وتهدف الدراسة إلى بيان أي نوع من آثار الإدمان يجعل اللاعبين يشعرون بالسعادة أو يطمحون إلى الفوز الفوري. اعتمدت الباحثة المنهج النوعي من خلال تحليل بيانات مأخوذة من حجج أو إجابات المبحوثين حول موضوع البحث، مع مقارنة تحليل المحتوى لدراسة النصوص أو تفرغ الفيديوهات. وقد استُخدمت بيانات ثانوية مأخوذة من التعليقات على مقاطع يوتيوب، مثل فيديو فيري إرواندي بعنوان: "Bukan Hanya Adiksi yang Membuat Sulit Berhenti Judi Research & Explained" بعنوان: "Orang Indonesia Hobi JUDI ONLINE?" وأداة التحليل المستخدمة هي برنامج QDA Miner Lite وأظهرت النتائج أن آثار إدمان لعبة القمار الإلكترونية لدى جيل زد تتمثل في: تراكم الديون بنسبة ٢٣,٢٪، الإفلاس ٣١,٨٪، تفكك الأسرة ٨,٩٪، فقدان الوظيفة ٢,٩٪، الاكتئاب ٣,٦٪، ضعف التركيز ٤,٣٪، الوقوع في قروض الإنترنت ٨,٩٪، إهمال المحيط الاجتماعي ١١,٨٪، وعدم الاكتراث بالصحة الشخصية ٤,٦٪. وبناءً على نظرية الرفاهية الإسلامية، يُنظر إلى إدمان جيل زد في لعب لعبة القمار الإلكترونية من عدة جوانب: (١) اللاعبون لا يلتزمون بأحكام دينهم، إذ إن القمار محرّم في الإسلام، مما يؤدي إلى إهمال العبادة. (٢) لا يوجد لاعب أصبح ثريًا من لعبة القمار الإلكترونية سوى القائمين على إدارتها مثل مدير اللعبة القمار، مشرفي اللعبة، والمؤثرين الذين يروجون لها. (٣) يعيش اللاعبون حالة قلق واضطراب بسبب الخوف من الخسارة وعدم تحقيق الفوز. أما من منظور نظرية السعادة الإسلامية، فإن هذا الإدمان لا يحقق أي سعادة حقيقية سواء كانت أخروية، جسدية، خارجية، نفسية، أو توفيقية؛ لأنه نشاط محرّم دينيًا ولا يتضمن أي خير.

الكلمات المفتاحية: إدمان لعبة القمار الإلكترونية (game slot)، نظرية السعادة الإسلامية، نظرية الرفاهية

الإسلامية

Verified by UPT Pengembangan Bahasa UIN Palopo	
Date	Signature
25/08/2025	Jy

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin maju menjadikan pola konsumsi individu dan kelompok terkhusus rekreasi kini perlahan bergeser pada virtual seperti video game online¹. Tak hanya kalangan dewasa bahkan anak-anak yang memiliki smartpone menjadikan game sebagai sarana hiburan². Bahkan saat covid-19 industri media hiburan online meningkat dikalangan masyarakat³. Industri hiburan online diperkirakan menjadi industri yang menjanjikan dengan salah satu peminat atau konsumen yang menjanjikan⁴. Namun dibalik industri hiburan yang menarik dalam memenuhi rasa bahagia melalui rekreasi digital yakni aplikasi hiburan berbasis game ternyata memiliki dampak negatif berupa kecanduan⁵.

¹ Eun Jin Lee, D Ph, and Amerika Serikat, "Studi Kasus Kecanduan Game Internet," *Journal Addiction Nurse* 208, no. 1 (2011): 208–13, <https://doi.org/10.3109/10884602.2011.616609>; Maryam Haghbin et al., "Laporan Singkat Tentang Hubungan Antara Pengendalian Diri , Kecanduan Video Game , Dan Prestasi Akademik Pada Siswa Normal Dan ADHD Machine Translated by Google," *Jurnal Addiction Behavior* 2, no. 4 (2013): 239–43; Dan J Kim, Dong Min Lee, and Hye Rim Lee, "Studi Kecanduan Game Digital Dari Agresi , Kesepian , Dan Perspektif Depresi Machine Translated by Google," *Computer Society* 1, no. 1 (2016): 3769–80, <https://doi.org/10.1109/HICSS.2016.470>; Cristina Mihale-wilsona et al., "Pengaruh Permainan Berbasis Lokasi Terhadap Produk Hiburan Tradisional," *Support System Decision* 10, no. 1 (2021): 1–10.

² Amjad Shamim et al., "Pengalaman Konsumsi Yang Menyenangkan Dan Kesejahteraan Subjektif: Penggunaan Smartphone Anak-Anak," *Entertainment Computing* 36, no. September 2020 (2021): 1–8.

³ Sunghan Ryu, "Industri Hiburan Selama (Dan Setelah) COVID-19," *Media, Culture and Society* 44, no. 3 (2022): 591–600, <https://doi.org/10.1177/01634437221079561>.

⁴ Hannele Antikainen et al., "Tiga Pandangan Tentang Hiburan Lintas Media Seluler Kontak Informasi," 2004; Frank Alpert, "Perangkat Lunak Hiburan :," *Entertainment Software* 19, no. 1 (2007): 87–100, <https://doi.org/10.1108/13555850710720>; Ran Wei, "Motivasi Menggunakan Ponsel Untuk Komunikasi Massa Dan Hiburan," *Telematic and Informatic* 25, no. 1 (2008): 36–46, <https://doi.org/10.1016/j.tele.2006.03.001>; Larry Neale and Larry Neale, "Loyalitas Dan Konsumsi Hiburan Secara Ritualistik," *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 24, no. 6 (2014): 37–41, <https://doi.org/10.1080/10304312.2010.510596>.

⁵ Rune Aune Mentzoni et al., "Studi Lintas Lag Lintasan Perkembangan Video Keterlibatan Game , Kecanduan , Dan Kesehatan Mental," *Frontiers in Psychology* 9, no. 1 (2018): 1–13, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02239>.

Berdasarkan penelitian Hilman syarif mengungkapkan bahwa kecanduan game online memiliki hubungan erat dengan penurunan interaksi sosial remaja dikarenakan minat mereka terhadap game online membuat mereka menghabiskan banyak waktu pada game online dibandingkan berinteraksi dengan dunia sekitarnya⁶. Hal ini sejalan dengan penelitian yang mengungkapkan bermain PUBG membuat responden kurang memperhatikan lingkungan sekitarnya karena lebih memilih menyendiri agar fokus saat bermain⁷. Penelitian Hosea juga mengungkapkan bahwa salah satu dampak negatif game judi online menjadikan pemainnya memutuskan interaksi antar manusia perlahan-lahan karena fokus mereka mereka diarahkan semata-mata kepada aplikasi⁸. Namun beberapa penelitian tidak selaras dengan temuan diatas terkait game online yang menurunkan interaksi sosial seperti Nur Magfirah yang menyatakan jika penyebab kecanduan game online karena dukungan dari lingkungan pertemanan yaitu faktor eksternal, dan mawas diri terkait hal baru karena rasa ingin tahu merupakan faktor internal⁹. Penelitian Tama juga menemukan bahwa bermain game online higgs domino island

⁶ Hilman Syarif Rahmat Muhazir, Teuku Tahlil, “Kecanduan Game Online Dan Identitas Diri, Interaksi Sosial Serta Perilaku Agresif Remaja,” *Jurnal Keperawatan Silampari* 6, no. 2 (2023): 1–23.

⁷ Khairuddin, “Hukum Bermain Game Online Player Unknows Battlegrounds (PUBG) Menurut Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019,” *Jurnal Syariah Dan Hukum* 18, no. 1 (2020): 17–32.

⁸ Hosea Sitepu and Isnarmi Moeis, “The Social Impact of Online Games on the Lives of Rural Communities in Deli Serdang Regency,” *Mubarrak (Jurnal Dakwa Dan Sosial* 6, no. 1 (2023): 39–52, <https://doi.org/10.37680/muharrrik.v6i1.2440>.

⁹ Nur Magfirah Aestetika Moch Farhan Kamil, “Online Game Addiction Behavior In Teenagers,” *Indonesian Journal of Cultural and Community Development* 9, no. 1 (2021): 5–13, <https://doi.org/10.1515/9783839437810-toc>.

dilakukan karena lingkungan dan persahabatan yang menjadi motif masa depan dan keseringan melihat iklan adalah motif masa lalu yang dilakukan karena penasaran¹⁰.

Hasil penelitian yang kedua menyatakan bahwa kecanduan game online memiliki hubungan erat dengan perilaku agresif pemainnya¹¹. Perilaku agresif ini meliputi mudah marah, mudah tersinggung, emosi tidak terkendali, cenderung meniru tokoh dalam permainan berupa kekerasan. Hal ini sejalan dengan penelitian Tatik yang mengungkapkan bahwa efek kecanduan game online higgs domino island dapat mengakibatkan pemain melakukan apa saja agar bisa bermain game tersebut yang mana pada dasarnya mereka tidak bisa mengendalikan dirinya¹². Penelitian Rifai juga menemukan jika bermain game domino island membuat pemain tempramen, berkata kasar bahkan berbohong hingga menjual beras agar bisa membeli chip domino¹³. Selain hal itu penelitian Sofiyah mengungkapkan jika terlalu sering bermain game online membuat motivasi belajar jadi rendah¹⁴.

Penelitian lainnya yang dilakukan Yasmina menemukan bahwa efek aplikasi game online berupa kecanduan dapat diarahkan pada aplikasi pembelajaran yang mengarah pada kuis dan game meningkatkan bahasa Inggris¹⁵. Bahkan

¹⁰ Yudha Tama, "Phenomenology Of Teenagers Playing Online Gambling Higgs Domino Island In Sungai Padang Hamlet," *Jurnal of Sosial Science* 2, no. 2 (2023): 333–42.

¹¹ Rahmat Muhazir, Teuku Tahlil, "Kecanduan Game Online Dan Identitas Diri, Interaksi Sosial Serta Perilaku Agresif Remaja."

¹² Tatik Meiyuntariningsih. Surya jaya Purnama Putra, Suryanto, "Higgs Domino Island Game Addiction Among Teenagers In Surabaya," *ICHES"International Conference On Humanity Education and Sosial* 2, no. 1 (2023): 2023.

¹³ Rifa'i Frans Cahya Aji, "Behavior Of Rural Adopted Teenager Playing Higgs Domino," *JOISCOM (Journal Of Islamic Communications)* 4, no. 1 (2023).

¹⁴ Sofi Masfiah and Resti Vidia Putri, "Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online," *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 2, no. 1 (2019): 1, <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i1.2970>.

¹⁵ Yasmina Aidoune, Nur Rasyidah Mohd Nordin, and Manvender Kaur A.P.Sarjit Singh, "Effect of Online English Learning Game 'Kahoot' on L2 Undergraduate Learners in a Malaysian University," *Journal of Intercultural Communication* 22, no. 3 (2022): 13–18, <https://doi.org/10.36923/jicc.v22i3.66>.

penelitian samsul mengungkapkan bahwa game online higgs domino island memiliki pengaruh signifikan pada peningkatan nilai materi PPkn siswa dalam belajar hukum di indonesia¹⁶. Hal ini sejalan dengan penelitian Muhammad Norhadi mengungkapkan bermain game online diperbolehkan jika hanya untuk pelepas stress dan hiburan, makruh jika mengganggu waktu utama ibadah, pekerjaan, keluarga, haram jika menyebabkan meninggalkan kewajiban waktu utama, mengganggu akal, membahayakan jiwa dan akal¹⁷.

Kecanduan aplikasi slot game judi online *higgs domino island* di remaja didukung oleh motif mendapatkan uang secara instan sambil bersenang-senang bermain game¹⁸, dimana kecanduan memberikan dampak negatif pada penurunan minat belajar¹⁹, rasa malas²⁰, dan perubahan tingkah laku²¹. Kecanduan aplikasi

¹⁶ Samsul Bahri Lilis, "Pengaruh Games Online Higgs Domino Terhadap Materi Sistem Hukum Di Indonesia Pada Mata Pelajaran PPKN Di Kelas XI SMA Al Washliyah Tanjung," *Education And Learning* 3, no. 1 (2023): 58–63.

¹⁷ Muhammad Norhadi, "Game Online Dalam Perspektif Maqashid Al Syari'ah," *Jurnal Ilmu Syariah Dan Hukum (JISYAKU)* 1, no. 1 (2022): 100–112.

¹⁸ Tama, "Phenomenology Of Teenagers Playing Online Gambling Higgs Domino Island In Sungai Padang Hamlet"; Surya jaya Purnama Putra, Suryanto, "Higgs Domino Island Game Addiction Among Teenagers In Surabaya"; Resky Supratama, Marisa Elsera, and Emmy Solina, "Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Tanjungpinang," *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 5, no. 3 (2022): 297–311, <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1933>.

¹⁹ Masfiah and Putri, "Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online"; Nur Khoiriyati, "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam," *Universitas Muhammadiyah Palembang* 2, no. 1 (2020): 1–6, <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i1.352>.

²⁰ Dwi Runjani Juwita, "Konsep Maqasid Al-Syariah Dalam Konteks Game Online Di Masyarakat," *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam* 2, no. 1 (2020): 25–44, <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v2i1.306>; Vanesya Sabilla Hr and Zulian Fikry, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Slot Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Remaja Di Kota Padang Panjang," *Journal On Education* 05, no. 04 (2023): 14501–9.

²¹ Khairuddin, "Hukum Bermain Game Online Player Unknowns Battlegrounds (PUBG) Menurut Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019"; Moch Farhan Kamil, "Online Game Addiction Behavior In Teenagers"; Anggota Layar News, "Kecanduan Higgs Domino , Bocah SMP Di Maros Nekat Curi Motor," *Layar.News*, 2022; Febriyani Umakamea, "Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Kota Makassar (Dalam Tinjauan Post Modern)" (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022); Frans Cahya Aji, "Behavior Of Rural Adopted Teenager Playing Higgs Domino"; Annisa Dwi, Ayuning Tyas, and Panggih Nur, "Peran Orang Tua Terhadap Moral Menyimpang

hiburan higgs domino island dimulai dari pandemic dengan total unduhan 4.000.000 di playstore yang rata-rata penggiatnya adalah muslim²². Hal ini dibenarkan Mengutip dari hasil survey Drone empirit yang diupload oleh fahmi di akun twitternya terkait jumlah data pengguna aplikasi judi online di indonesia yang mencapai 201.122 pemain slot gacor peringkat pertama dari 52 negara yang terfilter²³. Kominfo Pak Budi mengungkapkan jika pencandu game judi online menurut data, memang kebanyakan kaum muda, anak-anak di usia 17 sampai 20 tahun.²⁴ Fenomena kecanduan ini tidak luput di kota palopo karena jumlah iklan yang bertebaran di sosial media dan outlet-outlet bisnis penjualan chip dari aplikasi tersebut yang menjamur²⁵.

Penelitian lain menyatakan jika Chip sebagai objek yang diperjual belikan pada game *higgs domino island* dinilai melanggar prinsip syariah karena didapat dengan sistem judi (maisir) berupa taruhan pada permainan yang tidak pasti (gharar) antar pemainnya²⁶. Bermain game yang terdapat unsur maisir atau judi

Remaja Akibat,” *Jurnal Moral Kemasyarakatan* 8, no. 2 (2023): 1–8; Sitepu and Moeis, “The Social Impact of Online Games on the Lives of Rural Communities in Deli Serdang Regency.”

²² Nendisysh Putra, “Pemain Game Higgs Domino Tak Kunjung Move On,” *Sumutpos.Id*, 2022.

²³ Ismail Fahmi, “Laporan Hasil Filter Judi Slot Dan Gacor Drone Empirit 1/9/2023” (Jakarta, 2023), <https://twitter.com/ismailfahmi/status/1697605618696331408>.

²⁴ CNN Indonesia, “Terungkap, Generasi Yang Jadi Mayoritas Pemain Judi Online,” CNN Indonesia, 2024, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20240429114944-192-1091671/terungkap-generasi-yang-jadi-mayoritas-pemain-judi-online>.

²⁵ Rindhu, “Cobain Google Play Games Beta,” *Tekape.Co*, 2021.

²⁶ Evi Rahayu, “Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mahzab Syafi’i (Studi Kasus Dusun 1 Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu Kabupaten Langkat)” (Universitas Islma Negeri Sumatera Utara, 2020); M. Fadly Setiawan, Andi Sudarmin Azis, and Rahmah Muin, “Transaksi Jual Beli Chip Dalam Game Online Higs Domino Menurut Fiqh Muamalah,” *Journal Pegguruang: Conference Series* 3, no. 2 (2021): 532, <https://doi.org/10.35329/jp.v3i2.2147>; Sinta Sainyyah Masghulah, “Keabsahan Jual Beli Game Judi Online ‘ Higgs Domino Island’ Menurut UU RI Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik” (Universitas Islam Negeri Maulana Ibrahim Malang, 2022); Masjulita Ritonga and Nurhotia Harahap, “Transaksi Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino,” *Jurnal EL-*

menjadikan kegiatan tersebut haram²⁷. Terlepas dari itu yang membuat aplikasi tersebut eksis hingga sekarang adalah variabel kebahagiaan yang dapat dicapai bersamaan dengan peluang peningkatan kesejahteraan dari chip game tersebut²⁸. Hal ini menandakan penormalisasian aplikasi judi berbasis game ini memiliki sisi positif namun tidak dianjurkan, melainkan perlu kiranya kita mengetahui seberapa besar variabel kebahagiaan dan kesejahteraan yang diperoleh oleh pemain game judi online dalam pandangan islam yang menjadikan aplikasi ini eksis walau melanggar prinsip syariah

Eksistensi permainan game judi online atau slot tidak lagi bisa dihitung dengan jari, melainkan perlu menggunakan *tools* tertentu. hal ini dikarenakan secara terang-terangan aplikasi tersebut banyak dijadikan konten di platform-platform lain demi menggait peminat aplikasi dan menyebarluaskan pencapaian pemainnya serta memperkenalkan permainan ini ke khalayak. Senjata marketing paling ampuh saat ini yang banyak dilakukan dalam bisnis dengan membayar iklan besar-besaran di platform terkenal dan membuat konten. Penikmat konten terbesar saat ini adalah generasi Z mendominasi 75 % dan generasi milenial 25 % berdasarkan riset Universitas Multimedia Nusantara²⁹. Sedangkan jumlah konten

Thawalib 3, no. 4 (2022): 6; Mahmud Fauzi, "Higgs Domino Island Ditinjau Dari Hukum Pidana Islam," *Journal El-Thawalib* 3, no. 2 (2022): 288–302.

²⁷ Khairuddin, "Hukum Bermain Game Online Player Unknows Battlegrounds (PUBG) Menurut Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019"; Lasykar Amin, "Bermain Game Online Sebagai Nafkah Keluarga Pada Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam" (Universitas Islam Indonesia, 2021), [https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/34852/15421150.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/34852%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/34852/15421150.pdf?sequence=1&isAllowed=y); Norhadi, "Game Online Dalam Perspektif Maqashid Al Syari'ah."

²⁸ Surya jaya Purnama Putra, Suryanto, "Higgs Domino Island Game Addiction Among Teenagers In Surabaya."

²⁹ Alberrus Adit, "Tentukan Pilihanmu Hasil Riset UMN Consulting Soroti Gaya Hidup Dan Perilaku," *Kompas.Com*, 2022, <https://www.kompas.com/edu/read/2022/02/19/155201971/hasil-riset-umn-consulting-soroti-gaya->

higgs domino island di youtube menghampiri 10.000.000 kali di tonton, instagram 10 hastag dengan dua teratas #higgsdomino dan #higgsdominoisland masing-masing 100 lebih postingan sedangkan keyword lain yang terkait kurang dari 100 postingan, facebook ada 145 review dengan 2.684.109 like, 207.000 konten dengan #higgsdomino dan ada 659,548 postingan. Konten *higgs domino island* yang memiliki viewer terbanyak berada pada platform youtube dengan jumlah 10.000.000 kali tontonan pengguna.

Aktivitas bermain game judi online meskipun bagian dari aktivitas ekonomi yang ada di masyarakat. Hal ini tidak menjadikan aktivitas ini memberikan kesejahteraan yang menyeluruh bagi penggiat atau pemainnya. Hal ini disebabkan karena game judi online adalah permainan judi yang dilakukan secara online lewat sebuah situs atau aplikasi yang sangat memungkinkan pihak bandar dan developernya mengatur peluang kemenangan pemainnya sekecil mungkin. Fakta dilapangan mengungkapkan alasan besar aktivitas game judi online banyak dilakukan oleh pemainnya untuk mencari keuntungan melalui upaya kecil dan harapan yang besar. Sebuah harapan keuntungan yang banyak dari tingkat probability yang kecil dari sekian akun yang ada.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengeksplorasi tingkat kebahagiaan yang dicapai oleh pemain game slot dalam pandangan islam yang membuat pemainnya tertarik hingga kecanduan. Dan kesejahteraan hidup seperti semenjanjikan apa yang diperoleh pemain game slot dalam pandangan islam.

hidup-dan-perilaku-belanja-gen-z?page=all; UMN Admin, "UMN Consulting Mempresentasikan Penelitian Mereka Tentang Gaya Hidup Dan Kebiasaan Belanja Gen Z," *Universitas Multimedia Nusantara*, 2022, <https://www.umn.ac.id/umn-consulting-mempresentasikan-penelitian-mereka-tentang-gaya-hidup-dan-kebiasaan-belanja-gen-z/>.

Untuk menjadikan bukti konkret seberapa mudharat sebuah permainan game yang mendatangkan kecanduan pada pemainnya yang dibalut game berbasis permainan judi online atau slot.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana *islamic welfare theory* memandang aktivitas Generasi Z dalam bermain Aplikasi Game Slot?
2. Bagaimana *islamic happiness theory* memandang aktivitas Generasi Z dalam bermain Aplikasi Game Slot?
3. Bagaimana Efek Adiksi Generasi Z dalam bermain Aplikasi Game Slot ?

C. Tujuan Penulisan

1. Untuk mengeksplorasi *islamic welfare theory* memandang aktivitas pemain Generasi Z dalam bermain Aplikasi Game Slot
2. Untuk mengeksplorasi *islamic happiness theory* memandang aktivitas pemain Generasi Z dalam bermain Aplikasi Game Slot.
3. Untuk mengeksplorasi Efek Adiksi Generasi Z dalam bermain Aplikasi Game Slot.

D. Manfaat Teoritis

Ditinjau secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada penambahan pengetahuan yang lebih luas pada kebiasaan konsumsi umat muslim yakni pemilihan rekreasi atau hiburan khususnya aplikasi game. Pemilihan rekreasi atau hiburan aplikasi harusnya dibarengi dengan mawas diri terkait nilai-nilai masalah dan mudharat yang bisa menjadi sisi positif dan negatif pada perilaku konsumsi seorang muslim. Penelitian ini berfokus pada aplikasi hiburan

berbasis game yang telah memiliki reputasi yang buruk dimata agama secara hukum dikarenakan secara langsung mempraktikan judi online sebagai menu permainannya.

Nilai jual yang tinggi dibarengi dengan ketidaktegasan terhadap pribadi diri sendiri pada permainan ini menjadikan permainan ini makin menunjukkan eksistensinya dimasyarakat dalam hal peningkatan kesejahteraan melalui penjualan coin virtual antar pemain sebagai ukuran standar untuk jadi bagian dari salah satu pemain dalam jenis permainan pada *game higgs domino island*. Serta euforia yang diperoleh rangsang otak pada keberhasilan dalam game yakni kebahagiaan menjadikan dua sisi positif tersebut alasan utama semakin bertambahnya jumlah peminat game tersebut.

Kesejahteraan dalam islam adalah bagian dari teori *falah* “*kesejahteraan dunia dan akhirat*” yang telah menjadi tujuan dari tiap-tiap muslim yang hidup³⁰. Kesejahteraan yang dimaksud adalah kesejahteraan spritual (kebahagian) dan kemakmuran (material) pada tingkat masyarakat³¹. Menurut Chapra Choudury *falah* dimaknai kelangsungan hidup, kemandirian dan kekuatan untuk hidup³². Teori

³⁰ Hendrianto Hendrianto, Juhaya S. Praja, and Nurrahman, “Sharia Philosophy Correlation and the Islamic Economic Philosophy,” *Economit Journal: Scientific Journal of Accountancy, Management and Finance* 1, no. 1 (2021): 12–20, <https://doi.org/10.33258/economit.v1i1.370>; Adek Vania and Saiful Anwar, “Social Entrepreneurship Mengatasi Krisis Sosial Dan Ekonomi Di Masa Covid-19: Perspektif Ekonomi Islam,” *Jurnal Paradigma Ekonomika* 17, no. 1 (2022): 45–60, <https://doi.org/10.22437/jpe.v17i1.17410>.

³¹ Jamaluddin, “Implementasi Shariah Enterprise Theory (SET) Dalam Perusahaan Manufaktur,” *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Bisnis Islam* 3, no. 2 (2021): 136–47, <https://doi.org/10.24239/jiebi.v3i2.63.136-147>; Mursyidi Abror, “Implementation of Maqashid Sharia and Islamic Corporate Social Reponbility in Production Ethics (Case Study of Tempe Home Industry in Kamal Madura),” *AFEBI Islamic Finance and Economic Review* 6, no. 02 (2021): 162, <https://doi.org/10.47312/aifer.v6i02.464>; Syamsuri, Nurul Rahmania, and Ardiyanti, “Eksplorasi Konsep Falah Perspektif Umer Chapra,” *MAMEN: Jurnal Manajemen* 1, no. 1 (2022): 69–78, <https://doi.org/10.55123/mamen.v1i1.25>.

³² Muhammad Arif, *FILSAFAT Ekonomi Islam, Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1967.

falah banyak dibahas oleh Umer Chapra dalam artikelnya berjudul “ *Islamic and the economic_Challenge I* ” bahwa dalam mencapai kesejahteraan dua dunia perlu adanya pengelolaan berdasarkan tanggung jawab dan batasan sesuai *maqasyid* ³³. Nilai-nilai teori falah berdasarkan Al-qur’an membahas terkait spiritual, kelangsungan hidup, kebebasan berkeinginan, serta kekuatan dan harga diri³⁴. Aplikasi nilai-nilai falah dalam keseharian dapat dicapai salah satunya dengan mawas diri pada pemenuhan kebutuhan kegiatan ekonomi yakni dikonsumsi, diproduksi dan didistribusikan³⁵.

Pemenuhan kebutuhan terkhusus konsumsi dalam hal hiburan telah berkembang pada industri hiburan online lewat aplikasi berupa game³⁶. Untuk memenuhi rasa lelah dan stress setelah beraktivitas seharian³⁷. Selain memenuhi rasa lapar tujuan mengonsumsi juga harus memiliki efek menenangkan terhindar dari rasa takut secara psikis³⁸. Teori kebahagiaan dikenal dengan “*Sa’adah*” yang dicetuskan oleh imam Al-Ghazali bahwa kebahagiaan secara garis besar memiliki

³³ M.Umer Chapra, *Islam and The Economic System, Review of Islamic Economics*, vol. 2, 1992.

³⁴ Heny Liya Hasibuan, “Al-Falah Dalam Konsepsi Al-Qur’an,” *Mubeza* 11, no. 2 (2022): 13–19, <https://doi.org/10.54604/mbz.v11i2.61>.

³⁵ K Amirudin, “Nilai Maslahat Dalam Sistem Ekonomi Islam,” *Economic, Social and Development Studies* 2, no. 1 (2015): 62–75.

³⁶ Lee, Ph, and Serikat, “Studi Kasus Kecanduan Game Internet”; Haghbin et al., “Laporan Singkat Tentang Hubungan Antara Pengendalian Diri , Kecanduan Video Game , Dan Prestasi Akademik Pada Siswa Normal Dan ADHD Machine Translated by Google”; Kim, Lee, and Lee, “Studi Kecanduan Game Digital Dari Agresi , Kesepian , Dan Perspektif Depresi Machine Translated by Google.”

³⁷ Masfiah and Putri, “Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online.”

³⁸ Hasan Tutar, “Hedonic Consumption and Meta Needs: A Investigation on AlGhazali,” *Erdem* 2022, no. 83 (2022): 135–52, <https://doi.org/10.32704/erdem.2022.83.135>.

keutamaan jiwa, keutamaan badan, keutamaan luar, dan keutamaan taufik, dan keutamaan akhirat³⁹.

Teori Sa'adah bertujuan untuk menjadikan karakter seorang muslim yang mawas diri, sabar, disiplin dalam menyingkapi fenomena dan perubahan alat pemenuhan kebutuhan yang menenangkan hati dan pikiran akan hasil pengetahuan⁴⁰. Kebahagiaan yang dimaksud adalah praktik yang menenangkan pikiran yang dilakukan oleh seseorang yang memiliki dua tujuan kebahagiaan dunia dan ketentrangan diakhirat dalam menyingkapi problem yang ada, jauh dari gangguan kecemasan⁴¹.

Maka dari itu dengan adanya teori falah sebagai standar kesejahteraan dan teori sa'adah sebagai standar kebahagiaan menjadikan apa pun bentuk konsumsi yang akan mengakibatkan kecanduan yang cenderung mudharat maka bisa ditelaah dengan baik untuk mengambil keputusan melakukan seterusnya atau meninggalkannya.

³⁹ Rustian Efendi, *Filsafat Kebahagiaan*, I (Yogyakarta: Deepublish, 2017); Sari Azmita, "Kebahagiaan Dalam Perspektif Al-Qur'an (Studi Komparatif Tafsîr Fi Zhilâl Al-Qur'ân Dan Tafsîr Al-Azhar)" (Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, 2018); Yusuf Suhartono Ishmatun Nihaya, "Tasawuf Kebahagiaan Dalam Pandangan Al-Ghazali," *Jurnal Pengetahuan Tentang Ilmu Dan Hikmah* 6, no. 2 (2021): 1–14.

⁴⁰ Riris Eka Setiani and Shobrun Jamil, "Chemical Actualization Of Happiness In Early Childhood Education," *Proceedings The 1st Annual Dharmawangsa Islamic Studies International Conference* 2, no. 2 (2020): 15–24.

⁴¹ Nurul Hasanah Tamili, Aishah Azlan, and Sumaiyah Bahri, "Hakikat Dan Kebahagiaan Jiwa Insan Dalam Mendepani Pandemi COVID-19," *Sains Insani* 8, no. 1 (2022): 56–62, <https://doi.org/10.33102/sainsinsani.volno.447>.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Judul : *Phenomenology Of Teenagers Playing Online Gambling Higgs Domino Island In Sungai Padang Hamlet, 2023* metode fenomenologi, yang dilakukan oleh Yudha Tama menemukan bahwa terdapat dua motif pemain dalam memainkan higgs domino island pertama motif masa depan yang muncul karena adanya dorongan dari lingkungan pertemanan, lingkungan hidup, kedua motif masa lalu yang muncul dikarenakan keseringan melihat iklan berbayar higgs domino island di berbagai platform¹. Penelitian ini berfokus untuk menemukan motif mendasar menjamurnya *game higgs domino island* Sedangkan fokus penelitian yang akan saya lakukan berfokus pada kesejahteraan dan kebahagiaan jenis apa yang didapatkan pemain dalam pandangan teori *falah dan sa'adah*.
2. Judul : *Online Game Addiction Behavior In Teenagers, 2021*, metode kualitatif yang diteliti oleh Moch Farhan Kamil menemukan bahwa perilaku kecanduan bermain game pada remaja dipengaruhi oleh 3 faktor yakni kurangnya *selfcontrol*, minimnya pengawasan orangtua, serta lingkungan tempat remaja berkumpul². Penelitian ini berfokus untuk menemukan faktor-faktor yang

¹ Tama, "Phenomenology Of Teenagers Playing Online Gambling Higgs Domino Island In Sungai Padang Hamlet."

² Moch Farhan Kamil, "Online Game Addiction Behavior In Teenagers."

mempengaruhi peningkatan kecanduan game online. Sedangkan penelitian yang akan saya lakukan berfokus pada kesejahteraan dan kebahagiaan jenis apa yang didapatkan pemain dari efek dan kecanduan game online.

3. Judul : *Higgs Domino Island Game Addiction Among Teenagers In Surabaya, 2023*, metode kualitatif studi kasus oleh Surya yang menemukan bahwa kecanduan pada remaja yang memainkan permainan "*Higgs Domino Island*" karena ambisi yang cukup tinggi untuk menang cukup besar dalam permainan internet *Higgs Domino Island* dan keinginan untuk mendapatkan uang secara instan melalui bermain game³. Penelitian ini berfokus menemukan alasan mendasar yang membuat pemain game online *Higgs Domino Island* kecanduan bermain sedangkan pada penelitian saya berfokus untuk mengeksplorasi kesejahteraan dan kebahagiaan jenis apa yang didapatkan pemain dalam pandangan teori *falah dan sa'adah* para pemain Aplikasi Game Slot.
4. Judul : *The Social Impact of Online Games on the Lives of Rural Communities in Deli Serdang Regency, 2023*, metode kualitatif deksriptif. Penelitian dengan objek *higgs domino island* yakni penelitian Sitepu menemukan bahwa faktor yang menyebabkan masyarakat Desa Kuta Jurung Kecamatan STM Hilir Kabupaten Deli Serdang⁴ melakukan perjudian online permainan pulau Higgs domino adalah karena kurangnya kesadaran dan kepedulian masyarakat

³ Surya jaya Purnama Putra, Suryanto, "Higgs Domino Island Game Addiction Among Teenagers In Surabaya."

⁴ Sitepu and Moeis, "The Social Impact of Online Games on the Lives of Rural Communities in Deli Serdang Regency."

terhadap dampak perjudian, didukung berpendidikan rendah dan dilatar belakangi oleh faktor sosial ekonomi, situasional, faktor belajar, persepsi probabilitas, dan faktor persepsi keterampilan. Sehingga Dampak moral menimbulkan tingkat emosi yang tidak stabil, berkurangnya interaksi sosial, dan meningkatnya tindakan kriminal yang dibuktikan dengan meningkatnya pencurian hasil kebun pada masyarakat Desa Kuta Jurung. Penelitian ini berfokus untuk menemukan beberapa faktor yang menyebabkan masyarakat kecanduan bermain game higgs domino island serta efek yang disebabkan dari kecanduan bermain game tersebut. sedangkan pada penelitian saya berfokus untuk mengeksplorasi kesejahteraan dan kebahagiaan jenis apa yang didapatkan pemain dalam pandangan teori *falah dan sa'adah* para pemain Aplikasi Game Slot.

5. Judul : *Game Online Dalam Perspektif Maqashid Al Syari'ah*. 2022. Metode kualitatif, yang diteliti oleh Norhadi menyimpulkan bahwa apabila game online dimainkan sekedar menghilangkan rasa penat dan stress sesaat tanpa mengganggu aktivitas yang lebih utama maka hukumnya boleh. dan bisa naik menjadi makruh apabila telah mengganggu waktu utama seperti pekerjaan, ibadah, keluarga. Bahkan menjadi haram apabila perbuatan tersebut menyebabkan kita meninggalkan kewajiban, belajar, pekerjaan, ibadah, serta membahayakan pada jiwa, akal dan harta⁵. Penelitian ini berfokus pada hukum

⁵ Norhadi, "Game Online Dalam Perspektif Maqashid Al Syari'ah."

bermain main game online sedangkan fokus penelitian saya untuk mengeksplorasi kesejahteraan dan kebahagiaan jenis apa yang didapatkan pemain dalam pandangan teori *falah dan sa'adah* para pemain game Aplikasi Game Slot.

Fokus 5 penelitian diatas antara lain untuk menemukan motif mendasar menjamurnya Aplikasi Game Slot, dan penyebab motifnya. Penelitian terakhir berfokus pada dambak negatif (*mudharat*) dari Aplikasi Game Slot.

B. Grand Theory

1. Teori Falah

Falah sebagai tujuan hidup setiap individu muslim, falah berasal dari bahasa arab dari kata kerja *aflaha-yuflihu* berarti kemenangan, kesuksesan, dan kemuliaan. Defenisi literal falah berarti kemuliaan dalam hidup. Istilah falah menurut islam diambil dari dalam alqur'an yang sering dimaknai dengan keberuntungan jangka panjang dunia dan akhirat. Untuk dunia falah mencakup tiga pengertian kelangsungan hidup, kebebasan berkeinginan, kekuatan dan kehormatan⁶. Sedangkan akhirat mencakup, kelangsungan hidup abadi, kesejahteraan abadi, kemuliaan abadi, pengetahuan abadi. Namun falah akan terhambat jika terdapat faktor keterbatasan, kekurangan dan kelemahan pada diri manusia sendiri selaku subjek.⁷ Sehingga falah diartikan memperoleh kebahagiaan dunia dan akhirat.⁸

⁶ Arif, *FILSAFAT Ekonomi Islam*.

⁷ Amirudin, "Nilai Maslahat Dalam Sistem Ekonomi Islam."

⁸ Hendrianto, Juhaya S. Praja, and Nurrahman, "Sharia Philosophy Correlation and the Islamic Economic Philosophy."

Bagian dari teori *falah* “*kesejahteraan dunia dan akhirat*” yang telah menjadi tujuan dari tiap-tiap muslim yang hidup⁹. Kesejahteraan yang dimaksud adalah kesejahteraan spritual (kebahagian) dan kemakmuran (material) pada tingkat masyarakat¹⁰. Menurut Chapra Choudury *falah* dimaknai kelangsungan hidup, kemandirian dan kekuatan untuk hidup¹¹. Teori *falah* banyak dibahas oleh Umer Chapra dalam artikelnya berjudul “*Islamic and the economic_Challenge 1*” bahwa dalam mencapai kesejahteraan dua dunia perlu adanya pengelolaan berdasarkan tanggung jawab dan batasan sesuai *maqasyid*¹². Nilai-nilai teori *falah* berdasarkan Al-qur’an membahas terkait spritual, kelangsungan hidup, kebebasan berkeinginan, serta kekuatan dan harga diri¹³. Aplikasi nilai-nilai *falah* dalam keseharian dapat dicapai salah satunya dengan mawas diri pada pemenuhan kebutuhan kegiatan ekonomi yakni dikonsumsi, diproduksi dan didistribusikan¹⁴.

Falah dimaksudkan mensyaratkan keseimbangan dunia dan akhirat. *falah* pada pengaplikasian terbagi menjadi dua aspek yakni mikro dan makro. Aspek mikro meliputi :

⁹ Hendrianto, Juhaya S. Praja, and Nurrahman; Vania and Anwar, “Social Entrepreneurship Mengatasi Krisis Sosial Dan Ekonomi Di Masa Covid-19: Perspektif Ekonomi Islam.”

¹⁰ Jamaluddin, “Implementasi Syariah Enterprise Theory (SET) Dalam Perusahaan Manufaktur”; Abror, “Implementation of Maqashid Sharia and Islamic Corporate Social Reponbility in Production Ethics (Case Study of Tempe Home Industry in Kamal Madura)”; Syamsuri, Nurul Rahmania, and Ardiyanti, “Eksplorasi Konsep *Falah* Perspektif Umer Chapra.”

¹¹ Arif, *FILSAFAT Ekonomi Islam*.

¹² Chapra, *Islam and The Economic System*.

¹³ Hasibuan, “Al-Falah Dalam Konsepsi Al-Qur’an.”

¹⁴ Amirudin, “Nilai Maslahat Dalam Sistem Ekonomi Islam.”

- a. Keberlangsungan hidup; kebebasan dalam berpolitik, hubungan harmoni dan persaudaraan yang akur, adanya kepemilikan faktor produksi untuk hidup, badan sehat serta kebebasan keturunan.
- b. Kebebasan berkeinginan; terbebas kemiskinan, kemandirian hidup
- c. Harga diri; martabat sebagai manusia, kemerdekaan, perlindungan hidup, dan kehormatan

Aspek makro meliputi :

- a. Keberlangsungan hidup; keseimbangan ekologi dan lingkungan, pengelolaan sumber daya alam, penyediaan kesempatan berusaha untuk semua penduduk, kebersamaa sosial, ketiadaan konflik antarkelompok, jati diri dan kemandirian.
- b. Kebebasan berkeinginan; penyediaan sumber daya untuk seluruh penduduk dan generasi yang akan datang.
- c. Kekuatan dan harga diri; kekuatan militer, kekuatan ekonomi dan kebebasan utang.

2. Teori Sa'adah

Menurut Imam Al-Ghazali, ada empat elemen yang harus dimiliki untuk mencapai kebahagiaan yang sejati, yaitu mengenal diri, mengenal Allah, mengenal tugas-tugas yang harus dilakukan, dan mengenal musuh-musuh yang harus dihindar. Imam al-ghazali menegaskan bahwa seseorang dalam kesehariannya harus

menyibukkan diri untuk manfaat akhirat untuk mendapatkan kebahagiaan akhirat¹⁵. Jadi jika seseorang tidak menyibukkan diri pada manfaat untuk akhirat maka orang tersebut belum menemukan kebahagiaan sejati menurut islam. Berdasarkan teori kebahagiaan menurut ilmuan muslim Al-Ghazali dapat diperoleh lewat lima kenikmatan yaitu kebahagiaan taufik (Tauqiyyah), kebahagiaan badan (Badaniyah), kebahagiaan eksternal (Kharijah), kebahagiaan jiwa (Nafsiyah), kebahagiaan akhirat (Ukhrawiyah)¹⁶. Macam-macam kebahagiaan ini bisa dicapai dengan mengenal diri, mengenal Allah, dunia dan akhirat, hingga cinta kepada Allah yang dalam artian hal-hal tersebut akan membawa kepada pembagian rasa senang sesuai porsi masing-masing untuk dirasakan¹⁷

Kebahagiaan taufik, adalah kebahagiaan yang diperoleh dari rasa tenang terhindar dari menyibukkan diri melakukan dosa kecil dan besar. Taufik dimaknai juga izin atau petunjuk Allah SWT yang membuat hamba-Nya ringan beramal shaleh dan sibuk melakukan kebaikan. Yakni menggunakan kekayaan duniawi semestinya dijadikan manusia sebagai “pelayan” untuk melayani kehidupannya. Adapun Hamka menyifati kekayaan duniawi bukan sebagai pelayan, namun “jembatan” untuk menempuh bahagia akhirat¹⁸. Contoh bentuk kebahagiaan taufik yang dirasakan

¹⁵ Sami Al Daghistani, “Beyond Maṣlaḥah,” *American Journal of Islam and Society* 39, no. 3–4 (February 16, 2023): 57–86, <https://doi.org/10.35632/ajis.v39i3-4.2988>.

¹⁶ Efendi, *Filsafat Kebahagiaan*; Azmita, “Kebahagiaan Dalam Perspektif Al-Qur’an (Studi Komparatif Tafsîr Fî Zhilâl Al-Qur’ân Dan Tafsîr Al-Azhar).”

¹⁷ Imam Al-Ghazali, *Terjemahan Kîmiyâu Al-Sa’âdah (Kimia Kebahagiaan)*, ed. Fauzi Bahreisy Dedi Slamet (Jakarta: Zaman, 2016).

¹⁸ Azmita, “Kebahagiaan Dalam Perspektif Al-Qur’an (Studi Komparatif Tafsîr Fî Zhilâl Al-Qur’ân Dan Tafsîr Al-Azhar).”

manusia adalah hidayah yang memberikan ketenangan dalam ibadah dan menjauhkan diri dari kebiasaan buruk serta akhlak tercela¹⁹.

Kebahagiaan jiwa diperoleh dari iman menyebabkan ingat kepada Tuhan, hingga menimbulkan tenteram, dan dengan sendirinya hilanglah segala macam kegelisahan, pikiran kusut, putus asa, ketakutan, kecemasan, keragu-raguan, dan duka cita. Orang yang celaka adalah yang hatinya telah ditumbuhi penyakit dan tidak segera diobati dengan iman, yaitu iman yang menimbulkan dzikir dan dzikir yang menimbulkan Thuma'ninah²⁰. Kebahagiaan akhirat diperoleh ketenangan dalam berusaha mencari kebaikan dunia untuk tujuan beroleh kebaikan di akhirat, tiap langkah yang langkahkan di dunia ini adalah untuk akhirat. Artinya semua perilaku di dunia ini hanya akan dilakukan jika terdapat manfaat diakhirat kelak.

Kebahagiaan badan diperoleh dari penggunaan umur panjang, kesehatan untuk melakukan banyak hal-hal positif yang mendatangkan kebahagiaan. Sayyid Quthub menafsirkan bahwa panjang umur merupakan kenikmatan panjang yang bisa merusak hati dan melemahkan kesadaran kepada Allah. Adapun Hamka memaknai panjang umur sebagai perilaku yang berlarut-larut dalam keadaan hidup senang dengan kekayaan dan kemegahan, sehingga lupa akan hari ke depan (akhirat) dan tidak lagi mempunyai cita-cita (akhirat)²¹. Kebahagiaan eksternal diperoleh kebahagiaan

¹⁹ Rustian Effendy, *Filsafat Kebahagiaan (Plato, Aristoteles, Al-Ghazali, Al-Farabi)*, ed. Emy Rizka Fadilah, I (Yogyakarta: Dee, 2017).

²⁰ Effendy.

²¹ Azmita, "Kebahagiaan Dalam Perspektif Al-Qur'an (Studi Komparatif Tafsir Fî Zhilâl Al-Qur'ân Dan Tafsir Al-Azhar)."

penyaluran cinta kasih atau pengelolaan sisi baik dan buruknya nafsu serta keinginan manusia sesuai dengan ketetapan hukum agama.

Intrumen yang menjadi pengukuran dari kebahagiaan seseorang secara umum menurut imam Al-Ghazali ilmu agama, amalan shaleh dan aspek individu serta berperan sebagai variabel bebas²². Menurut Norhadin Hasan kebahagiaan adalah keadaan yang dapat dicapai jika seseorang belajar untuk tidak hanya mengenal diri sendiri tetapi juga mengenal Tuhannya, dunia ini dengan menghargai keluarga, komunitas dan alamnya serta keabadiannya. tempat tinggal, akhirat²³.

Konsep kebahagiaan Al-Ghazali mengacu pada Al-Qur'an, Hadits, Filsafat Islam, ajaran tasawuf, dan konsep kepemimpinan al-Farabi. Prinsip kebahagiaan Al Ghazali ada dua: bahwa kebahagiaan itu harus dikejar dan berjenjang. Konsep kebahagiaan Al-Ghazali terdiri dari empat aspek: selera, akal, hati, dan cinta kepada Allah²⁴.

C. Tinjauan Variabel

1. Islamic Welfare.

Menurut Ifa kesejahteraan dalam islam dicapai apabila terjaga dan terlindunginya keyakinan, harta, jiwa dan kehormatan sebagai manusia pada

²² A.R Ateerah, Z.M Lukman, and A.R Amanina, "Psychometric Properties for Well-Being: Developing and Validating Happiness Instrument," *Kresna Social Science and Humanities Research* 1, no. December (2021): 1–9, <https://doi.org/10.30874/ksshr.34>.

²³ Aimillia Mohd Ramli, "The Alchemy of Happiness in Noordin Hassan's 'Tonight, The Turtles Cry,'" *Malay Literature* 33, no. 1 (2020): 83–98, [https://doi.org/10.37052/ml.33\(1\)no5](https://doi.org/10.37052/ml.33(1)no5).

²⁴ Achmad Khudori Soleh, "Al-Ghazali's Concept of Happiness in The Alchemy of Happiness," *Journal of Islamic Thought and Civilization* 12, no. 2 (2022): 196–211, <https://doi.org/10.32350/jitc.122.14>.

kebutuhan pokok secara individu rakyat terpenuhi, berupa pangan, sandang, papan, pendidikan dan kesehatan²⁵. Sedangkan pada penelitian Didi Suardi mengemukakan keseluruhan kesejahteraan manusia dapat dicapai melalui kesejahteraan moral, spiritual, dan materil. Perinciannya meliputi 1). Kesejahteraan ekonomi mencakup kesejahteraan individu, masyarakat dan negara, 2). Tercukupinya kebutuhan dasar manusia, meliputi makan, minum, pakaian, tempat tinggal, kesehatan, pendidikan, keamanan dan sistem negara yang menjamin terlaksananya kecukupan kebutuhan dasar secara adil, 3). Penggunaan berdaya secara optimal, efisien, efektif, hemat dan tidak mubazir, 4). Distribusi harta, kekayaan, pendapatan dan hasil pembangunan secara adil dan merata, 5). Menjamin kebebasan individu, 6). Kesamaan hak dan peluang, dan 7). Kerjasama dan keadilan.²⁶

Fungsi matematis dari kesejahteraan digambarkan sebagai berikut;

$$IW = MQ + SQ$$

Keterangan:

IW = Islamic Welfare (Kesejahteraan yang Islami)

MQ = Material Quetient (Kecerdasan Material

SQ = Spiritual Quetient (Kecerdasan Spiritual)²⁷

²⁵ Ifa Afidah, “Konsep Kesejahteraan Pada Masa Islam Klasik Dan Masa Modern,” *Jurnal Al-Tsaman* 2, no. 1 (2020): 117–34.

²⁶ Didi Suardi, “Makna Kesejahteraan Dalam Sudut Pandang Ekonomi Islam,” *Islamic Banking: Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Perbankan Syariah* 6, no. 2 (2021): 321–34, <https://doi.org/10.36908/isbank.v6i2.180>.

²⁷ Didi Suardi, “Strategi Ekonomi Islam Untuk Kesejahteraan Umat,” *Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 20, no. 02 (2021): 68–80, <https://doi.org/10.32939/islamika.v20i02.693>.

Kesejahteraan dari pandangan maqashid syariah terletak pada lima perlindungan, yaitu perlindungan keimanan (al- din), jiwa (al-nafs), akal (al-‘aql), keturunan (al-nasl), dan kekayaan (al-mal)²⁸. Salah satu ayat Al-qur’an yang membahas kesejahteraan terdapat pada Q.S Al-Quraisy (106) ayat 3-4 sebagai berikut ;

فَلْيَعْبُدُوا رَبَّ هَذَا الْبَيْتِ الَّذِي أَطْعَمَهُمْ مِنْ جُوعٍ^٥ وَآمَنَهُمْ مِنْ خَوْفٍ^٤

Terjemahnya;

“Maka hendaklah mereka menyembah Tuhan (pemilik) rumah ini (Ka‘bah). Yang telah memberi mereka makanan untuk menghilangkan lapar dan mengamankan mereka dari rasa takut.”²⁹

Tiga indikator menurut Amirus Shodiq yang digunakan mengukur kesejahteraan disebutkan dalam Q.S. Quraisy ayat 3-4 yaitu menyembah Allah swt sebagai pemilik manusia, menghilangkan rasa lapar (konsumsi), menghilangkan rasa takut.³⁰ Imam Fahrudin Ar-razy menafsirkan Q.S. Quraisy ayat 3-4 sebagai nikmat manfaat dari beribadah kepada Allah SWT. Ayat tersebut memberitahukan informasi suku Quraisy yang memiliki jaminan keamanan dan kehormatan saat melakukan niaga yakni keuntungan material dari Allah karena mereka menyembah-Nya.

Kata menyembah pada ayat ketiga menitik beratkan pada ibadah yang dilakukan dalam hal ini dicontohkan oleh suku Quraisy yang tetap menjaga ibadah

²⁸ Fadllan, “Konsep Kesejahteraan Dalam Ekonomi Islam Perspektif Maqasyid Al-Syariah,” *Al-IHKAM: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial* 5, no. 2 (2020): 1–22.

²⁹ Kementerian Agama Republik Indonesia, “Al-Qur’an Terjemahan” (Jakarta: Pustaka Lajnah, 2022), <https://pustakalajnah.kemenag.go.id/detail/135>.

³⁰ Amirus Sodik, “Konsep Kesejahteraan Dalam Islam,” *Equilibrium: Jurnal Ekonomi-Manajemen-Akuntansi* 3, no. 2 (2015): 380–405.

mereka meskipun dalam keadaan perjalanan jauh untuk berdagang. Hal ini sesuai dengan tugas yang diemban kaum suku Quraisy yang menjaga rumah ibadah berupa ka'bah yang menjadi tujuan ibadah orang-orang muslim. Kesadaran akan adanya campur tangan Allah SWT dalam berbagai hal, mengharuskan sebagai seorang muslim perlu selalu melibatkan Allah SWT dalam urusan apapun. Sehingga melakukan ibadah dimaksudkan wujud perendahan diri manusia selaku ciptaan-Nya yang membutuhkan banyak pertolongan atas izin-Nya.

Menghilangkan rasa lapar dan ketakutan yang terdapat pada ayat keempat menjelaskan janji Allah SWT kepada orang-orang yang tinggal di Makkah bahwasanya mereka tidak akan kelaparan karena reskinya pasti akan dicukupkan Allah SWT. Selain itu rasa aman yang diperoleh saat melakukan perniagaan yakni berupa terhindarnya dari mara bahaya yang bisa menghadang mereka di perjalanan.

Pemenuhan rasa lapar ini dimaksudkan dengan jaminan kesejahteraan kebutuhan dasar manusia yang bisa dengan mudah mereka peroleh. Artinya makanan yang mereka peroleh dari profesi atau kegiatan yang halal dan tidak bersinggungan dengan nonhalal mudah ditemui. Kegiatan yang tidak halal seperti profesi yang didalamnya ada hal-hal yang

Konsumsi dalam islam haruslah dilandaskan pada kehalalan objek yang dikonsumsi hal ini sesuai dengan Q.S. Al-Baqarah (2) ayat : 168

يَا أَيُّهَا النَّاسُ كُلُوا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَالًا طَيِّبًا وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِينٌ

Terjemahnya:

“Wahai manusia, makanlah sebagian (makanan) di bumi yang halal lagi baik dan janganlah mengikuti langkah-langkah setan. Sesungguhnya ia bagimu merupakan musuh yang nyata.”³¹

Konsumsi juga harus memperhatikan keharaman dari objek yang dikonsumsi seperti terdapat hal-hal haram yang melekat pada cara memperoleh manfaat dari pengonsumsi tersebut. larangan pengonsumsi keharaman tersebut diterangkan pada Q.S Al-Baqarah (2) ayat 173;

إِنَّمَا حَرَّمَ عَلَيْكُمُ الْمَيْتَةَ وَالدَّمَ وَلَحْمَ الْخِنْزِيرِ وَمَا أُهْلَ بِهِ لِغَيْرِ اللَّهِ فَمَنْ اضْطُرَّ غَيْرَ
بَاغٍ وَلَا عَادٍ فَلَا إِثْمَ عَلَيْهِ إِنَّ اللَّهَ غَفُورٌ رَحِيمٌ

Terjemahnya :

“Sesungguhnya Dia hanya mengharamkan atasmu bangkai, darah, daging babi, dan (daging) hewan yang disembelih dengan (menyebut nama) selain Allah. Akan tetapi, siapa yang terpaksa (memakannya), bukan karena menginginkannya dan tidak (pula) melampaui batas, maka tidak ada dosa baginya. Sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.”³²

Larangan melakukan beberapa kegiatan yang diklaim merupakan perbuatan setan salah satunya adalah berjudi yang terdapat pad Q.S. Al Maidah (5) ayat 90-91 yang berbunyi ;

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ
وَالْمَيْسِرِ وَيُصَدِّكُمْ عَنِ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Terjemahnya :

³¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, “Al-Qur’an Terjemahan.”

³² Kementerian Agama Republik Indonesia.

Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung. Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi serta (bermaksud) menghalangi kamu dari mengingat Allah dan (melaksanakan) salat, maka tidakkah kamu mau berhenti?"³³

Ayat diatas Sesungguhnya setan hanya ingin melemparkan hal-hal di antara kalian yang menimbulkan permusuhan dan kebencian karena kalian minum khamr dan berjudi, mengabaikan mengagungkan perbuatan dosa kalian dan aku hanya ingin mengingatkan diriku kepada Allah dan menahan diri dari shalat dan berkata, "*Minum alkohol akan membuat kamu kehilangan akal.*" Dia minum anggur dan terobsesi dengan kesia-siaan perjudian. Jadi tolong berhenti.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: مَنْ حَلَفَ فَقَالَ فِي حَلْفِهِ: وَاللَّاتِ وَالْعُزَّى، فَلْيُقْل: لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ، وَمَنْ قَالَ " ³⁴، لِسَاحِبِهِ: تَعَالَ أَقَامِرُكَ، فَلْيَبْصَدَقْ

Artinya :

Dari Abu Hurairah Radhiyallahu anhu , dia berkata: Rasûlullâh Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda: Barangsiapa bersumpah dengan mengatakan ‘Demi Latta dan ‘Uzza, hendaklah dia berkata, ‘Lâ ilâha illa Allâh’. Dan barangsiapa berkata kepada kawannya, ‘Mari aku ajak kamu berjudi’, hendaklah dia bershadaqah!’. [HR. Al-Bukhâri, no. 4860]

³³ Kementrian Agama Republik Indonesia.

³⁴ Muḥammad ibn Ismā‘īl Al-Bukhari, “Ṣaḥīḥ Al-Bukhārī (Book of Tafsīr, Hadith No. 4860)” (Riyadh: Dâr Ṭauq an-Najâh., 1997).

مَنْ لَعِبَ بِالنَّرْدِ شَيْزًا، فَكَأَنَّما صَبَغَ يَدَهُ فِي لَحْمِ خِنْزِيرٍ وَدَمِهِ³⁵

Artinya:

Barangsiapa bermain dadu, maka ia seolah-olah akan mencelupkan tangan ke dalam daging babi dan darah babi. (HR.Muslim: 2260)

Aktivitas judi sejak zaman Rasulullah SAW telah dilarang karena mendatangkan banyak mudarat selain menghabiskan harta juga menghabiskan waktu untuk hal-hal yang tidak pasti sehingga pelakunya tidak mengidahkan kehidupannya termasuk keluarganya. Fatwa MUI Jawa Timur Nomor 1 tahun 2022 menjelaskan jika permainan game judi online *higgs domino island* dan sejenisnya adalah haram karena didalam prakteknya terdapat unsur *maisir* dan *gharar*.³⁶

Tafsir Al Muyassar menjelaskan jika sebenarnya tujuan setan adalah menimbulkan rasa permusuhan dan kebencian dalam hati manusia dengan menganjurkan minuman keras dan perjudian, serta menjauhkan mereka dari dzikir dan shalat. Orang-orang beriman yang terkasih, sudahkah Anda menghentikan tindakan berdosa ini? Tidak ada keraguan bahwa yang satu ini lebih cocok untuk Anda. Jadi hentikan tindakan berdosa ini³⁷.

³⁵ Abū al-Ḥusayn Muslim ibn al-Ḥajjāj ibn Muslim al-Qushayrī Al-Naysābūrī, “Ṣaḥīḥ Muslim. Beirut: Dār Al-Kutub Al-‘Ilmiyyah. (Kitāb Al-Asyribah, Hadith No. 2260).,” 2006.

³⁶ Majelis Ulama Indonesia Provinsi Jawa Timur, “Fatwa Hukum Game Higgs Domino Island Dan Sejenisnya” (Jawa Timur, 2022).

³⁷ ‘Aidh Al-Qarni, “Terjemahan Al-Muyassar,” 2020.

Tafsir Al-Muktashar menjelaskan ayat tersebut sebenarnya setan ingin menggoda kamu untuk melakukan kejahatan tersebut dan mengobarkan permusuhan dan kebencian di antara kamu dengan meminum arak dan berjudi. Sebab keduanya merupakan sumber kejahatan di dunia dan sama-sama mengandung kerusakan agama. Artinya, hilangnya agama dan harta duniawi yang menghalangi seseorang untuk mengingat Allah dan menunaikan shalat wajib. Jadi, apakah Anda ingin membiarkan ini sampai waktunya habis? Umar dan para sahabatnya berkata: ``Tuhan, kami benar-benar telah berhenti." Dan mereka melemparkan Qamr³⁸.

Tafsir Al-Waziz menjelaskan **غُضَاءً** (Sesungguhnya setan bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu) Inilah akibat buruk duniawi dari minuman anggur dan perjudian. Dan akibat negatifnya bagi akhirat adalah sama-sama menghalangi kita untuk mengingat dan berdoa kepada Allah. **فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ** (Kalau begitu silakan berhenti (pekerjaan ini)) Dengan kata lain, apakah Anda akan menyerah sepenuhnya? Umar bin Khattab mendengar ayat ini dan berkata: Kami telah berhenti.³⁹

2. Islamic Happiness

³⁸ Lira Erlina et al., "Metodologi Tafsir Mukhtasar Lira," *Zad Al-Mufasssir* 4, no. 2 (2022): 185–222.

³⁹ Nida Azmi Khoirunnisa, "Tafsir Al-Wajiz Karya Dr . Wahbah Zuhaili" (Riau: Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an Kepulauan Riau, 2021).

Karakteristik orang yang bahagia bisa dilihat dari perilakunya yang menghindari akhlak dan sifat tercela, tidak kikir, taat beribadah, mengajak pada kebaikan. Aktivitas tersebut bisa di tempuh shalat, dzikir, menghindari aktivitas merusak akal, sabar, taqwa, taubat, Jihad, taat kepada Allah swt dan rasulnya⁴⁰. Dapat pula dilakukan dengan mengevaluasi diri aspek koniktif dan efektif dan pengapliaksian iman dan taqwa dalam keseharian⁴¹.

Al-qur'an menjelaskan paling tidak ada enam cara untuk memperoleh kebahagiaan hidup yaitu: Pertama, menanamkan keyakinan bahwa dibalik kesulitan pasti ada kemudahan. Kedua, bersyukur atas nikmat yang diberikan, ridha, sabar, dan tawakkal atas segala musibah⁴². Ketiga, memaafkan orang lain jika melakukan kesalahan. Keempat, menjahui buruk sangka. Kelima, menjauhi kebiasaan marah-marah ketika menghadapi atau tertimpa sesuatu. Keenam, mengurangi keinginan yang bersifat duniawi dengan zuhud dan qona'ah⁴³.

Kebahagiaan adalah sebutan bagi emosi positif dari perasaan yang muncul saat seseorang melakukan aktivitas yang menyenangkan bagi semisal hobi, minat, atau memainkan permainan dan memenangkannya, atau mendapatkan hal yang disukai⁴⁴.

⁴⁰ Ulfa Zahara, "Konsep Kebahagiaan Dalam Perspektif Al-Quran" (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2018); Anisatul Fikriyah Aprilianti, "Konsep Kebahagiaan Perspektif Psikologi Dan Al-Qur'an," *DAR EL-ILMI: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora* 7, no. 2 (2020): 82–100.

⁴¹ Imroatus Sholihah, "Konsep Kebahagiaan Dalam Al-Qur'an," *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Maulan Malik Ibrahim Malang, 2016).

⁴² Adminwb, "Inilah Tujuh Indikator Kebahagiaan Di Dalam Al-Qur'an," *WartaBanten*, 2021.

⁴³ Hamim Khairul, "Kebahagiaan Dalam Perspektif Al-Quran Dan Filsafat," *Tasamuh* 13, no. 2 (2016): 136.

⁴⁴ Basem Hamid, "Basem Hamid, ' Chemistry of Happiness ', Jurnal Qalbu (Sept 2017): 40-62," *Jurnal Qalbu* 2, no. 2 (2017): 40–62.

Menurut penelitian Ruslan bahwa kebahagiaan seorang muslim bisa diukur dari bagaimana seorang muslim memaknai kehidupannya, kepuasan hidup, dan seberapa perasaan bahagia timbul dari hal-hal sekitarnya⁴⁵. Kebahagiaan adalah luapan rasa senang yang tergambar pada tingkah laku atau perilaku yang membawa ketenangan bahkan tertawa saat melakukan aktivitas tersebut.

3. Adiksi Game Slot Online

Adiksi atau kecanduan adalah sebuah istilah bagi aktivitas yang berlebihan kadarnya dilakukan pada suatu objek yang telah melebihi batas penggunaan wajar yang seharusnya⁴⁶. Kecanduan ini dapat dilihat dari perilaku seseorang yang tidak bisa berhenti melakukan hal yang membuatnya kecanduan meski tahu konsekuensi negatif dari aktivitas tersebut⁴⁷. Kecanduan juga seringkali dipahami sebagai level up dari kesukaan atau kegemaran seseorang pada suatu hal yang membuatnya tidak bisa berhenti melakukan hal yang berhubungan dengan kegemaran tersebut.

Aktivitas kecanduan ditengah era digital saat ini marak terjadi adalah Internet game disorder (IGD) atau kecanduan game internet, sebuah penyakit kecanduan memainkan game di internet secara online. Kecanduan ini dapat diukur menggunakan skala maladatif yang terdiri dari bermain game meskipun ada konsekuensi negatif,

⁴⁵ Muh Ruslan Abdullah and Muh. Rasbi, "The Forming Factors of Religious Moderation and Islamic Happiness of the Muslim Minority in Tana Toraja," *Al-Qalam* 29, no. 2 (2023): 291, <https://doi.org/10.31969/alq.v29i2.1331>.

⁴⁶ Kemetrian Pendidikan dan Budaya Indonesia, "Data Pokok Sekolah Di Indonesia," Kemendikbud, 2002.

⁴⁷ Harvey Skinner et al., "Dares to Addiction," *Canadian Journal of Public Health* 95, no. 4 (2004): 264–67, <https://doi.org/10.1007/bf03405128>.

mengabaikan aktivitas sehari-hari, gangguan kontrol, penggunaan kompulsif, penarikan diri, toleransi, penggunaan berlebihan.⁴⁸ Namun menurut Nita Aprilia dalam penelitiannya kecanduan game online menemukan penguasaan diri berkorelasi negatif dengan kecanduan game online⁴⁹. Artinya semakin tinggi tingkat penguasaan diri semakin rendah adiksi game online terjadi.

Game online slot sendiri dalam hal ini high domino island yang paling populer diantaranya menjamur ketika awal pandemic, karena permainan ini hanya membutuhkan gawai dan kuota internet dalam bermain setelah melakukan unduhan di play store atau ios⁵⁰. Semakin banyaknya pengguna smartphone menjadikan akses pada informasi serta hal-hal yang unik mudah menjamur dan beredar dikalangan masyarakat Indonesia⁵¹. Bahkan hiburan kini tak hanya mencari kesenangan dengan tentang jalan-jalan dan pergi berlibur tetapi kesenangan dapat diperoleh dengan bermain game di dalam sebuah aplikasi⁵². Bermain game diperbolehkan dalam islam dengan syarat tidak mengganggu aktivitas seperti bekerja, ibadah, lingkungan sosial

⁴⁸ Dongil Kim and Junwon Lee, "Addictive Internet Gaming Usage among Korean Adolescents before and after the Outbreak of the Covid-19 Pandemic: A Comparison of the Latent Profiles in 2018 and 2020," *International Journal of Environmental Research and Public Health* 18, no. 14 (2021), <https://doi.org/10.3390/ijerph18147275>.

⁴⁹ Nita Aprilia, Herlan Pratikto, and Akta Ririn Aristawati, "Kecenderungan Adiksi Judi Online Pada Penjudi Online: Bagaimana Peran Self-Control? Pendahuluan," *Journal of Psychological Research* 2, no. 4 (2023): 888–95.

⁵⁰ Maja Strugar Jelača et al., "Impact of Managers' Emotional Competencies on Organizational Performance," *Sustainability (Switzerland)* 14, no. 14 (2022): 0–18, <https://doi.org/10.3390/su14148800>; Putra, "Pemain Game Higgs Domino Tak Kunjung Move On"; Supratama, Elsera, and Solina, "Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Tanjungpinang."

⁵¹ Muhammad Wahid and Ahmad Fauzan, "Game Online Sebagai Pola Perilaku," *Kinesik* 8, no. 3 (2021): 275–83, <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225>.

⁵² Masfiah and Putri, "Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online."

dalam artian dilakukan di waktu luang⁵³. Hal ini karena bermain game dapat mengubah kepribadian orang pada lingkungan sosialnya seperti kurangnya interaksi dengan keluarga dan teman⁵⁴.

Proses saat bermain pada aplikasi game slot cenderung mengarah kepada praktik perjudian, dikarenakan untuk dapat bermain pemain harus mempertaruhkan sejumlah point tertentu untuk mendapatkan lebih banyak point dari sejumlah permainan di dalamnya melalui kemenangan⁵⁵. Perkembangan game slot judi didukung tindakan beberapa selebgram yang mempromosikan game tersebut melalui media sosial mereka, tanpa memahami konsekuensi dari konten mereka yang bertentangan dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITEA) Nomor 11 Tahun 2008 yakni Pemasaran informasi atau transaksi yang berkaitan dengan perjudian terlarang secara tegas dilarang dalam Pasal 27 ayat 2 ITE⁵⁶. Padahal pertanggungjawaban platform media sosial juga memiliki konsekuensi seperti pidana penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda maksimal Rp1 miliar, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Transaksi dan Informasi Elektronik⁵⁷.

⁵³ Norhadi, "Game Online Dalam Perspektif Maqashid Al Syari'ah."

⁵⁴ Umakamea, "Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Kota Makassar (Dalam Tinjauan Post Modern)."

⁵⁵ Masghulah, "Keabsahan Jual Beli Game Judi Online ' Higgs Domino Island' Menurut UU RI Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik."

⁵⁶ Nur Kholis Majid and Ali Maskur, "Tinjauan Terhadap Legalitas Dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram Dalam Promosi Judi Online," *LEX et ORDO Jurnal Hukum Dan Kebijakan* 1, no. 1 (2023): 68–74.

⁵⁷ Muhammad Safaat Gunawan et al., "Pertanggungjawaban Platfom Media Sosial Terhadap Promosi Judi Online," *Jurnal Plaza Hukum Indonesia* 1, no. 19 (2023): 1–15.

Penilaian ini sangatlah miris mengingat mayoritas agama di Indonesia melarang tindakan perjudian karena efek negatif yang ditimbulkan seperti kerugian di masyarakat⁵⁸. Berdasarkan pada penelitian Selvi dan kawan-kawan yang mengkaji judi online secara utilitarian menemukan bahwa hal tersebut dalam keadaan rugi, durasi kesenangan yang diberikan hanyalah sesaat, tidak pastinya realisasi kesenangan karena probabilitas menang dalam judi online sangatlah kecil, tidak adanya ketepatan waktu dalam melaksanakan kesenangan tersebut, sehingga menimbulkan ketidaksisteman kesenangan atau kenikmatan yang diberikan melainkan sebaliknya⁵⁹.

Menurut penelitian Zekel dan Bengkel faktor internal yang menjadi penyebab meningkatnya pelaku judi online ialah karena ketidaksanggupannya pelajar dalam menyerap nilai dan norma yang berlaku, dan adanya juga pelampiasan rasa kekecewaan dari si pelajar tersebut. Adapun untuk faktor eksternal yaitu adanya persoalan ekonomi, pengaruh lingkungan masyarakat, dan adanya juga pengaruh kemajuan teknologi⁶⁰.

D. Kerangka Konseptual

Pada kerangka konseptual di penelitian ini, maka yang dimaksud adalah alur pikir yang digunakan sebagai acuan untuk memahami masalah yang diteliti. Adapun

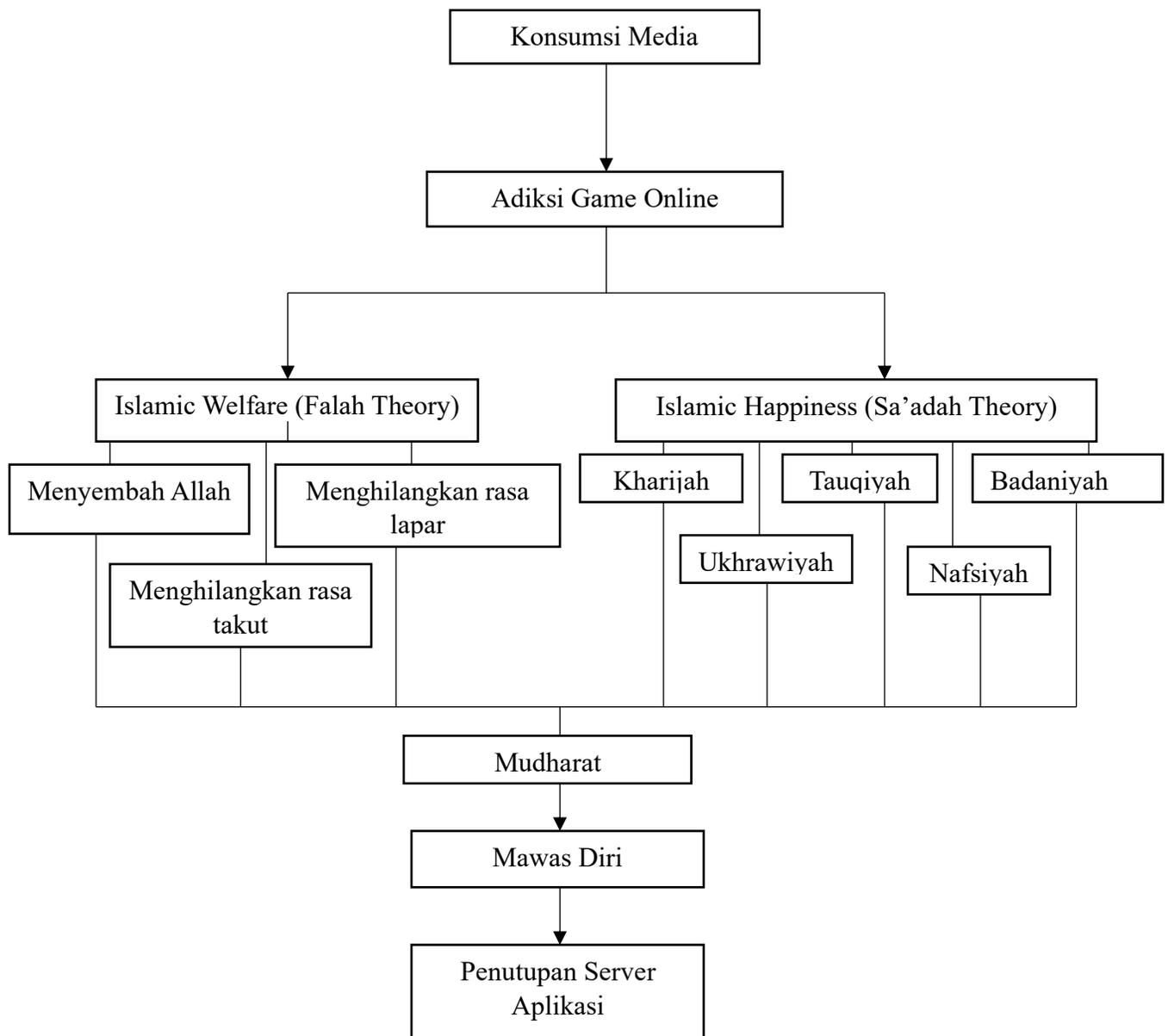
⁵⁸ Rohyani Rigen Sumilat et al., "Online Gambling Practices (Positive Legal, Social, And Religious Review)," *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities* 6, no. 3 (2023): 1568–73.

⁵⁹ Selvi Marsela et al., "Persoalan Perjudi Dan Judi Online Dalam Analisa Teori Etika Utilitarianisme," *Jurnal Kajian Kontemporer Hukum Dan Masyarakat* 1, no. 2 (2023): 1–20, <https://doi.org/10.11111/dassollen.xxxxxxx>.

⁶⁰ Zekel Calvin Ginting and Bengkel Ginting, "Faktor Penyebab Meningkatnya Pe ' Laku Judi Online Pada Pelajar Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di Kelurahan Mangga)," *Jurnal Ilmus Sosial Dan Humaniora* 2, no. 1 (2023): 20–25, <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i1.1717>.

penelitian ini berfokus pada adiksi game online generasi z berdasarkan Islamic welfare and happiness teori pada wacana penutupan server aplikasi higgs domino island. Agar menemukan dan memperoleh gambaran yang jelas tentang arah penelitian ini, maka digambarkan dalam sebuah kerangka konseptual sebagai kontrol untuk penelitian lebih lanjut.

Kerangka fikir 2.1



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan kualitatif karena data dianalisis menggunakan pemaknaan argumen atau jawaban dari responden¹. Metode penelitian kualitatif juga seringkali diartikan sebagai suatu teknik yang digunakan untuk menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang telah dikumpulkan dengan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang akan diteliti, sehingga akan mendapatkan gambaran secara umum serta menyeluruh terkait keadaan sebenarnya.² Pendekatan yang digunakan analisis konten, penelitian yang bertujuan menjelaskan objek atau subjek secara kokrit dengan menelaah transkrip dari konten atau isi dari rekaman, film, lagu, surat kabar, majalah, iklan, bahkan panggilan telepon yang memiliki isi pembahasan yang bisa dipahami³.

Penggunaan analisis konten juga seringkali disebut perpaduan antara kualitatif dan kuantitatif karena pengolahan teks diawal pengambilan data lalu pengolahan menggunakan pengkodean untuk menentukan frekuensi atau modus kata yang paling sering muncul pada pembahasan entitas yang diteliti⁴. Namun karena analisis konten cenderung menganalisis teks atau transkrip dari beberapa

¹ Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. Patta Rapanna, *Syakir Media Pers*, 1st ed., vol. (CV Syakir Media Press, 2021).

² John W. Creswell, *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4th ed., vol. 6 (London: Sage Publications, 2016).

³ A. Wewang Amin, "Analisis Konten Pemberitaan Media Online Dalam Penanganan Covid-19 Di Kota Makassar" (2022).

⁴ Marilyn Domas White and Emily E Marsh, "Content Analysis : A Flexible Methodology Content Analysis : A Flexible Methodology," *Library Trends* 55, no. 1 (2014): 1–25, <https://doi.org/10.1353/lib.2006.0053>; Jumal Ahmad, "Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis)," *Jurnal Analisis Isi* 5, no. 9 (2018): 1–20, <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12201.08804>.

bukti data maka pendekatan ini dianggap kualitatif berdasarkan bukti data yang harus ditranskrip ke dalam teks untuk dianalisis. Metode ini seringkali digunakan dalam penelitian sosial kemasyarakatan untuk mengolah bahasa asli ke dalam bahasa baku yang mudah dipahami dengan paradigma natural atau positivistic.⁵

Alasan penelitian ini menggunakan pendekatan analisis konten karena subjek penelitian memiliki tingkat sensitivitas yang tidak bisa dilakukan kontak wawancara langsung dengan mempertimbangkan kevalidan informasi yang dapat terganggu. Apa bila responden dalam mode fokus bermain game dan efek mudah emosi yang muncul disebabkan kekalahan yang kerap terjadi sebagai efek samping kecanduan game slot yakni aplikasi hiburan yang banyak diinstal oleh umat muslim terkhusus generasi Z.

Kelompok generasi Z yang memiliki tingkat kepekaan menyerap informasi secara update atau haus akan informasi, open minded memiliki sifat terbuka pada perubahan atau hal-hal baru, native teknologi pengguna teknologi yang mahir. Penyerapan informasi pada Generasi Z menjadikan aplikasi ini booming sekaligus menjamur yang tidak dibarengi dengan mawas diri penggunaannya yang akhirnya secara tidak sengaja menggunakan aplikasi tersebut, yang di dalamnya banyak bermuatan konten permainan judi.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian kualitatif dengan analisis konten terkait judi online melibatkan penggunaan metode analisis isi (content analysis) untuk menganalisis

⁵ Gusti Yasser Arafat, "Membongkar Isi Pesan Dan Media Dengan Content Analysis," *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17, no. 33 (2019): 32, <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2370>.

semua bentuk komunikasi terkait judi online pada platform video di youtube satu sampai 2 video yang telah dicantumkan. Penelitian akan memusatkan perhatian pada adiksi game online, khususnya di kalangan Generasi Z. Generasi Z mencakup individu yang lahir sekitar pertengahan 1990-an hingga pertengahan 2010-an. Fokus pada kelompok usia ini penting karena mereka tumbuh dalam era teknologi yang canggih dengan akses mudah ke game online.

Penelitian lebih lanjut membatasi cakupan pada aplikasi game slot, menunjukkan ketertarikan khusus pada jenis game tertentu. Game slot sering kali dikaitkan dengan unsur perjudian dan dapat memiliki potensi adiksi yang lebih tinggi dibandingkan dengan jenis game lainnya. Penelitian juga dapat meneliti kesejahteraan dan kebahagiaan dalam konteks Islamic Happiness and Welfare Theory. Ini dapat mencakup penilaian tentang sejauh mana partisipasi dalam game online, khususnya game slot, dapat memengaruhi kesejahteraan dan kebahagiaan individu menurut pandangan Islam

C. Defenisi Istilah

Tabel 3.1 Daftar Istilah Penelitian

No	Istilah	Defenisi	Fokus Penelitian
1	Aplikasi Judi Online	Sebuah aplikasi hiburan game online yang didalamnya memiliki banyak permainan salah satunya gaple, dadu, slot dan lainnya yang digunakan sebagai jenis permainan diama sebelum bermain setiap pemain harus memiliki sejumlah point untuk taruhan, pemain yang menang akan mendapatkan point lebih besar yang disebut chip	1. Kebiasaan pemain. 2. Jenis permainan bermuatan judi
2	Islamic Welfare	Konsep ekonomi islam yang membahas kesejahteraan	Fokus pada teori falah Umer Chapra 1. Menyembah Allah SWT

			2. Menghilangkan rasa lapar dan haus
			3. Menghilangkan rasa takut, cemas, dan gangguan psikis lainnya
			Fokus pada teori Sa'adah Iman Al-Ghazali
3	Islamic Happiness	Konsep ekonomi islam yang membahas kebahagiaan	1. Tauqiyyah 2. Badaniyyah 3. Ukhrawiyah 4. Kharijah 5. Nafsiyah

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan Krippendorff dalam bentuk mengklasifikasikan analisis isi yakni analisis isi pragmatis, yakni analisis yang mengklasifikasikan informasi ke dalam kata, istilah, atau topik, berdasarkan hubungan sebab akibat⁶. Hal ini dapat dilakukan dengan melibatkan beberapa kata yang paling sering muncul dan mencari tahu sebab akibat kata tersebut muncul⁷.

Tahapan dalam Prosedur Analisis Isi

1. Merumuskan pertanyaan penelitian (beserta hipotesisnya, jika diperlukan)
2. Memilih media atau sumber data yang relevan dengan untuk menjawab rumusan masalah
3. Menentukan jumlah sampling atau data yang akan digunakan.
4. Mencari definisi operasional yang mampu menjelaskan teks-teks
5. Membuat kategori yang digunakan dalam analisis
6. Pendataan suatu sampel dokumen yang telah dipilih dan melakukan pengkodean (koding data), kemudian memperjelas isi-isi ringkasan

⁶ Klaus Krippendorff, *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*, Content Analysis: An Introduction to Its Methodology, Four (SAGE Publications, Inc., 2019), <https://doi.org/10.4135/9781071878781>.

⁷ Jumal Ahmad, "Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis)," *Jurnal Analisis Isi* 5, no. 9 (2019): 1–20.

7. Membuat skala dan item-item sesuai kriteria, frekuensi (penampakan/kemunculan), intensitas untuk pengumpulan data
8. Menafsirkan/menginterpretasi data yang diperoleh berdasarkan teori yang digunakan dan hipotesis pemikiran.

E. Data dan sumber data

Data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu data primer (primary data) dan data sekunder (secondary data)⁸. Agar mendapatkan data yang valid, akurat, terpercaya, lengkap, detail, dan terjamin keasliannya maka berusaha menemukan sumber data yang memenuhi syarat tertentu.

1. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak kedua yang telah selesai diproses berupa dokumen, dalam hal ini adalah dokumentasi dan internet searching.
2. Data Primer adalah keterangan atau data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama dari pihak-pihak yang dipandang mengerti dan mengetahui objek yang diteliti. Data tersebut dapat diperoleh melalui observasi.

Beberapa situs telah memberitakan bahwa terdapat banyak aplikasi yang telah dikonfirmasi oleh kominfo indonesia terindikasi judi di masyarakat indonesia, berikut daftar dari aplikasi-aplikasi tersebut ;

⁸ Creswell, *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.

Tabel 3.2 Daftar Aplikasi Yang Terindikasi Judi Menurut Kominfo

No	Nama Aplikasi	Jumlah Download	Rating	Jumlah Review	Link
1	Domino Qiu Qiu	1juta lebih	4.5	170 ribu	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dominoQQ.desktop.id&hl=en_US
2	Topfun	5 juta lebih	3.5	230 ribu	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dominoqq97.poker&hl=en_US
3	Pop Domino	1 juta lebih	4.5	13.7 ribu	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.popgames.gaple&hl=id&gl=US
4	MVP Domino	732 Ribu	4.4	10 ribu	https://apkgk.com/id/com.ipoker.domino
5	Pop Poker	100 ribu	3.5	6.25 ribu	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.seagames.texas&hl=id&gl=US
6	Let's Domino Gaple QiuQiu Poker Game Online	1 juta lebih	3.5	59.9 ribu	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.funworld.letusdomino&hl=en_US
7	Higgs Slot Domino Gaple QiuQiu	10 juta lebih	4.3	161 ribu	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.big.hsidn&hl=id&gl=US

8	Ludo Dream	1 juta lebih	3.3	14.6 ribu	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.neptune.ludo&hl=id&gl=US
9	Domino QiuQiu 99 Boyaa QQ KIU	1 juta lebih	4,0	40.4 ribu	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.boyaa.domino.cashtree&hl=id&gl=US
10	Domino Gable Boya: QiuQiu Capsa	1 juta lebih	4.3	41.4 ribu	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.boyaa.capsasusun&hl=id&gl=US
11	Poker Texas Boyaa	5 juta lebih	3.6	148 ribu	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.boyaa.androidmarketid&hl=en_US
12	Poker Pro.id	500 ribu	3.6	30.3 ribu	https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.coalaa.itexasid&hl=en_US
13	Pop Big2	100 ribu	4.2	1.63 ribu	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.seagames.big2&hl=id&gl=US
14	Pop Gable	1 juta lebih	3.7	13.7 ribu	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.poppgames.gable&hl=en_US

Tabel 3.3 Daftar konten yang di Analisis

Judul	Nama Channel	Link	Jumlah View	Total Komentar
<i>Bukan Hanya Adiksi yang Membuat Sulit Berhenti Judi ! Research & Explained'</i>	Ferry Irwandi	link https://www.youtube.com/watch?v=PpUIRxqka5s	380.907	2.374
<i>Orang Indonesia Hobi JUDI ONLINE?</i>	Raymondchin	https://www.youtube.com/shorts/nSR0JZd44fg	I juta	2.5 ribu

Platform youtube menghadirkan berbagai konten hiburan, pengetahuan, hingga tutorial melakukan sesuatu yang berisi informasi menjadikan konten baru adalah sumber inspirasi yang dibutuhkan oleh setiap pengguna aplikasi platform tersebut. pada penelitian kali ini saya mengambil dua konten youtuber dari educator terkait fenomena judi online. Mereka mengklaim bahwa fenomena tersebut memberikan dampak yang signifikan pada perekonomian indonesia.

Ferry Irwandi adalah youtuber pertama yang membahas judi online terkait dampak, proses, hingga alasan banyaknya pemain kecanduan memainkan aplikasi game judi online. bahkan terang-terang youtuber sekaligus influencer di instagramnya menggaungkan ketidaksetujuannya pada aktivitas judi online. Beliau juga mengecam para youtuber game yang menerima dengan senang saweran dari situs judi online.

Selain Ferry Irwandi, youtuber lainnya Raymondchin juga menyatakan ketidaksetujuannya pada aktivitas judi online, selain merugikan diri sendiri hal tersebut juga mempengaruhi lingkungan sekitar. Berjudi menurutnya adalah aktivitas yang tidak memberikan kepastian sehingga lebih mengarah pada

membuang-buang waktu dan uang. Youtuber ini menyarankan untuk mencari aktivitas seminar bisnis untuk meningkatkan kapabilitas bisnis dan skill.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen utama pada penelitian ini adalah peneliti itu sendiri (human instrumen) yang turut mencari informasi sebanyak-banyaknya terkait judi online. Dimana peneliti menjadi instrumen kunci (key instrumen) yang harus menganalisis data yang telah kumpulkan. Penelitian ini mengumpulkan semua komentar terkait pengalaman para warga net yang pernah melakukan judi online berdasarkan pengalamannya. Mendapatkan informasi dan data yang relevan dengan penelitian, maka metode yang dapat digunakan melalui observasi, Observasi adalah proses pengamatan objek penelitian dengan mencatat point-point kejadian yang terjadi di lokasi penelitian.⁹

G. Pemeriksaan Keabsahan data

Pendekatan konten analisis dilakukan cek keabsahan datanya menggunakan; Credibility (validitas internal), transferability (validitas eksternal), Dependability (reliabilitas), dan Confirmability (obyektivitas). Untuk uji kredibilitas peneliti melakukan perpanjangan pengamatan, dan diskusi ahli dalam hal ini adalah dosen pembimbing peneliti. Uji transferability, peneliti melakukan diskusi dengan dosen pembimbing terkait hasil data penelitian untuk yang di

⁹ Sapto Haryoko, Bahartiar, and Fajar Arwadi, *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)*, 2020.

paparkan dalam sub-sub atau diagram yang mudah dipahami pembaca seperti tabel hasil frekuensi data.

Uji Dependability, dilakukan dengan memaparkan aktivitas proses penelitian menggunakan analisis konten pada objek penelitian seperti peneliti mulai menentukan masalah/fokus, memasuki lapangan, menentukan sumber data, melakukan analisis data, melakukan uji keabsahan data, sampai membuat kesimpulan harus dapat ditunjukkan oleh peneliti. Sedangkan Uji Konfirmability dilakukan dengan pencocokan pada penelitian terdahulu yang relevan terkait topik tekhusus hasil penelitian yang sama dengan teori yang ada.

H. Teknik Pengumpulan Data

Observasi konten terkait game slot yang beredar di berbagai platform namun pada penelitian ini hanya berpusat pada platform youtube adalah metode pengumpulan data yang digunakan. Analisis konten dapat digunakan untuk menganalisis teks, gambar, dan video yang terkait dengan adiksi game online, khususnya dalam konteks aplikasi game slot. Ini dapat melibatkan pengumpulan dan analisis konten dari forum online, ulasan game, atau posting media sosial yang membahas topik terkait. Observasi konten yang dianalisis adalah teks komentar pengguna youtube yang menuliskan pengalamannya di kolom komentar video sebagai timbal balik persetujuan isi video dengan pengalaman sendirinya mengenai kecanduan game online yang dialaminya.

Wiliam Wiersma (1986) mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan

berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu¹⁰.

1. Triangulasi Sumber Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya di cek dengan komentar selanjutnya¹¹.
2. Triangulasi Waktu Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, akan memberikan data lebih valid sehingga lebih kredibel. Selanjutnya dapat dilakukan dengan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya.

I. Teknik Analisis data

Reduksi data adalah proses memilih data yang relevan dan mengurangi data yang tidak relevan. Pada tahapan ini, peneliti menyimpan arsip atau merekam data yang ditemukan ke dalam bentuk catatan-catatan penting yang tidak terlalu jelas deskripsinya, sehingga kemudian catatan tersebut akan diterjemahkan untuk kemudian dipisahkan dan diklasifikasi pada masing-masing data yang relevan sesuai dengan fokus masalah penelitian. Bagi data yang tidak valid atau tidak sesuai

¹⁰ Haryoko, Bahartiar, and Arwadi.

¹¹ Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*.

topik permasalahan ada baiknya dipisahkan di file terpisah agar tidak tercampur saat melakukan analisis data¹². Cara reduksi data yang digunakan pada aplikasi QDA Miner Lite dengan memberikan warna atau highlither pada teks yang masuk kategori topik penelitian.

Display data, visualisasi tampilan data yang akan dipilih pada penelitian ini tabel dan grafik hasil wawancara pada informan. Data yang telah diperoleh melalui pengamatan dan observasi langsung dapat dibuat dalam bentuk matriks atau tabel yang berisi daftar dari klasifikasi setiap data yang dalam penyajiannya dapat dibuat bentuk bagan maupun narasi yang berisi penjelasan deskripsi tentang data yang diperoleh. Display data yang digunakan di QDA Miner Lite ada berbagi macam berupa tabel frekuensi dalam bentuk diagram batang, pie, world cloud.

Kesimpulan dan verifikasi, Setelah penyajian data, selanjutnya menarik kesimpulan dari analisis data-data penelitian yang dilakukan. Mengambil kesimpulan adalah analisis lanjutan dan merupakan satu bagian dari reduksi data, dan display data sehingga peneliti dapat menyimpulkan sesuai dengan data-data atau fakta yang ditemukan dalam proses penelitian¹³.

¹² Haryoko, Bahartiar, and Arwadi, *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)*.

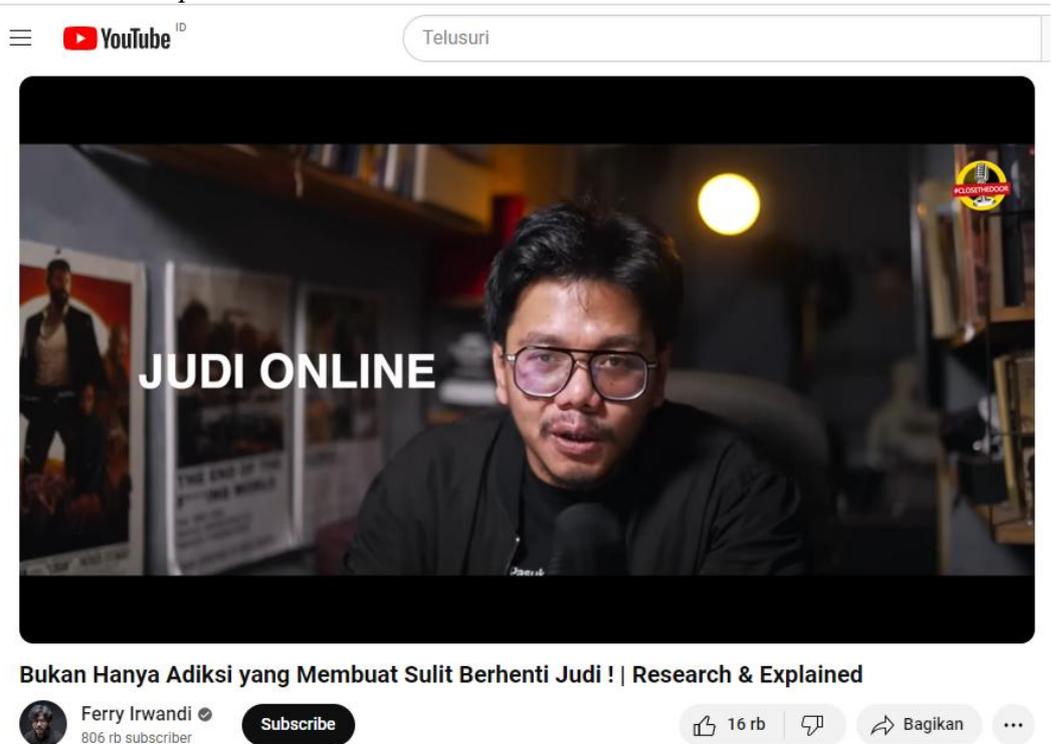
¹³ Haryoko, Bahartiar, and Arwadi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. **Judul Video** “*Bukan Hanya Adiksi yang Membuat Sulit Berhenti Judi ! | Research & Explained*”.



Transkrip Video

“Halo warga sipil sekalian kalau kita bicara masalah sosial di Republik ini maka kita akan membicarakan banyak hal yang mungkin ketika gua harus buat video untuk membahas itu semua videonya bakal panjang sekali 5 jam 6 jam Kenapa demikian karena masalahnya itu udah terlalu banyak udah terlalu ruwet Udah terlalu kompleks gitu tapi diantara semua masalah itu ada satu masalah yang benar-benar kronis dan akut menurut gua dan ya dampaknya udah sangat destruktif sekali apalagi kalau bukan judi online. manis sekali Emang permainan setan ini dari satu website judi online aja negara itu udah rugi kita 27 Triliun Rupiah. Iitu dari satu website Loh Lalu bisa bayangin berapa ratus website yang sudah tumbuh subur di negara ini dari situ udah bisa bayangin Berapa besar kerugian yang diderita oleh negara kita karena judi online nah dampaknya kepada masyarakat juga lebih gila sebenarnya yang bukan cuman kehilangan harta benda banyak orang yang bahkan harus kehilangan nyawa gara-gara judi online ini dan yang lebih buruk lagi ini bukan cuman soalnya dia sendiri tapi sudah

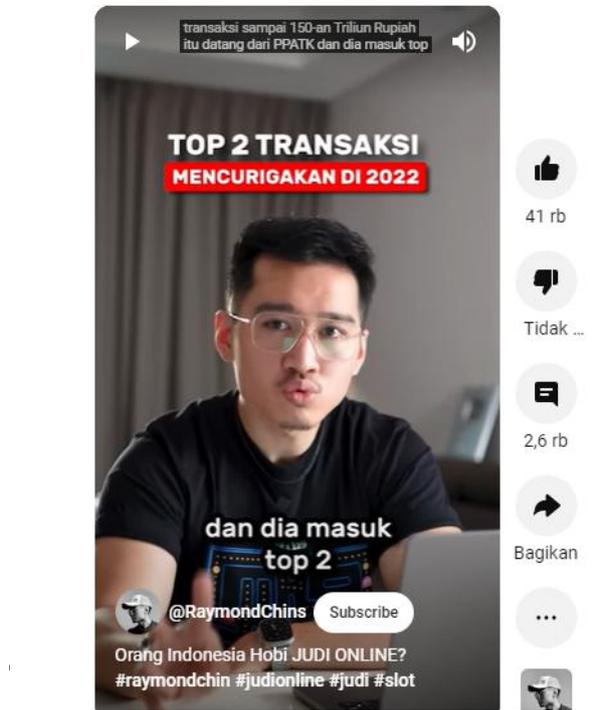
menyangkut nyawa orang lain selain judi online seorang ibu harus jadi korban kekejaman anaknya ya ini sebuah masalah yang besar dan menurut gua untuk menemukan solusi dari satu masalah yang pertama kali kita harus lakukan adalah mengidentifikasi masalah tersebut Nah akhirnya gue balik lagi pertanyaan paling dasar Mengapa orang-orang sulit sekali berhenti bermain judi di dalam kehidupan gue sendiri ada pengalaman buruk dengan judi online bukan gua langsung tapi kerabat dekat gua Om gua orang yang ada dalam hidup gue sejak gua kecil dia seseorang yang tampan sekali Brilian karirnya bagus sekali Habis kuliah dia lulus PNS berkeluarga punya dua anak hidup bahagia dan di usia yang belum 30 tahun dia berhasil mencapai jabatan so4 waktu itu nah sangat cerah sekali dan kemudian dia kenal sebuah judi online yang namanya Poker online gua lupa website yang dia mainkan apa dan dari sejak itu kehidupan yang begitu cerah itu berubah menjadi kehidupan yang sangat keluarganya berantakan harta Bendanya habis dan bukan cuma harta benda dia sendiri tapi harta benda keluarganya keluarga istrinya dia gak adain rumah jagain rumah orang lain dia berhutang sama orang dikejar-kejar orang kena masalah hukum dan semuanya hilang seketika dan itu terjadi karena dia kenal Poker Online dan Lu harus tahu itu terjadi 2013-2014 waktu akses internet tidak seperti sekarang dan di masa itu lo mau main judi online itu ribet sekali lu harus mainnya di depan PC gitu dan nggak banyak aksesnya dan cuma untuk orang-orang terbatas dan sekarang semua jadi jauh lebih mudah orang bisa akses situs judi online dengan ponsel ya 2013 14 yang aksesnya masih terbatas kerusakannya sudah sebesar itu apalagi kalau sekarang nggak mungkin ada teman-teman yang punya cerita yang mirip si miliar atau bahkan lebih parah silahkan share di kolom komentar dan gua melihat masalah ini jadi semakin parah karena ya kemanapun gua pergi ketika melihat orang nganggur driver ojek supir angkot mereka akan muka kalau misalnya mereka ada mereka akan memainkan sebuah game yang terlihat sama yang sebenarnya bukan dan itu bukan cuman dari masyarakat lomidal income ya baru-baru ini ada anggota DPRD Jakarta yang sedang rapat untuk ngurusin rakyat dalam rapatnya dia maju di online akhirnya gue melakukan sebuah riset untuk memahami behavior manusia memahami behavior para gamer Ini kenapa sih mereka tidak berhenti terlebih dahulu jelas gue melakukan tjiujuan pustaka gue baca beberapa referensi artikel buku sampai penelitian-penelitian yang membahas soal ini termasuk penelitiannya Stanford Nah di situ Gua menemukan satu hal Oh kalau ternyata judi itu adiktif ada adrenalin dan endorfin yang diproduksi tubuh ketika memainkan judi orang mencari sensasi menangnya dan lain sebagainya karena itulah orang seringkali mengelompokkan adik sih terhadap judi itu sama dengan adiksi terhadap rokok alkohol atau hal-hal lain untuk sebuah jawaban yang bagus Entah kenapa gua merasa kurang puas gua ngerasa ada hal yang lebih besar dari sekedar adiksi yang membuat orang nggak berhenti-cumi langsung interview banyak sekali orang mungkin ada puluhan bukan riset lapangan dan gua temukan adalah faktor penyebab orang tidak berhenti main judi ternyata lebih dari sekedar adiksi apa yang dicari seorang perokok ketika

merokok kebahagiaan sesaat dopamin hal-hal yang Emang terasa kuat and kuat menyenangkan dan membuat nyaman dalam waktu sesaat lalu hilang begitu saja itulah yang membuat rokok berkali-kali merokok termasuk gua sendiri karena gue perokok dalam judi Mungkin memang sensasi itu muncul ketika lu mendapatkan kemenangan mendapatkan jackpot dan lain sebagainya tapi ternyata yang membuat orang tidak berhenti bukan cuman itu kayak gue bilang tadi ada motif ada reaksi emosional dan ada substansi dalam setiap orang yang bermain judi jadi faktor pengikatnya itu lebih dari sekedar sensasi ketika lu ngerokok lu nggak berpikir bahwa ada hal lain selain kenikmatan yang Lu rasakan dalam rokok di judi case-nya sangat berbeda akhirnya semua hal ini membuat seorang penjudi berpikir secara irasional dan pikiran irasional mereka itu memicu semua watak buruk yang menjadi sifat alamiah Manusia itulah yang membuat seorang penjudi susah sekali lepas dari meja judi apalagi online Oke kalau ini sulit dipahami teman-teman gua akan menjelaskan ini dengan cerita yang sederhana gini Katakan Anda seseorang yang bernama Budi ini seorang pegawai swasta gajinya 5 juta dan pengeluar yang luar biasa ya dia berpikir gaji dia itu nggak cukup Gitu untuk memenuhi semua desain yang dia punya tapi di satu sisi Budi Ini bukan orang rajin ya agak pemalas gitu Sudahlah pemalas mengeluarkan pula kan dia berpikir dia Butuh uang-uang tambahan supaya mencukupi kebutuhan dan keinginannya Pada suatu hari akhirnya Budi mendapatkan sebuah dinas Dia mendapat uang tambahan satu juta nah udah dia kantongin 1 juta itu terus dia Buka Instagram nih pas lagi ketemu video ini sebuah motivasi dari seorang Master judi seringkali orang DM gua Master pinjam duit dong buat modal usaha 100 juta aja eh jancok kalau lu udah memulai usaha aja pakai modal Orang lain lu nggak bakal bisa sukses 99% orang yang meminjam modal ke bank untuk usaha bangkrut memulai usaha itu harus dengan modal sendiri jangan pernah memaksakan jika belum punya modal kerja dulu tapi gimana Master gaji saya cuma 4 juta sebulan kapan bisa ke kumpul nggak bisa gua bilangin nggak bakal bisa lu mau ubah nasib lu lu main slot dateng GP pause dengan begitu lu akan punya modal buat memulai usaha nah ketika menonton video Ini Budi Itu udah tahu kalau itu nggak 100% berarti juga udah paham kalau orang main judi itu kebanyakan menderita dan sifat asli manusia dia mulai berpikir yang kalah itu orang kalau gue sih kayaknya nggak akan kalah gitu karena sesuatu yang tidak bisa dihindari dari watak asli manusia adalah setiap manusia yang merasa dirinya sedikit lebih unggul dari orang lain sedikit lebih beruntung sedikit lebih baik yang kalah itu orang lain kalau gua sih nggak akan mungkin kalah dan gua bisa kontrol diri gua ketika bermain judi akhirnya dia memutuskan untuk Depo nah ketika dia memutuskan untuk Depo niat awalnya dia tahu kalau duit 1 juta ini duit setiap kalah dia udah bilang sendiri kepada diri dia makanya dia bermain dengan Santai batingnya juga kecil-kecilan dia cuman cari funnya doang gitu syukur-syukur kalau menang ya kan jadi dia main dalam ritme yang bagus tapi pada akhirnya dia kalah udahlah main tenang main ritme bagus dia kalah 1 jutanya hilang Nah di sini akhirnya membangkitkan watak buruk yang lain

dia marah dia kecewa dia ngerasa nyaris menang gitu terus pridenya yang tadi juga Keusik karena nggak ada manusia yang suka berada di dalam posisi pecundang semua manusia nggak akan bisa terima kalau dirinya di pecundangi jadi pihak yang kalah dan sebagainya Makanya kalau lu main PS atau main FIFA atau main PES gitu ya keluh kalah lu pasti ingin main lagi kan ingin di match lagi karena ada perasaan tidak nyaman ketika diri lu menjadi pihak yang kalah begitu juga dengan judi akhirnya dia melihat Oh ya masih ada gue lagi satu juta Nah ketika dia bermain di turn kedua ini secara tidak sadar gaya permainannya berubah yang awalnya dia main dengan batting rendah 50 seratus ternyata berubah jadi sesuatu yang lebih beresiko dia mulai pasang 500 pasang 600 dan akhirnya kalah yang beda adalah waktu kalahnya jauh lebih cepat begitu seterusnya sampai dia kehabisan semua yang dia miliki jadi sebagian besar dorongan untuk bermain judi berkali-kali itu bukan dari adisi tapi ilusi yang muncul di kepalanya bahwa modal dia bisa balik dia cuma enggak terima aja Rp1 jutanya hilang dia berpikir untuk membalik itu akhirnya 5 juta hilang 10 juta hilang sampai semuanya hilang Dan hal itu terjadi ke banyak orang Oke Bang itu sebenarnya kalau dia kalah terus kalau dia sempat menang Gimana hasilnya akan sama aja gini ketika seorang penjual memutuskan untuk berhenti bermain yang menjadi acuan gak pernah titik menangnya tapi tipikalnya itulah yang membuat penjudi berkali-kali bermain oke misalnya ada skenario yang lain pada si Budi Ini kan dia main kedua dia Depo lagi 1 juta ternyata 1 juta dia yang hilang di permainan pertama itu balik dia udah mengantongi 2 juta setengah katakan begitu nah ketika dia udah mengantongi 2 juta setengah artinya kan dia untung tuh ya dari 1 juta ke satu juta setengah Apakah dia akan langsung berhenti Kenapa karena kayak gue jelasin tadi titik berhentinya seorang 7 di bukan seberapa banyak dia menang tapi seberapa banyak dia kalah dia berpikir Oh gua udah profit sekitar 1 juta 500 berarti gua ada space bermain satu juta 500 itu naik lagi naik lagi sampai 10 juta dan akhirnya dia mulai rakus dia mulai tamak dia mulai serakah gitu dia didorong hawa nafsu untuk semakin menggandakan keuntungan yang dia miliki Dan di titik tertentu akhirnya semua keuntungan yang udah dikumpulkan itu dimakan seketika nah hal-hal ini berputar kayak lingkaran setan itulah yang membuat seorang pun jadi sulit berhenti dari meja dan ini akan semakin lebih diperparah lagi sama faktor yang lain ketika lu udah habis Tapi rasa tidak terima itu masih ada akhirnya lu melakukan sesuatu yang buruk itu mencuri terjebak pinjol dan lain sebagainya di suatu kasus yang lain misalnya lumayan judi sama teman-teman lu bertiga nih tapi cuman lu sendiri yang Rukat sementara dua temen lu lain untung cuman profit gitu Apakah lu akan bahagia enggak muncul Envy lu kasihan kalau temen lu bangkrut tapi lu Akan Lebih sedih lagi kalau ketika lu bangkrut teman lu malah naik gitu itulah judi dan jangan pernah remehkan judi judi itu usianya sama tuanya dengan peradaban manusia Bapak Ibu dan ini instrumen yang mampu memicu 7 dosa mematikan manusia”

Jumlah Komentar 2.380 Komentar sejak diupload telah diputar 386.088 x ditonton 30 Agustus 2023.

2. Judul Video “Orang Indonesia Hobi JUDI ONLINE”



“Ini gila loh judi online itu bisnis yang gede banget di Indonesia ilegal tapi transaksi sampai 150-an Triliun Rupiah itu datang dari PPATK dan dia masuk top 2 transaksi mencurigakan di 2022 yang pertama tuh penipuan Nah katanya behaviornya pas pandemi orang lebih banyak waktu pengen coba peruntungan dapat jackpot tiba-tiba gua kaya tapi realitanya 90% lebih orang itu pasti hilang duit dari judi online yang bikin bingung banyak artis sama influencer tuh nge-promoin karena mereka berkedok game sekarang katanya Pak Jenderal Listyo bakal mulai berantas ini semua kominfo juga lagi aktif daripada judi online mendingan bisnis yang bener aja sekarang belajar gratis dengan point Instagram planner tuh banyak banget materi bisnis yang kalian bisa pelajari daripada coba cari keuntungan mendingan bikin untungnya sendiri tapi kalian coba jujur di kolom komen pernah enggak kalian kejemak di online rugi berapa coba”

Jumlah Komentar 2.600

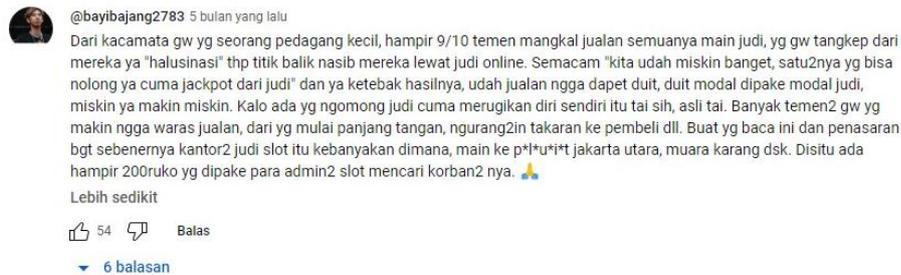
Status kedekatan dengan Objek Penelitian di lihat dari komentar



Diagram Pie 4. 1 Hasil olah data QDA Miner lite perhitungan frekuensi Hubungan Komentator dengan Objek Penelitian

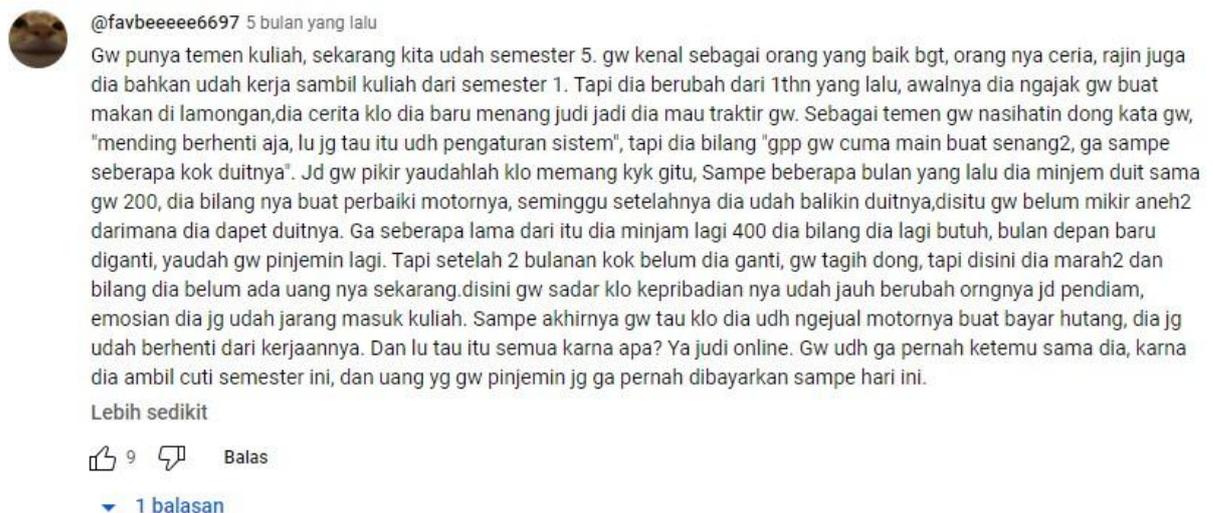
Identifikasi kedekatan informan atau komentar dengan objek penelitian yakni pemain slot generasi Z ditemukan dari video pertama dan kedua yakni Anggota di lingkungan yang sama 43 %, keluarga 7.7%, Pelaku 42.1%, Netral 7.2%. indentifikasi ini diklaim berdasarkan ketikan komentator tentang pendeksripsian pejudi yang ada di lingkungan sekitar komentator. Maksud dari anggota di lingkungan yang sama adalah kategori komentator yang menulis jika pejudi ada di dekatnya.

Anggota di lingkungan yang sama adalah pihak-pihak seperti tetangga, guru, rekan kerja, teman, sahabat, atau guru . sebagai contoh kutipan komentar oleh akun @bayibajang2783



Gambar 4.1 Komentar Anggota Lingkungan yang sama

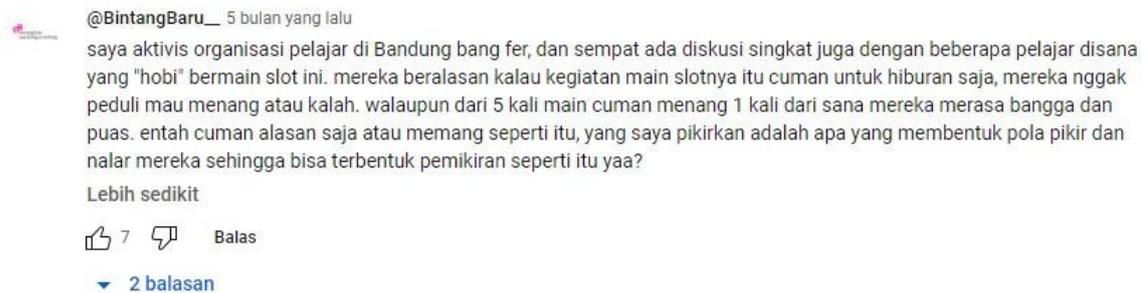
Komentar Gambar 4.2 termasuk ke dalam anggota di lingkungan yang sama karena pemilik akun tersebut menyebutkan “hampir 9/10 teman mangkal jualan semuanya main judi, yang gw tangkep dari mereka ya “halusinasi”terhadap titik balik nasib mereka lewat judi online ” kalimat tersebut dapat dimaknai jika game slot judi online juga dimainkan oleh pada pedagang kecil untuk mendapatkan peruntungan atau penghasilan dari judi online yang lebih besar dibandingkan dengan berjualan.



Gambar 4.2 Komentar Anggota di Lingkungan yang Sama

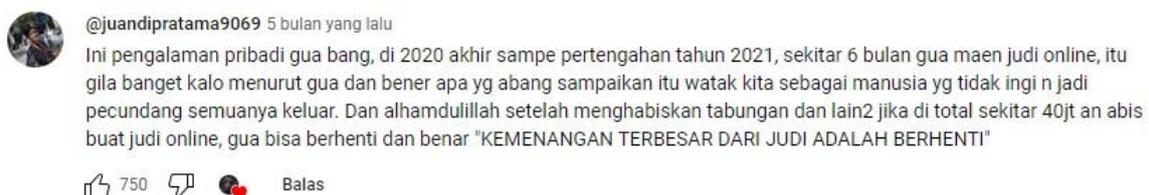
Komentar gambar 4.3 termasuk ke dalam anggota di lingkungan yang sama karena pemilik akun @favbeeeee6697 menyebutkan “Gw punya teman kuliah.....tapi dari berubah dari 1 tahun lalu.... Dia cerita kalau dia baru menang

judi jadi dai mau traktir gw” kalimat tersebut dapat dimaknai jika akun tersebut memiliki hubungan kedekatan dengan pemain slot yakni teman kuliah dan beliau sempat ditraktir dari hasil judi slot temannya.



Gambar 4.3 Komentar Anggota Lingkungan yang Sama

Komentar akun milik @BintangBaru_ yang menyebutkan “saya aktivis organisasi pelajar di Bandung bang fer, dan sempat ada diskusi singkat juga dengan beberapa pelajar disana yang “hobi” bermain slot” dapat dimaknai bila akun tersebut berada dalam satu lingkungan dengan objek penelitian pemain slot dalam hal ini adalah pelajar yang ditemani berdiskusi singkat karena sama-sama tergabung dalam satu organisasi pelajar Bandung .



Gambar 4.4 Komentar Pelaku Hubungan dengan Objek Penelitian

Komentar akun milik @juandipratama9069 menceritakan “ini pengalaman pribadi gua bang, di 2020 akhir sampe pertengahan tahun 2021, sekita 6 bulan gua maen judi online,.....” dari pernyataan tersebut diketahui bahwa akun @juandipratama9069 pelaku atau pemain game slot judi online selama 6 bulan.



@saktiscr 5 bulan yang lalu (diedit)

Btw sedikit cerita pengalaman. Beberapa tahun belakangan kemarin, gue salah satu orang yang gila banget main "slot" sehari bisa depo kurang lebih 200-300 ribu, tanpa sadar uang gue habis sampai harus berurusan sama pinjol karna betul kata bang ferry, "orang lain boleh rungkad, kalo gue mah engga" itu bener banget. Dan titik gue berhenti itu ketika mentok menang gue kapan, sedangkan pinjol terus numpuk. Nonton ini bisa jadi terapi buat berhenti judi si, makasih bang ferry

👍 134 💬 Balas

Gambar 4.5 Komentar Pelaku Hubungan dengan Objek Penelitian

Komentar akun @saktiscr menyebutkan "Btw sedikit cerita pengalaman.

Beberapa tahun belakangan kemarin, gue salah satu orang yang gila banget main "slot" sehari bisa depo kurang 200-300 ribu,...." Dari pernyataan tersebut dapat diketahui jika akun @saktiscr adalah pelaku game slot judi online.



@roniramadhanni1538 5 bulan yang lalu

beda hal nya bagi mereka yg seperti konglomerat yang bermain judi di las vegas, mereka bukan hanya ingin menang tetapi memamerkan seberapa hebat dan kayanya dia sehingga berani memasang taruhan yg besar judi itu kemenangannya semu, apalagi dizaman sekarang yg serba orang mau cepat dan instant, serta tuntutan dan tekanan hidup yg berat. malah terjerumus kedalam lembah nista perjudian, yang sialnya lagi menang maupun kalah membuat si penjudi malah candu, kalau menang mereka ingin lagi biar lebih banyak penghasilannya, kalau kalah dia pasti penasaran dan menaruh harapan agar permainannya yg kali ini bisa menang, sperti aja siklusnya Makanya untuk kalian yg berpenghasilan jauh lah apapun itu jenis judi, bukan hnya judi online, judi kartu, serta taruhan apapun itu aplagi yg trading saham dan crypto yang secara resiko tidak kalah meruginya juga

Syukur rejeki yang Tuhan berikan ke kita, sebisa mungkin manajemen dan menghemat keuangan, apalagi di kala seperti sekarang keuangan yg masih belum pulih sepenuhnya seperti sebelum Covid-19

Lebih sedikit

👍 8 💬 Balas

▼ 1 balasan

Gambar 4.6 Komentar pihak Netral terhadap kegiatan Pemain Slot

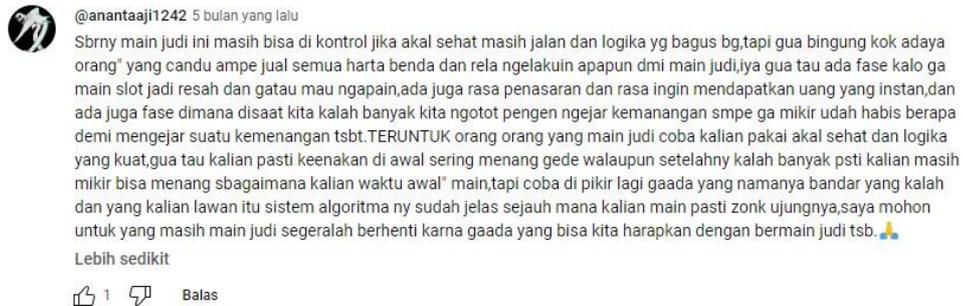
Komentar akun @roniramadhanni1538 menyebutkan "beda halnya bagi mereka yang seperti konglomerat yang bermain judi di las vegas, mereka bukan hanya ingin menang tetapi memamerkan seberapa hebat dan kayanya dia sehingga berani memasang taruhan" Dari kalimat tersebut dapat dimaknai bahwa kegiatan berjudi menurut akun @roniramadhanni1538 adalah kegiatan orang kaya untuk menunjukkan eksistensinya dalam hal materi, Mereka melakukan judi untuk hiburan bukan mencari penghasilan. Sehingga jika tujuan orang-orang

prasejahtera bermain judi online untuk mendapatkan keuntungan hal itu sudah tentu salah. Pada kalimat selanjutnya akun @roniramadhanni1538 menyebutkan bahwa “ Judi itu kemenangannya semu, apalagi di zaman sekarang yang sebar cepat dan instant, serta tuntutan tekanan hidup yang berat” dari komentar ini pemilik akun @roniramadhanni1538 memberitahu bahwa tidak akan ada akan membuat pemainnya kaya, karena kemenangan yang didapat adalah kemenangan sementara dan tidak pasti akan didapatkan. Dalam artian keuntungan instan untuk menjadikan dan mengharapkan judi sebagai sumber penghasilan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Komentar ini dinyatakan sebagai netral karena akun @roniramadhanni1538 membenarkan kegiatan judi dilakukan tapi hanya untuk orang-orang kaya yang memiliki harta dan dilakukan hanya sebatas sebagai hiburan bukan penghasilan.



Gambar 4.7 Komentar Netral

Komentar akun @ceceanomsyamsudin3 menyebutkan “saya adalah penjudi yang berhenti dalam keadaan untung buka rugi” komentar ini menitikberatkan ketidaksetujuan bahwa judi online yang dilakukan memberikan lebih banyak kerugian dibandingkan keuntungan, dan orang-orang yang berjudi terus-menerus untuk mendapatkan keuntungan lebih besar dibandingkan uang yang dikorbakan benar bisa dicapai.



Gambar 4.8 Komentar Netral

Komentar akun @anantaaji1242 mengungkapkan “sebenarnya main judi ini masih bisa di kontrol jika akan sehat masih jalan dan logika yang bagus bang. Tapi gua bingung kok ada ya orang candu ampe jual semua harta benda dan rela ngelakuin apapun demu main judi....” Komentar tersebut bisa dikatakan netral karena dari akun @anantaaji1242 menyetujui kegiatan judi online asalkan pemainnya menggunakan akal sehat dan logikan untuk tahu kapan berhenti dan memberikan batas untuk bermain.



Komentar 4.9 Komentar Keluarga Pelaku

Komentar akun @tukangbaksoProfesional menyebutkan “keluarga dan teman banyak terjerumus judi, semua rata-rata hancur dari keluarga dan keuangan. Teman aja yang bandar ga mau main judi” dari komentar ini dapat disimpulkan bahwa keluarga dan teman pemilik akun memainkan permainan judi online.

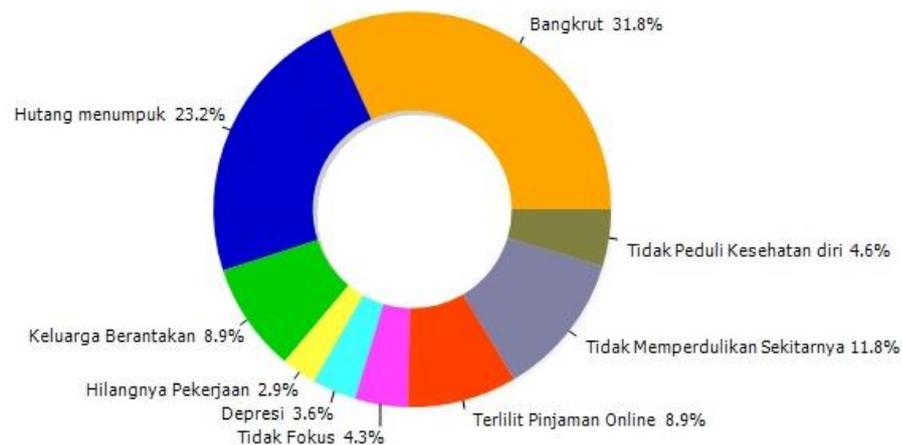


Diagram Pie 4.2 Efek Adiksi Game Slot Judi Online

Berdasarkan temuan komentar-komentar yang teridentifikasi dari video pertama dan kedua dengan menggunakan QDA Miner Lite ditemukan pernyataan-pernyataan dari komentar yang mengarah pada efek dari kecanduan bermain game slot judi online di sekeliling akun yang berkomentar. Diantaranya; Hutang Menumpuk 23.2%, Bangkrut 31.8%, keluarga berantakan 8.9%, hilangnya pekerjaan 2.9%, Depresi 3.6%, Tidak Fokus 4.3%, Terlilit pinjaman Online 8.9 %, Tidak memperdulikan Sekitarnya 11.8%, Tidak peduli kesehatan sendiri 4.6%.

Pernyataan tersebut salah satunya dicantumkan beberapa komentar-komentar yang telah ditemukan oleh peneliti sebagai berikut ini;

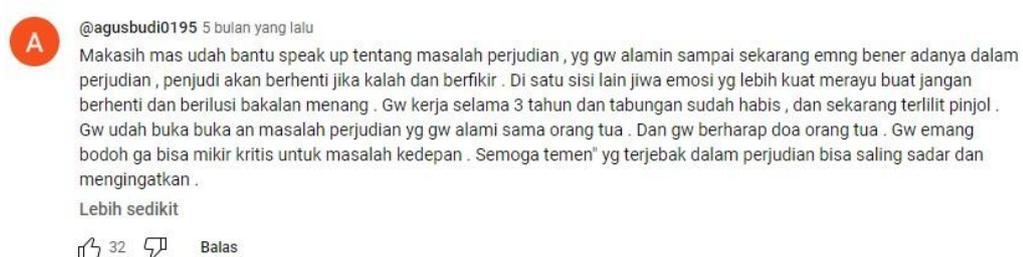


@pusatcerita2022 8 bulan yang lalu

Pernah bang, saya terjual motor, uang tabungan 100 jt lbh habis, hutang dimna², karir hancur, pekerjaan hilang, bener² hancur karena judi. Skrg bener² g akan menyentuhnya lg sudah tau efek terburuknya. Utk teman² jangan pernah ragu utk berhenti sbkm jadi kayak saya
Lebih sedikit

Gambar 4.2.1 Komentar Efek Kecanduan Game Slot Bangkrut

Gambar 4.10 komentar akun @pusatcerita2022 mengungkapkan ”pernah bang, saya terjual motor, uang tabungan 100 juta lebih, hutang dimana-dimana, karier hancur, pekerjaan hilang. Benar-benar hancur karena judi. Sekarang benar-benar tidak akan menyentuhnya lagi sudah tahu efek buruknya” mengisyaratkan bahwa pemilik akun tersebut pernah terjerat judi online dan telah menghabiskan tabungannya senilai 100 juta lebih dan menjual sepeda motor. Bahkan pemilik akun mengakui memiliki hutang dimana-mana karena melakukan hutang kepada orang-orang disekitarnya guna jadi modal bermain slot. Tak hanya itu karena bermain game slot menjadikan pemilik akun @pusatcerita2022 kehilangan pekerjaan sebab ketidakfokusan dalam bekerja menghancurkan karier yang telah dibangun.



Gambar 4.2.2 Komentar Efek Kecanduan Game Slot Terlilit Pinjaman

Online

Komentar akun @agusbudi0195 memaparkan” makasih mas udah bantu speak up tentang masalah perjudian, yang gue alamin sampai sekarang..”pemilik akun ini mengutarakan terima kasihnya kepada pembuat konten di channel ferry irawan tentang keresahan yang selama ini dirasakan dan tak bisa diungkapkannya sendiri. Dia juga menambahkan” perjudian akan berhenti jika kalah dan berfikir” artinya secara sadar pemilik akun @agusbudi0195 dipahami bahwa dia kecanduan karena telah mengetahui cara untuk berhenti namun tetap melaksanakan kegiatan

judi berbasis game online. Alasannya karena pengendalian diri yang kurang, hal ini dapat kita lihat pada pernyataannya “ di satu sisi lain jiwa emosi yang lebih kuat merayu buat jangan berhenti dan berilusi bakal menang” artinya dia menjebak dirinya sendiri dengan sebuah ketidakpastian tentang kemenangan yang belum tahu kapan akan didapatinya dari game tersebut. bahkan pemilik akun menjelaskan “gue kerja selama 3 tahun dan tabungan sudah habis, dan sekarang terlilit pinjol.” akibat ambisinya untuk menang dan tidak mau menerima kekalahannya pemilik akun @agusbudi0195 mengalami kerugian waktu yang sia-sia dalam setahun dan materi berupa tabungan yang habis hasil dari kerja selama tiga tahun dan sekarang malah terlilit pinjaman online.



@aanaristandi9869 5 bulan yang lalu

Setuju. Judi online harus diberantas. Judi online jd media perusak akar kehidupan, bahkan orang yg gak terlibat bisa kena getah karena orang yg kecanduan judi. Ane gak pernah dan gak bakal mau memperkaya bandar judi dg ikutan judi online atau hal bodoh dan hina sejenis
Lebih sedikit

Komentar 4.2.3 Komentar Tidak fokus dengan sekitar

Komentar akun @aanaristandi9868 memaparkan “Setuju judi online harus diberantas. Judi online jadi media perusak akar kehidupan, bahkan orang yang nggak terlibat bisa kena getah karena orang yang kecanduan judi”. Dalam artian dia menyatakan kesetujuannya tentang adiksi game online yang tidak hanya memberikan dampak buruk kepada pengiatnya saja melainkan dapat mempengaruhi orang disekitarnya sehingga dia menndukung untuk memberantas judi online. Dampak buruk ini bisa berupa penggiat judi online tidak

memperhatikan sekitarnya seperti nasihat keluarga atau menyepelekan tanggung jawabnya agar tidak mengganggu dirinya bermain judi online.



@Liugong994 9 bulan yang lalu

Istri kabur, hutang menumpuk, sampai pinjol pun gak di bayar, makan gak nafsu, hampir gila, emosional terganggu, itu yang pernah aku alami dan akhirnya aku menang besar bisa berhenti 🙄



38



Balas

Komentar 4.2.4 keluarga Berantakan

Komentar akun @Liugong994 menceritakan efek dari kecanduan judi online yang terjadi padanya “istrinya kabur, hutang menumpuk, sampai pinjol pun nggak dibayar, makan nggak nafsu, hampir gila, emosional terganggu, itu yang pernah aku alami dan akhirnya menang besar bisa berhenti” dari komentar tersebut penggiat judi online ini bermain karena ingin memperoleh kemenangan yang besar baru berhenti sehingga dalam dirinya ada sifat egois tidak mau menerima kekalahannya karena hanya ingin kemenangan semata. Diluar dari tujuan itu pemilik akun @Liugong994 tidak memprediksi rumah tangganya yang berantakan ini dapat dilihat bahwa istrinya kabur karena tidak bisa menerima bahwa suaminya kecanduan judi online.

Selain itu pemilik akun @Liugong994 juga mengaku hutangnya menumpuk hingga terlilit pinjaman online yang tidak dibayar, terlalu banyak pikiran membuat dirinya mengabaikan kesehatannya hingga menyebabkan dirinya tidak nafsu makan. Dia juga mengaku hampir gila atau depresi karena hal tersebut, bahkan emosionalnya terganggu memikirkan masalahnya.



@Riyad21378 9 bulan yang lalu

Judi online nih ibarat kyk punya zat adiktif kuat banget. Mau setekor apapun Elu, mau se stress apapun lu kalo kalah, pasti pengen nyobain terus. Ini real kejadian sama temen Deket, kecanduan parah banget. Pernah di tanya, mau sampe kapan lu berhenti main slot? dia cuman jawab, " sampe harta gw habis atau bahkan sampe gw mati baru berhenti."

Lebih sedikit

Komentar 4.2.5 Ketidakfokusan Efek Kecanduan Game Slot Depresi

Komentar akun @Riyad21378 membuktikan ketidakfokusan menjadi salah satu efek kecanduan judi online dia mengutarakan jika "ini real kejadian sama temen dekat, kecanduan parah banget. Pernah ditanya, may sampai kapan kamu berhenti bermain slot? Dia Cuma menjawab "sampe harta gue habis atau dia mati baru berhenti"". Dari jawaban teman dekat akun @Riyad21378 tentang kebangkrutan dan diambang kematian keadaan yang membuatnya baru akan berhenti adalah bentuk ketidakfokusannya. Hal ini karena secara logika setidaknya ketika pelaku judi online bermain itu disebabkan semata-mata mengejar uang instan yang memang tidak pasti. Namun melihat dari singkatnya jawaban tersebut pelaku atau teman dekat akun @Riyad21378 menjawabnya dengan singkat dan spontan untuk menghindari penjelasan alasan yang sebenarnya sehingga tidak memperpanjang pembahasan tersebut.



@hapejadul9701 6 bulan yang lalu

Aku akan terus berjudi demi masa depan ku..all in untuk semestaaaaa

Tapi ingat jangan main slot /sejenis game mesin lainnya. Yakin dah lu gak bakal menang di situ 😊😊



Komentar 4.2.6 Ketidakfokusan Efek Kecanduan Game Slot

Komentar akun @hapejadul9701 mengatakan "aku akan terus berjudi demi masa depanku.. all in untuk semestaa. Tapi ingat jangan main slot/ sejenis game

mesin lainnya. Yakin dah lu gak bakal menang disitu”. Kalimat tersebut mengisyaratkan dukungan kepada para penjudi, dan bahkan pemilik akun @hapejadul9701 mengakui akan mengejar masa depannya melalui judi. Namun kalimat terakhirnya memperingatkan untuk para penjudi untuk tidak mencoba bermain game slot atau game judi berbasis mesin dengan alasan akan dicurangi bandar. Hal ini dinilai sangat tidak masuk akal karena dengan melakukan judi otomatis pemainnya masuk dalam perangkap bandar, yang kita tahu bandar judi tidak membuka dana sosial untuk dibagi-bagikan melainkan untuk mendapat keuntungan dari para pemain judi. Kalimat terakhirnya menunjukkan ketidakfokusan pernyataan awal untuk mendapatkan masa depan yang memadai lewat judi dengan kalimat akhir yang melarang penjudi untuk mencoba jenis judi slot online dan berbasis game. Sehingga judi yang dimaksud oleh akun @hapejadul9701 adalah judi offline seperti bermain kartu di casino, tanpa menyadari bahwa permainan itu juga tidak akan membuatnya terlepas dari bayang-bayang kekalahan.



@bagasprabowo1789 9 bulan yang lalu

Teman kuliah ku dlu udah kecanduan bngt sama judi online, bahkan pernah gadai laptop buat depo, kadang ku beliin makan buat dia karena uangnya dah habis buat main, udh berkali2 ku suruh berhenti tapi tetap keras kepala jga, sampe paling parah dia pernah depo pke duit spp kuliah!. Kadang suka heran sama org yg suka main judi online, udah tau scam masih aja pada main. Lah main judi offline aja masih bisa dicurangi bandar, apalagi online yg menang atau kalah nya sudah diatur sama sistem 😊.

Lebih sedikit

Komentar 4.2.7 Ketidakfokusan Efek Kecanduan Game Slot Perilaku Agresif

Komentar akun @bagasprabowo1789 menjelaskan “Teman kuliahku dulu sudah kecanduan banget sama judi online, bahkan pernah gadai laptop buat deposit,

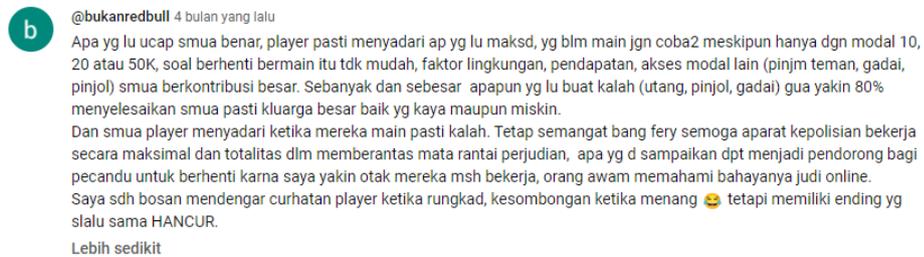
kadang aku beliin makan buat dia karena uangnya sudah habis buat main. Sudah berkali-kali kusuruh berhenti tapi tetap keras kepala juga, sampai paling parah dia pernah deposit pakai duit spp kuliah! Kadang suka heran sama orang suka judi online, sudah tahu scammer masih saja pada main. Lah main judi offline aja masih bisa dicurangin bandar, apalagi online yang menang atau kalahnya sudah diatur sama sistem”.

Dari kalimat pemilik akun @bagasprabowo1789 adalah orang yang berada disekitar lingkungan pelaku game slot judi online yakni teman kuliahnya. Pemilik akun bahkan mentraktir temannya itu karena uangnya telah habis digunakan untuk deposite atau top up pada game slot judi online. Pemilik akun bahkan telah memberikan nasihat untuk berhenti namun karena keras kepala dan keegoisannya tidak mau kalah. Pelaku yakni teman kuliah pemilik akun bahkan menggunakan uang SPP kuliahnya untuk deposit game agar bisa bermain. Itu termasuk tindakan agresif dan tidak memikirkan orang disekitarnya karena selain membuat temannya khawatir pelaku juga mengkhianati kepercayaan keluarganya.

Pemilik akun @bagasprabowo1789 mengakui kegusarannya terkait fenomena game slot judi online yang banyak dimainkan. Dia berargumen jika judi online ini termasuk scam atau skema penipuan untuk mendapatkan uang dari data korban. Hal ini karena secara logika pemain game slot judi online harus memiliki point tertentu untuk bisa memainkan permainan dalam aplikasi tersebut. dimana point tersebut didapatkan dari pembelian point melalui deposit atau top up dan kedua mendapatkan kiriman dari pemilik akun game yang lain dalam hal ini teman dalam game tersebut.

Ketidaksetujuan pemilik akun @bagasprabowo1789 terhadap aktivitas game slot judi online dibuktikan dengan kalimat terakhir yang mengungkapkan kepercayaan terhadap permainan judi dapat dicurangi oleh bandar bahkan jika itu

offline sehingga memainkan permainan judi secara online hanya akan meningkatkan kemudahan bandar judi memperoleh keuntungan yang lebih banyak karena dalam aplikasi online yang memiliki sistem mereka bisa mengatur kekalahan dan kemenangan pemain gamenya.



Komentar 4.2.8 Ketidakfokusan Efek Kecanduan Game Slot

Komentar akun @bukanredbull menyatakan “ apa yang lu ucap semua benar, player pasti akan menyadari apa yang lu maksud, yang belum main jangan coba-coba meskipun hanya dengan modal 10, 20, atau 50 K, soal berhenti bermain itu tidak mudah, faktor lingkungan, pendapatan, akses modal lain (pinjaman teman, gadai, pinjol) semua berkontribusi besar. Sebanyak dan sebesar apapun kamu kalah (utang, pinjol, gadai) gua yakin 80% menyelesaikan semua pasti keluarga besar baik kaya maupun miskin. Dan semua player menyadari ketika mereka main pasti kalah. Tetap semangat bang ferry semoga aparat kepolisian bekerja secara maksimal dan totalitas dalam memberantas mata rantai perjudian, apa yang disampaikan dapat menjadi pendorong bagi pecandu untuk berhenti karena saya yakin mereka masih bekerja, orang awam memahami bahaya judi online. Saya sudah bosan mendengar curhatan player ketika rungkad, kesombongan ketika menang tapi memiliki ending yang selalu hancur”.

Akun @bukanredbull menyimpulkan jika eksistensi dari game slot judi online di masyarakat karena adanya faktor pendukung dari lingkungan yakni motivasi pelaku timbul karena adanya kawan yang mengajak atau rasa penasaran yang tumbuh dalam diri pelaku karena terlalu sering melihat aktivitas tersebut di lingkungannya. Kedua adalah pendapatan, hal ini karena faktor finansial pelaku yang dirasa stabil karena memperoleh pendapatan yang tetap sehingga kekalahan tidak membuatnya miskin melainkan tambah penasaran. Faktor lain yang disebutkan adalah akses modal lain yakni hutang, pinjol (pinjaman online), dan

gadai. Kemudahan mendapatkan tambahan modal dari sekitar pelaku dari hutang dengan teman dekat, kerabat yang mudah diperoleh membuat pelaku memiliki alasan untuk bermain lagi begitu pun pinjaman online yang sangat mudah diakses untuk saat ini bahkan dengan beberapa aplikasi di playstore dengan bermodalkan KTP dan nomor rekening. Transaksi gadai yang menggunakan barang-barang atau dokumen sebagai jaminan menjadikan akses modal yang cukup memadai sebagai sumber dana darurat yang banyak diminati dari tahun-tahun sebelumnya.

Kesetujuann akun @bukanredbull pada apa yang diterangkan oleh video pertama miliki channel Ferry Irawan tentang efek dari aktivitas judi online yang marak di indonesia. Ini dibuktikan dengan kalimat terakhir yang mengutarakan kebosananya terhadap sikap para pemain game slot judi online yang selalu rungkad atau kalah atau habis-habis, dan sombong saat menang banyak yang pada akhirnya tetap saja hancur kehilangan segalanya.

Mentalitas Pemain Slot

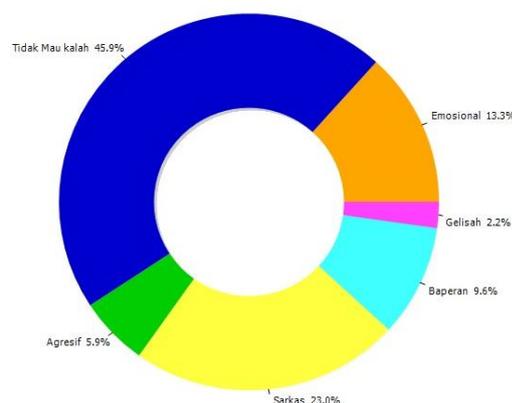


Diagram Pie 4.3 Frekuensi Mentalitas Pemain Slot Judi Online

Berdasarkan temuan komentar-komentar yang teridentifikasi dari video pertama dan kedua dengan menggunakan QDA Miner Lite ditemukan pernyataan-pernyataan dari komentar yang mengarah pada mentalitas pemain game slot judi

online di sekeliling akun yang berkomentar. Diantaranya; Tidak Mau Kalah 45.9%, Emosional 13.3%, Sarkas 23,4%, Agresif 5.9%, Baperan 9.6%, gelisah 2.2%.

Pernyataan tersebut salah satunya dicantumkan beberapa komentar-komentar yang telah ditemukan oleh peneliti sebagai berikut ini;



@iwnrf 5 bulan yang lalu

Kenal slot online sejak tahun 2020, awalnya sbg pekerja yg ngurus SEO salah satu web tsb biar dikenal banyak org. Pertengahan 2021 iseng main, eh ternyata candu. Saat itu mindsetnya masih kemenangan. 2022 makin candu, bukan tentang kemenangan lg yg dicari, tp kesenangan. Senang bermain dan kalah, membuat malas bekerja, yang dulunya seorg workholic, menjadi seorg pecundang yg menghabiskan waktu bermain judi. Awal tahun 2023 udh mulai sadar dan perlahan mengurangi, sekarang udh hampir 5 bulanan stop judi, semoga bisa selamanya. Yang berbahaya dari judi bukan kerugian materinya, tp efek yg ditimbulkan, mental berubah. Semoga yang masih candu bisa segera berhenti. Jangan malu bercerita kpd keluarga kalau anda kecanduan, sulit utk berhenti seorg diri, harus ada support system yg mendukung.

Lebih sedikit

👍 2 🗨️ Balas

Komentar 4.3.1 Mentalitas Tidak Mau Kalah Pemain Slot

Komentar akun @iwnrf menjelaskan “Kenal slot online sejak tahun 2020, awalnya sebagai pekerja yang ngurus SEO salah satu website tersebut biar kenal banyak orang pertengahan 2021 iseng main, eh ternyata candu. Saat itu mindsetnya masih kemenangan. 2022 makin candu bukan tentang kemenangan lagi yang dicari, tapi kesenangan. Senang bermain dan kalah, membuat malas bekerja, yang dulunya seorang workholic, menjadi seorang pecundang yang menghabiskan waktu bermain judi. Awal tahun 2023 sudah mulai sadar dan perlahan mengurangi, sekarang sudah hampir 5 bulanan stop judi, semoga bisa selamanya. Yang berbahaya dari judi bukan kerugian materinya, tapi efek yang ditimbulkan, mental berubah. Semoga yang masih candu bisa segera berhenti. Jangan malu bercerita kepada keluarga kalau anda kecanduan, sulit untuk berhenti seorang diri, harus ada support system yang mendukung.”

Pernyataan kalimat awal dapat artikan jika pemilik akun @iwnrf adalah pelaku game slot judi online sejak tahun 2021 yang berawal dari rasa penasaran untuk bermain yang membuatnya jadi candu saat pelaku terus menginginkan kemenangan dari aplikasi game tersebut. Kekalahan yang dialaminya tidak menjadikan alasan tersebut untuk berhenti. Karena nyata tahun 2022 pelaku kecanduan di dasarkan dari kesenangan bermain disamping itu membuatnya malas bekerja mengurus SEO dalam hal ini membuat pelakunya tidak fokus lagi.

Tahun berikutnya 2023 pelaku mulai menyadari efek samping yang dirasakan dari bermain game slot perlahan menguranginya bahkan dirinya mengakui tidak bermain lagi selama 5 bulan sebelum komentar ini ditulis, dan pemilik akun berharap itu bisa bertahan selamanya. Dia juga mengakui bahwa untuk terjerumus ke dalam candu game slot judi online tidaklah sulit karena efek sampingnya adalah susah untuk berhenti hal ini bukan di lihat dari materi yang habis tetapi mental pecundang yang tumbuh dalam diri berupa rasa tidak mau kalah dan dipecundangi oleh permainan sehingga keinginan untuk menang pada permainan tersebut memicu diri untuk terus bermain.



@meewuniverse 5 bulan yang lalu (diedit)

Beberapa rekan kerjaku, memakai uang kantor untuk depo. Sempat ketahuan dia cuman bilang "Aku ga salah, kok. Aku ga mencuri, kan niatnya nanti kukembalikan"

ya serusak itu mental orang yang telah kecanduan judi.

Komentar 4.3.2 Mentalitas Agresif Pemain Slot

Komentar akun @meewuniverse menyatakan “Beberapa rekan kerjaku, memakai uang kantor untuk deposite. Sempat ketahuan dia cuman bilang “*aku nggak salah, kok. Aku nggak mencuri. Kan niatnya nanti kukembalikan*””. Ya *serusak itu mental orang yang telah kecanduan judi*. Kalimat ini menjelaskan bahwa mentalitas dari pemain slot ini sangat agresif menghalalkan segala cara agar bisa bermain tanpa rasa bersalah dengan perbuatannya yang merugikan orang lain. Hal ini bisa dilihat dari kejadian yang diceritakan oleh pemilik akun @meewuniverse teman kerjanya yang dalam hal ini adalah pelaku menggunakan uang kantor yang bukan miliknya untuk top up dana atau deposite pada aplikasi untuk memenuhi standar point yang dibutuhkan agar bisa bermain. Bahkan saat

ketahuan menggunakan uang kantor pelaku malah tidak merasa bersalah dengan tindakannya dengan dalih akan menggantinya nanti.



@pnfsoccer 5 bulan yang lalu

Makasih banyak bang ferry sudah bahas ini, sudah beberapa bulan lalu gw penget banget bahas masalah judi online ini, kenapa? karna gw merasa di lingkungan sekitar gw terutama teman semasa kecil gw dan sodara dekat gw banyak yang menjadi kacau gara gara judi online ini, ada beberapa teman gw yang sampai menggadai sertifikat rumah orang tua nya karna terjerat lingkaran setan ini, yang paling menyedihkan teman semasa kecil gw yang gw kenal anak wajar wajar saja tidak pernah aneh aneh banget, gw dengar kabar dia kena sakit lambung parah sampe hampir meninggal, dan setelah di telisik semua itu karna judi online yang membuat dia jadi banyak hutang rumah di gadai dan hidup sengsara hingga menjadi sakit.

tapi apalah gw cuma yutuber baru kalo bahas beginian mana ada yang mau nonton lagi pula chanel gw beda topik, jadi makasih banget buat bang ferry sudah bahas ini, semoga banyak yang bisa mengambil pelajaran dari masalah judi online ini, terlihat sepele namun faktanya ini sangatlah mengerikan !

Lebih sedikit

👍 27 🗨️ Balas

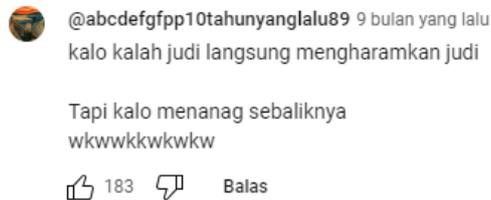
Komentar 4.3.3 Mentalitas Tidak Mau Kalah Pemain Slot

Komentar akun @pnfsoccer menceritakan kegelisahannya “makasih bang ferry sudah bahas ini, sudah beberapa bulan lalu gue pengen banget bahas masalah judi online ini kenapa? Karena gue merasa di lingkungan sekitar gue terutama teman semasa kecil gue dan saudara dekat gue banyak yang menjadi kacau gara-gara judi online ini, ada beberapa temen gue yang sampai menggadai sertifikat rumah orang tuanya karena terjerat lingkaran setan ini, yang paling menyedihkan teman semasa kecil gue yang dikenal waja-wajar saja tidak pernah aneh-aneh banget. Gue dengar kabar dia kena sakit lambung parah sampai meninggal, dan setelah di telisik semua itu karena judi online yang membuat dia jadi banyak hutang rumah digadai dan hidup sengsaran hingga menjadi sakit.”

Kalimat awal pemilik akun berisi rasa terima kasih kepada pembuat video

bang Ferry Irawan atas merasa terwakilinya tentang penjelasan dalam video. Dia menyetujui tentang rusaknya lingkungan sekitar pemilik akun karena aktivitas judi online yang bahkan menjangkiti saudara dekat atau keluarga hingga teman masa kecilnya yang dirasa kecil kemungkinan untuk terpapar. Permainan Slot judi online membuat beberapa teman di sekitarnya bahkan menggadaikan sertifikat rumah orang tuanya hanya untuk mendeposit dana ke dalam akunnya untuk bermain. Diketahui efek yang sangat miris adalah akibat memainkan game slot judi online teman masa kecilnya mengalami gangguan kesehatan seperti sakit lambung yang membuat teman masa kecilnya meninggal dunia karena kehidupannya yang melarat

akibat hutang yang banyak kerana rumah yang tergadai untuk bermain game slot judi online.



Komentar 4.3.4 Mentalitas Sarkas Pemain Slot

Komentar akun @abcdefgfpp10tahunyanglalu89 menyatakan “Kalau kalah judi langsung mengharamkan judi. Tapi kalo menang menang sebaliknya wkwwkwkw” dari perkataan tersebut jika komentar ini menunjukkan sikap sarkas yakni penggunaan kata-kata yang pedas untuk menyakiti hati orang lain seperti ejekan atau ledakan. Dalam hal ini @abcdefgfpp10tahunyanglalu89 melakukan ketikan sarkas kepada para pemain judi yang akhirnya berhenti karena sadar bahwa judi pada dasarnya diharamkan karena pengaruh buruknya. Namun kalimat akun @abcdefgfpp10tahunyanglalu89 malah meledek pemain tersebut mengatakan hal itu karena sedang kalah saja, jika menang maka pihak pemain tidak akan menganggap judi itu haram melainkan akan terus bermain.

Ketikan sarkas ini menyimpulkan jika pemilik akun @abcdefgfpp10tahunyanglalu89 sangat paham betul jika ketikan dalam kondisi pemain slot kalah mereka akan merasa frustrasi dan mulai mengeluarkan kata-kata bijak untuk membenarkan keadaanya dalam hal ini kekalahannya dalam game tersebut. hal ini bisa dimaksudkan menghibur diri akan kekalahan yang di raih. Pemilik akun ini dikategorikan sebagai pemain slot karena pada komentar lainnya isi ketikannya diidentifikasi sangat memihak dengan pemain game slot judi online

yang dilakukan karena dukungan teman-teman disekitarnya dengan alasan hiburan atau mengisi waktu luang.



@ardinsalim9048 4 bulan yang lalu (diedit)

Ditempat gue Bangko Kab. Merangin, kemarin seorang Pns kepala T.U puskesmas setempat nekat rampok toko emas di siang bolong, Hampir mati dia diamuk masa. setelah ditelusuri alasannya karena terjebak hutang akibat Judi online. Habis sudah semua hartanya, Dari rumah sampai tanah warisan orang tua, hutang sana-sini makanya sampai nekat ngerampok toko emas pake senjata mainan.

Komentar 4.3.5 Mentalitas Agresif Pemain slot

Komentar akun @ardinsalim9048 menyatakan “Ditempat gue Bangko Kab. Merangin, kemarin seorang PNS kepala T.U puskesmas setempat nekat rampok toko emas di siang bolong. Hampir mati dia diamuk masa. Setelah ditelusuri alasannya karena terjebak hutang akibat judi online. Habis sudah semua hartanya. Dari rumah sampai tanah warisan orang tua, hutang sana-sini makanya sampai nekat ngerampok toko emas pakai senjata mainan”

Ketikan diatas menjelaskan jika salah satu kondisi mental yang dirasakan oleh peman judi online membuat mereka lebih agresif atau cenderung menyerang atau menghalalkan berbagai cara untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan. Dalam hal ini pemain slot yakni seorang PNS yang tidak diketahui namanya melakukan tindakan kriminal dengan merampok toko emas di daerahnya menggunakan pistol mainan. Alasan yang menjadi sebab dari aksi tersebut karena beliau terjebak hutang karena memainkan salah satu aplikasi judi online. Pemain slot tersebut diketahui telah habis-habisan karena telah menjual rumah dan tanah warisannya untuk membayar. Sehingga untuk membayar hutang tersebut pemain slot tersebut nekat merampok toko emas menggunakan pistol mainan. Akan tetapi digagalkan oleh orang disekitar toko.



@kghidayat1328 7 bulan yang lalu

Lu gak dekat gw gak rugi,gw tetap main



1



Balas

Komentar 4.3.5 Ketikan Baperaan Pemain Slot

Komentar akun @kghidayat1328 mengatakan bahwa *“Lu gak dekat gue nggak rugi, gue tetep main.”* kalimat dari pernyataan akun @kghidayat1328 dianggap baperaan yakni mudah terbawa perasaan. Hal ini karena komentar ini adalah balasan kepada komentar seseorang akun yang menyatakan jika pemain slot haruslah dijauhi karena aktivitas mereka pasti akan berdampak pula kepada sekitarnya seperti teman yang nantinya bisa menjadi tempat meminjam dana. Sehingga akun @kghidayat1328 menganggap bahwa dia tidak memerlukan teman yang memang tidak mau berada di dekatnya yang seorang pemain slot.



@favbeeeee6697 5 bulan yang lalu

Gw punya temen kuliah, sekarang kita udah semester 5. gw kenal sebagai orang yang baik bgt, orang nya ceria, rajin juga dia bahkan udah kerja sambil kuliah dari semester 1. Tapi dia berubah dari 11thn yang lalu, awalnya dia ngajak gw buat makan di lamongan, dia cerita klo dia baru menang judi jadi dia mau traktir gw. Sebagai temen gw nasihat dong kata gw, "mending berhenti aja, lu jg tau itu udh pengaturan sistem", tapi dia bilang "gpp gw cuma main buat senang2, ga sampe seberapa kok duitnya". Jd gw pikir yaudahlah klo memang kyk gitu, Sampe beberapa bulan yang lalu dia minjem duit sama gw 200, dia bilang nya buat perbaiki motornya, seminggu setelahnya dia udah balikin duitnya, disitu gw belum mikir aneh2 darimana dia dapet duitnya. Ga seberapa lama dari itu dia minjam lagi 400 dia bilang dia lagi butuh, bulan depan baru diganti, yaudah gw pinjemin lagi. Tapi setelah 2 bulanan kok belum dia ganti, gw tagih dong, tapi disini dia marah2 dan bilang dia belum ada uang nya sekarang. disini gw sadar klo kepribadian nya udah jauh berubah orngnya jd pendiam, emosian dia jg udah jarang masuk kuliah. Sampe akhirnya gw tau klo dia udh ngejual motornya buat bayar hutang, dia jg udah berhenti dari kerjanya. Dan lu tau itu semua karna apa? Ya judi online. Gw udh ga pernah ketemu sama dia, karna dia ambil cuti semester ini, dan uang yg gw pinjemin jg ga pernah dibayarkan sampe hari ini.

Lebih sedikit



9



Balas

▼ 1 balasan

Komentar 4.3.6 Mentalitas Emosional Pemain Slot

Komentar akun @favbeeeee6697 menyatakan jika *“Gue punya temen kuliah, sekarang kita sudah semester 5. Gue kenal seebagai orang yang baik banget. Orangnya ceria, rajin juga dia bahkan sudah kerja sambil kuliah semester 1. Tapi dia berubah dari 11 tahun lalu, awalnya dia ngjaka gue buat makan di lamongan, dia cerita kalau dia baru menang judi jadi mau traktir gue. Sebagai teman gue nasihat dong kata gue “Mending berhenti aja, lu juga tahu itu sudah pengaturan sistem”* tapi dia bilang *“nggak apa-apa Cuma*

main buat senang-senang, nggak sampe seberapa kok duitnya” jadi gue pikir yaudah lah kalo memang kayak gitu, sampai beberapa bulan lalu dia meminjam duit sama gue 200 ribu, dia bilang dia perbaikan motornya, seminggu setelahnya dia sudah mengembalikan duitnya, disitu gue belum memikirkan hal aneh-aneh dari mana dia mendapatkan duitnya. Nggak lama dari itu dia minjam lagi 400 ribu dia bilang dia lagi butuh, bulan depan baru diganti. Yaudah gue pinjemin lagi. Tapi setelah dua bulan kok belum diganti, gue tagih dong tapi disini dia yang marah-marah dan dia bilang belum punya uangnya sekarang. Disini gue sadar bahwa kepribadianya sudah jauh berubah jadi orangnya pendiam, emosional, dan dia juga jarang masuk kuliah.

Komentar tersebut menyebutkan bahwa teman kuliah dari akun @favbeeeee6697 marah ketika ditagih hutangnya dengan dalih belum memiliki uang untuk membayarnya. Dan sikap tersebut sangat berbeda dengan kepribadian yang diketahui pemilik akun sebelum mengenal judi online. Perilaku marah-marah saat ditagih dianggap emosional karena yang menagih hanya memintah uang yang harusnya telah di bayar sesuai waktu yang disepakati diawal saat pinjam meminjam terjadi.

Sikap emosional atau penuh emosi dirasakan pemain game slot judi online ini bentuk ekspresi yang dikeluarkan sebagai bentuk rasa frustrasi karena kekurangan dana atau kekalahan yang terus dialami tanpa menang membuat mereka mudah untuk emosi kepada beberapa hal yang sebenarnya tidak sensitif. Sikap emosional yang tumbuh juga mendorong retaknya beberapa hubungan seperti hubungan baik antar pemilik akun dan temannya. Masalah hutang piutang yang menyulut emosi pelaku game slot yang kalah memarahi temannya yang menginginkan kembali dana yang telah di pinjam pelaku.



@m.lukmannurhakim6858 9 bulan yang lalu

2022 bener banyak banget temen ikut judi online. apa lagi akhir bulan gak ada duit, minjem duit 20, 50, 100.

w takut w ikut terjerumus juga. akhirnya w pake rumus "nyari sakit sekali, udahan seumur hidup"

langsung w depo 800 rb, w abisin hari itu juga. dah habis, w sedih kesal gelisah. tp mental w jd ngerti rasanya kalah dan gak mau balik lagi. so gk ada kata ketagihan sampe sekarang.

sok terapi ke diri sendiri wkwkwk

Lebih sedikit

Komentar 4.3.7 Mentalitas gelisah Pemain Slot

Komentar akun @m.lukmannurhakim6858 menyatakan “2022 bener banyak banget temen ikut judi online. Apa lagi akhir bulan nggak ada duit, minjam duit 20, 50, 100. Gue takut gue ikut terjerumus juga. Akhirnya gue pake rumus “nyari sakit sekali, udahan seumur hidup” langsung gue depo 800 ribu, gue abisin hari itu juga. Dah habis, gue sedih kesal gelisah. Tapi mental gue jadi mengerti rasanya kalah dan gak mau balik lagi. So nggak ada kaya ketagihan sampai sekarang”

Kata “kesal gelisah” menunjukkan perasaan yang sedang khawatir, karena disamping ketakutan untuk kalah namun tetap ingin menang. Pelaku game slot judi online memiliki kondisi yang sama berputar dalam benaknya ingin mencoba peruntungan mudah, meski pun rasanya tidak ada kepastian namun mereka tidak ingin melewatkan kesempatan tersebut dengan modal seadanya yang bisa mendapatkan kemungkinan keuntungan yang besar.

Frekuensi Motivasi Bermain Game Slot

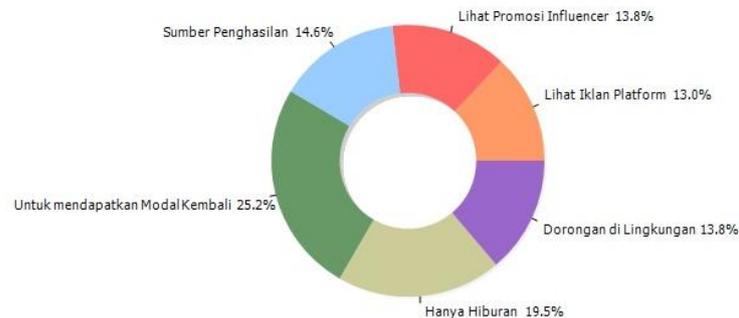


Diagram Pie 4.4 Frekuensi Motivasi Bermain Game Slot

Berdasarkan temuan komentar-komentar yang teridentifikasi dari video pertama dan kedua dengan menggunakan QDA Miner Lite ditemukan pernyataan-pernyataan dari komentar yang mengarah pada motivasi bermain pemain game slot judi online di sekeliling akun yang berkomentar. Diantaranya; Sumber Penghasilan 14.6%, Lihat Promosi Influencer 13.8%, Lihat Iklan Platform 13%, Dorongan di Lingkungan 13.8%, Hanya Hiburan 19.5%, untuk mendapatkan modal kembali 25.2%.

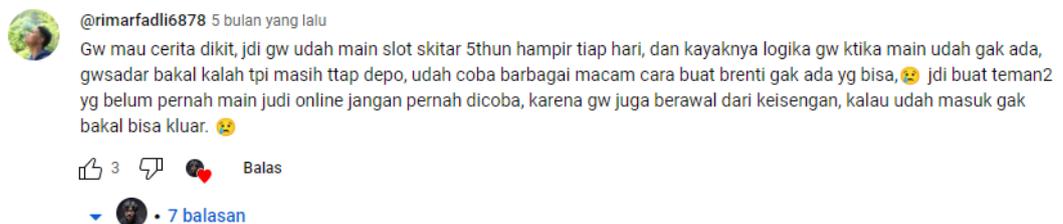
Pernyataan tersebut salah satunya dicantumkan beberapa komentar-komentar yang telah ditemukan oleh peneliti sebagai berikut ini

 @055_donisaputra6 5 bulan yang lalu (diedit)
 Mungkin ada faktor ilusi *social proof* juga, katakanlah iklan-iklan judi online udah ada dimana-mana, ketika seseorang melihat iklan itu terus menerus, akan timbul kecenderungan untuk ingin mencobanya, karena di iklan itu juga ditampilkan bahwa 'banyak' orang lain bisa menang, jadi dirinya merasa juga bisa menang.

Komentar 4.4.1 Motivasi karena Melihat Iklan di Platform

Komentar akun @055_donisaputra6 menyatakan “mungkin ada faktor ilusi *social proof* juga, katakanlah iklan-iklan judi online udah ada dimana-mana, ketika seseorang melihat iklan itu terus menerus, akan timbul kecenderungan untuk ingin mencobanya, karena di iklan itu juga ditampilkan bahwa “banyak” orang lain bisa menang, jadi dirinya merasa juga bisa menang.”

Maksud dari komentar diatas bahwa salah satu alasan banyak orang mengenal game slot judi online karena hal itu di dukung oleh periklanan yang besar-besaran di platform yang menunjukkan bentuk kemenangan saat bermain. Iklan-iklan tersebut awalnya akan mendorong rasa penasaran kepada orang-orang yang melihatnya untuk mencoba peruntungan mereka. Mencoba kemungkinan kemenangan mereka apakah sesuai dengan iklan yang beredar di depan mata mereka.



Komentar 4.4.2 Motivasi hanya Hiburan

Komentar akun @rimarfafli6878 menyatakan “ gue mau cerita sedikit, jadi gue sudah main slot sekitar 5 tahun hampir tiap hari, dan kayaknya logika gue ketika main sudah nggak ada, gue sadar bakal kalah tapi masih tetap deposite, udah coba berbagai macam cara buat berhenti gak ada yang bisa, jadi buat teman-teman yang belum pernah main judi online jangan pernah dicoba, karena gue juga berawal dari keisengan, kalau udah masuk nggak bakal bisa keluar.

Kata “berawal dari keisengan” bahwa pemilik akun @rimarfafli6878 bermain game slot judi online karena menganggap game tersebut hanya untuk mengisi waktu atau hiburan semata. Akan tetapi pelaku mengalami kecanduan sehingga tanpa sadar melakukan deposite meski dia tahu akan tetap kalah. Pelaku juga memberikan peringatan untuk orang-orang yang belum mencoba game slot judi online untuk tidak pernah terjun atau mencobanya meski hanya penasaran.



@travelubs 4 bulan yang lalu

Teman sy ada 2 org yg sdh kena, yg 1 krj sbg PNS dn 1 swasta. Awalnya ekonomi mrk mapan sblm coba2 judi/trading online. Tp, skrg yg 1 keluarganya berantakan hingga cerai dan yg 1 lg hampir cerai krn habis2an di judi online dan gk mampu lg menghidupi anak dn istri. Mrk sampai ngutang kesana kemari hy utk mengharap belas kasihan. Kebutuhan sehari2 aja susah krn hrs bayar hutang sampai puluhan hgg ratusan juta bertebar dimana2. Dikejar2 org utk nagih hutang. Awalnya, sy gk nyangka akn kena getahnya dan gk nyangka akn separah ini kerusakan yg dibuat oleh judi online ini. Ternyata sy kena jg krn hrs membantu tmn2 tsb utk survive, gk tega aja membiarkan teman cerai krn utk mkn aja mrk susah. Kalo pemerintah gk bertindak tegas skrg, sy kira bangsa ini akan berantakan dlm beberapa thn ke depan.

Lebih sedikit

👍 1 🗨️ Balas

Komentar 4.4.3 Motivasi Sumber Penghasilan

Komentar akun @travelubs menceritakan “ teman saya dua orang sudah kena, yang I kerja sebagai PNS dan I swasta. Awalnya ekonomi mereka mapan sebelum mencoba judi/trading online. Tapi sekarny 1 keluarganya berantakan hingga cerai dan yang 1 lagi hampir cerai karena habis-habisan di judi online dan nggak mampu lagi menghidupi anak dan istri. Mereka sampai hutang kesana kemari hanya untuk mengharap belas kasihan. Kebutuhan sehari-hari saja susah karena harus bayar hutang sampai puluhan hingga ratusan juta bertebaran dimana-mana. Dikejar-kejar orang untuk nagih hutang. Awalnya saya nggak nyangka akan kena getahnya dan nggak nyangka akan separah ini kerusakan yang dibuat oleh judi online ini. Ternyata saya kena juga karena harus membantu teman-teman tersebut survive, nggak tega aja membiarkan teman cerai karena untuk makan aja mereka susah. Kalau pemerintah nggak bertindak tegas sekarang, saya kira bangsa ini akan berantakan dalam beberapa tahun ke depan. “

Pernyataan diatas menjelaskan dari teman pelaku yang awalnya hidup berkecukupan dengan keluarganya sebelum mengenal game slot judi online menjadi berantakan dan memiliki banyak hutang. Hal ini menandakan bahwa kedua pelaku telah menjadikan aktivitas game slot judi online sebagai sumber penghasilannya karena telah mengupayakan sepenuhnya semua penghasilannya dalam mendapatkan kemenangan lewat permainan tersebut tanpa memperdulikan ketidakpastian yang dihadapinya. Hingga pemilik akun yang berkomentar harus turun tangan dalam membantu temannya itu untuk mencukupi kebutuhan temannya yang pelaku game slot agar tidak cerai dengan istrinya.

Kemerosotan ekonomi dari berkecukupan menuju serba kekurangan yang dihadapi oleh pelaku game slot judi online ini menunjukkan bahwa pilihan untuk mengorbankan pekerjaan utama dengan gaji yang berkecukupan dan jadwal kerja yang disiplin adalah keputusan yang sangat salah. Hal ini karena setelah memfokuskan diri pada aktivitas perjudian pelaku bahkan mendapat masalah yang lebih banyak seperti hutang yang banyak serta keluarga yang berantakan. Menitikberatkan kesimpulan bahwa mengharapkan dan menjadikan aktivitas judi sebagai sumber penghasilan adalah keputusan yang sangat tidak bertanggung jawab.



@sounofmine5840 5 bulan yang lalu

Pengalaman Saya, sempet tergiur karna liat temen tongrongan main akhirnya depo dan habis 700 dalam seminggu. Sampai di hari ke 7 saya iseng main boneka capit 1000an di warung nganter keponakan dan disitu sadar, pola permainan sistem keberuntungan sama seperti judi online. Yang kalaian (para penjudi) lawan adalah sistem yg sudah di akal dan di atur tingkat perentase peluang kalian. Dimana di mesin boneka capit sangat mudah mengangkat boneka tetapi akan jatuh bila menuju lobang keluar boneka. Dan itu sama pada judi online, di saat kemenangan tertentu membuat tergiur tapi ujungnya akan habis. Hingga saya memutuskan berhenti dan menganggap membeli ilmu ini seharga 700rb.

Lebih sedikit

👍 2 🗨️ Balas

Komentar 4.4.4 Motivasi Lingkungan

Komentar akun @sounofminr5840 menceritakan “ pengalaman saya, sempet tergiur karena liat temen tongrongan main akhirnya depo dan habis 700 dalam seminggu. Sampai di hari ke 7 saya iseng min boneka capit 1000an di warung nganter keponakan san disitu sadar, pola permainan sistem keberuntungan sama seperti judi online. Yang kalian (para penjudi) lawan adalah sistem yang sudah diakali dan diatur tingkat presentase peluang kalian. Dimana mesin capit boneka sangat mudah mengangkat boneka tapi akan jatuh bila menuju lobang keluar. Dan itu sama dengan judi online, disaat kemenangan dalam jumlah tertentu membuat tergiur tapu ujungnya akan habis. Hingga saya memutuskan berhenti dan menganggap membeli ilmu ini seharga 700 ribu.

Pengalaman dari pemilik akun @sounofminr5840 dapat disimpulkan jika aspek lingkungan salah satu yang membuat game judi online menampakkan

eksistensinya di kalangan masyarakat. Tongkrongan yang berisi kelompok atau komunitas remaja dan dewasa menjadikan judi online adalah isu hangat dalam diskusi atau pembahasan antar teman mereka sehingga testimoni keberhasilan dan kekalahan yang dialami setiap hari sama dengan pihak game slot judi online melakukan soft selling kepada teman-teman pada komunitas tongkrongan yang belum terjerumus pada game slot judi online.

Penyebaran informasi di kalangan komunitas tongkrongan sangat mudah karena hal tersebut sama dengan diskusi kecil kelompok yang memiliki tingkat solidaritas tinggi. Sehingga informasi baru sangat mudah masuk dari siapa saja yang menjadi anggota dari tongkrongan tersebut. satu informasi yang dibawah oleh salah satu anggota kelompok dapat mudah menjangkiti anggota lain bila mana informasi tersebut dianggap berguna dan mudah dilakukan apalagi di dukung oleh rasa malas yang ingin berpenghasilan yang dapat diraih dengan mudah.



@himadawisesa2413 5 bulan yang lalu

Streamer ML sekali streaming bisa disawer ratusan juta tuh dan situs nya itu itu aja anehnya anteng2 aja, keren emang kinerja kominfo

👍 1 🗨️ Balas

Komentar 4.4.5 Motivasi Melihat Iklan Influencer

Komentar akun @himadawisesa2413 menyatakan “ *Streamer ML sekali streaming bisa disawer ratusan judta tuh dan situsnya itu-itu aja anehnya anteng-anteng aja, keren emang kinerja kominfo*”.

Kalimat tersebut kita memahami bahwa influencer yang digunakan dalam promosi judi online salah satunya adalah streamer mobile legend salah satu game mobile yang banyak digunakan dan memiliki penonton yang lumayan banyak sehingga banyak orang bisa melihat nama situs-situs mereka dari saweran yang diberikan kepada streamer game mobile legend tersebut.

Promosi lewat saweran ini sangat mudah dilakukan hanya dengan mengklik donasi link yang telah dicantumkan oleh para streamer di deskripsi youtubanya, memasukan nominal yang ingin diberikan lalu mengetik kalimat sapaan atau tagline yang akan muncul di layar streaming para stremer dengan notifikasi yang biasanya akan dibaca dan dijawab oleh streamer. sehingga secara tidak langsung akan melaksanakan soft seling kepada orang-orang yang menonton streamer game mobile legend tersebut



@funnytot 8 bulan yang lalu

Mereka yg berjudi bukan karna kecanduan,tetapi mngharapkan pruntungan dari krugian sebelum sebelumnya.

Komentar 4.4.6 Motivasi Untuk Mendapatkan Modal Kembali

Komentar akun @funnytot mengatakan” *mereka yang berjudi bukan karena kecanduan, tetapi mengharapkan peruntungan dari kerugian sebelumnya*”.

Kalimat itu dimaksudkan untuk orang-orang yang sebenarnya telah memiliki keinginan untuk berhenti karena tahu kekalahan mereka dalam permainan tersebut tidaklah sedikit, namun alasan mereka juga tidak logis karena mengharapkan setidaknya ketika mereka ingin berhenti. Mereka ingi berhenti disaat uang-uang yang telah digunakan untuk deposite ke dalam game tersebut kembali. Naasnya game tersebut tidaklah kunjungan memberikan kepastian kemenangan karena game ini pada dasarnya tidak disetting sesuai keinginan pemain game slot judi online tetapi berdasarkan kemauan bandarnya.

Alasan ingin mengembalikan modal hingga saat ini masih membuat pelaku bermain game, merupakan pilihan yang salah karena jaminan uang mereka kembali tidaklah pasti. Sehingga kemungkinan ketika mereka menjadikan alasan tersebut untuk bertahan hanya akan membuat mereka melakukan jumlah deposite ke dalam game tersebut bertambah.

Frekuensi Jenis Komentar

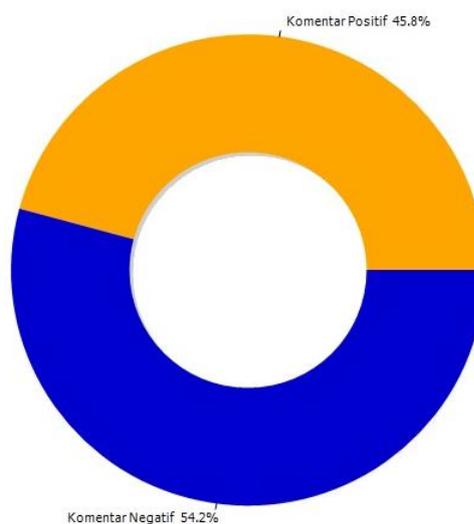


Diagram Pie 4.5 Frekuensi Jenis Komentar

Berdasarkan temuan komentar-komentar yang teridentifikasi dari video pertama dan kedua dengan menggunakan QDA Miner Lite ditemukan pernyataan-pernyataan dari komentar yang mengarah pada jenis komentar di sekeliling akun yang berkomentar. Diantaranya; komentar positif 45.8 %, komentar negatif 54.2%

Pernyataan tersebut salah satunya dicantumkan beberapa komentar-komentar yang telah ditemukan oleh peneliti sebagai berikut ini



@ekajayaputra2612 4 bulan yang lalu

Dan iklan yg muncul di akhir video ini adalah "apk judi yang gacoor".

Sifat adiktif + sistem judi yg menjebak + algoritma yg menghasut . Terlihat banget ini adalah bisnis yg sangat menguntungkan dan sangat gelap :)

👍 🗨 Balas

Komentar 4.5.1 Komentar Positif tentang peringatan Algoritma menjebak

Komentar akun @ekajayaputra2612 mengatakan bahwa “dan iklan yang muncul diakhir video ini adalah “aplikasi judi yang gacoor” sifat adiktif + sistem judi yang menjebak+algoritma yang menghasut. Terlihat banget ini adalah bisnis yang sangat menguntungkan dan sangat gelap”

Pernyataan akun @ekajayaputra2612 masuk pada jenis komentar positif karena komentar tersebut berisi peringatan kepada orang-orang bahwa meskipun video ini adalah video edukasi tentang judi online. Ternyata iklan aplikasi platform youtube sangat paham meletakkan informasi aplikasi slot judi online sebagai sisipan iklan pada video edukasi ini.



@mra699 5 bulan yang lalu

Makasih bang kontennya jadi semacam reminder ditengah mudah dan maraknya iklan judi online, paylater, pinjol dll.

👍 🗨 Balas

Komentar 4.5.2 Komentar Positif

Komentar akun @mra699 mengatakan bahwa “*makasih bang kontennya jadi semacam reminder ditengah mudah dan maraknya iklan judi online, paylater, pinjol, dll*”.

Komentar ini tergolong jenis komentar positif karena isi dari komentarnya adalah ucapan terima kasih kepada pembuat video yang telah mengangkat isu *iklan judi online, paylater, pinjol, dll* yang marak di tengah masyarakat sebagai pengingat untuk tidak terjerumus ke dalam lingkaran dan menggunakan aplikasi atau jasa tersebut.



@coganclothing9201 5 bulan yang lalu

Yg ngutuk slot tapi masih hobi gacha game, tolong muhasabah diri anda

Komentar 4.5.3 Komentar Negatif

Komentar akun @coganclothing920 mengatakan bahwa “ *yang ngutuk slot tapi masih hobi gacha game, tolong muhasabah diri anda*”.

Kalimat tersebut dikategorikan jenis komentar negatif karena komentar ini adalah bentuk *denial* atau penolakan bahwa judi ini tidak hanya tentang uang tetapi *gacha* game juga termasuk. *Gacha* adalah kegiatan mendapatkan karakter atau objek secara acak dalam sebuah permainan. Dia meminta untuk orang-orang yang merasa mengutuk perbuatan judi harus *muhasabah* diri atau introspeksi diri bahwa mereka sebenarnya tidak sesuci itu.

Kata muhasabah diri yang dilontarkan adalah wujud peringatan kepada orang-orang yang hanya mengerti bahwa kegiatan yang haram itu hanyalah judi yang melibatkan uang dan permainan. Melainkan apa pun yang menyebabkan ketika pastian yang ada untuk mendapatkannya dalam sebuah permainan berarti aktivitas tersebut adalah kategori judi yang berarti haram.

B. Pembahasan

1. Adiksi Game Slot Online Generasi Z dilihat dari Teori Islamic Welfare Ibadah Pemain Slot

Tidak Ibadah Jarang Ibadah

Word Cloud 4.6.1. Ibadah Pemain Slot

Temuan terkait ibadah yang dilakukan oleh pemain game slot online terdiri dari tidak melakukan ibadah dan jarang ibadah. Penemuan tersebut berdasarkan telaah komentar yang ada dari dua video, komentar-komentar yang merujuk pada ibadah yang dilakukan oleh pemain slot generasi Z digolongkan dalam 3 kategori oleh penulis yakni rajin ibadah, jarang ibadah, tidak ibadah. Pengkategorian ini dilihat pada keyword #ibadah, #shalat, #ingattuhan, #sedekah, dan #agama. Secara spesifik kata-kata dari tiap individu yang berkomentar di hitung bersama dengan replay atau balasan dari komentar yang ada.

Memperhatikan hasil temuan diatas diketahui jika ibadah pemain slot tidaklah konsisten sebagaimana harusnya seorang muslim menjalankan kewajibannya sholat 5 waktu dalam sehari, sedekah dengan uang yang di dapatkan dari hasil yang halal. Sehingga dari hal tersebut dipahami bahwa menjalankan kegiatan yang haram akan membuat seseorang dapat dengan mudah melalaikan kewajibannya. Melalaikan kewajiban sudah menjadi

sebuah alasan jika kegiatan yang tidak di ridhai oleh Allah SWT memang membawa banyak dampak buruk ketimbang dampak positif.

Teori *falah* Umer Chapra tentang kesejahteraan islami yakni kesejahteraan dunia dan akhirat jelas sudah gagal dipenuhi oleh kelainan ibadah, yang terjadi akibat aktivitas bermain game slot judi online yang pada dasarnya telah sangat jelas keharamannya. Jangankan pencapaian kesejahteraan akhirat, pencapaian kesejahteraan dunia pun akan di nilai semu atau sementara saja. Karena aktivitas tersebut telah mendorong pemainnya melalaikan kewajibannya dengan tuhan, sehingga tidak menutup kemungkinan melalaikan hal-hal lain yang penting.

Kelainan ibadah pada pemain game slot judi online tidak sesuai dengan konsep kesejahteraan dalam ekonomi syariah menurut didi suardi pada penelitiannya bahwa:

“Kesejahteraan dalam ekonomi syariah bertujuan untuk mencapai kesejahteraan masyarakat masyarakat secara menyeluruh diantaranya adalah spiritual, moral, dan materil.”¹

Pelalaian ibadah berarti telah menggugurkan kesejahteraan spiritual yang penting dalam menjaga keseimbangan jiwa dan hubungan antara hamba dan pencipta-Nya. Kesejahteraan spritual dianggap penting dalam mengelolah emosi dan batin yang bisa merusak manusia dari dalam. Jika manusia gagal mengelola batin menuju kedamaian yang pada dasarnya tidak bisa dipenuhi secara materil.

¹ Suardi, “Makna Kesejahteraan Dalam Sudut Pandang Ekonomi Islam.”

Bentuk ketidakbertanggungjawab terhadap diri sendiri seorang muslim adalah tidak memenuhi kewajibannya sebagai hamba kepada Allah SWT dalam bentuk Ibadah. Secara sadar sudah tahu jika yang memberikan segala bentuk rezeki yang dimiliki dari lahir hingga mati adalah Allah SWT. Sehingga secara logis orang-orang yang tidak bisa mengurusinya sendiri rawan untuk diberikan tanggungjawab lain untuk diemban.

Pemenuhan Kebutuhan Pemain Slot

Tidak Peduli Kesehatan diri Tidak Fokus Depresi Hilangnya Pekerjaan

Hutang menumpuk
Bangkrut
Tidak Memperdulikan Sekitarnya
 Terlilit Pinjaman Online Keluarga Berantakan

Word Cloud 4.6.2 Efek bermain Game Slot

Ketidakpastian kemenangan dalam permainan judi mengisyaratkan bahwa pemain ini tidaklah menjamin kemenangan dari setiap pemain slot judi online. Hal ini di buktikan dengan efek yang dirasakan oleh pemain diantaranya; Hutang Menumpuk 23.2%, Bangkrut 31.8%, Keluarga berantakan 8.9%, hilangnya pekerjaan 2.9%, Depresi 3.6%, Tidak Fokus 4.3%, Terlilit pinjaman Online 8.9 %, Tidak memperdulikan Sekitarnya 11.8%, Tidak peduli kesehatan sendiri 4.6%.

Efek diatas memberikan pemahaman jika kebanyakan dari cara pemenuhan kebutuhan dari hasil penjualan transaksi point-point chip

yang dilakukan oleh pemain slot judi online. Namun dari pemaparan hasil efek kecanduan bermain slot judi online yang diketahui jika sebanyak 23.2% komentar yang menyatakan jika pemain judi memiliki hutang Menumpuk dan mengalami kebangkrutan 31.8%. Dua masalah tersebut sangat banyak dialami oleh para pemain yang terklaim mengalami kecanduan. Ketidakpastian kemenangan membuat keinginan menang yang menjadi motivasi bermain para pemain tidak habis-habisnya penasaran dan menghabiskan harta yang mereka miliki tanpa berpikir. Sehingga dari hal tersebut kita tahu bahwa tidak ada pemain yang kaya pada akhirnya dari hasil judi online.

Kemenangan pada judi online diklaim hanya mendatangkan keuntungan kepada bandar judi online, admin slot, influencer yang dibayar untuk mengiklankan dan promosi judi online tersebut. Fakta itu tak bisa di tutupi, karena dari salah satu komentar menjelaskan bahwa adiknya yang bertugas sebagai teknisi website judi online mendapatkan bonus dua digit lebih banyak dibandingkan dengan gaji yang diterima setiap bulannya. Pernyataan itu cukup memberikan sebuah landasan memahami bahwa game judi online memang hanyalah perangkap untuk memiskinkan diri para pemainnya.

Berdasarkan kesejahteraan islami menurut Umer Chapra yakni teori *falah* bahwa hal yang perlu dipenuhi dalam mencapai kesejahteraan yang terdiri dari beberapa point kelangsungan hidup, kebebasan berkeinginan,

kekuatan & kehormatan². Dimana keberlangsungan hidup ini mencakup materil dan pangan, materil yang dimaksudkan berupa pemenuhan kebutuhan primer yakni tempat tinggal, makanan dan minuman, serta pakaian. Dalam kasus ini kegagalan pemenuhan kebutuhan dasar karena jumlah aset yang berkurang disebabkan memprioritaskan aktivitas game judi online sehingga pemenuhan kebutuhan terhambat.

Hal ini didukung oleh penelitian kanda dalam penelitiannya tentang dampak buruk judi online yang diterima para penggiatnya salah satunya berakibat pada kerugian keuangan³. Kerugian keuangan ini adalah gambaran nyata bahwa aktivitas judi online tidaklah benar-benar membuat pelakunya kaya namun memiskinkan pelakunya. Penyebabnya karena kebanyakan pelaku judi online tidak sadar bahwa kemenangan yang dicapai dalam permainan tersebut telah diatur oleh sistem yang dibuat oleh bandar. Sehingga kesejahteraan materil tidak dapat diperoleh seutuhnya pelaku judi online dikarekan kemenagan yang tidak pasti yang malah menghabiskan lebih banyak aset ketimbang didapatkan.

Pendapatan penjualan chip dari transaksi dalam game atau antara player hanya akan menguntungkan beberapa pihak yang mengetahui cara kerja sistem judi online. Pihak-pihak tersebut antara lain bandar, influencers yang mempromosikan aplikasi judi online, staf judi online, atau orang-orang

² Chapra, *Islam and The Economic System*; Syamsuri, Nurul Rahmania, and Ardiyanti, "Eksplorasi Konsep Falah Perspektif Umer Chapra."

³ Ageng S Kanda and Desi Nurhalimah, "Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Disorganisasi Sosial Pada Mahasiswa Di Bandung," *Jurnal Ilmiah Research Student* 1, no. 4 (2024): 7-17.

di balik terciptanya game judi online tersebut. sehingga pemain yang hanya menjadi pion penyedot dana yang terpancing karena kemenangan yang sedikit di awal.

Ketenangan dalam Bermain Slot.

Sarkas Emosional
Tidak Mau kalah
Agresif Baperan

Word Cloud 4.6.3 Mentalitas Pemain Slot

Mentalitas pemain game slot judi online di sekeliling akun yang berkomentar. Diantaranya; Tidak Mau Kalah 45.9%, Emosional 13.3%, Sarkas 23,4%, Agresif 5.9%, Baperan 9.6%, gelisah 2.2%. Mentalitas sendiri adalah aktivitas atau ekspresi yang dipengaruhi cara berpikir. Mentalitas pemain game judi seperti tidak mau kalah didasarkan pada tingginya ego yang dimiliki oleh pemain yang dipencundangi game.

Emosional disini diartikan pemain yang mudah marah atau tersulut emosi saat berbicara dengan lingkungan sekitarnya. Sarkas diartikan berbicara kasar kepada rekan-rekan di sekitarnya. Agresif diartikan penelitan merujuk pada perilaku pelanggar hukum yang dilakukan oleh para pemain game judi online seperti mencuri untuk mendapatkan modal bermain, atau menjual segala barang-barang berharga tanpa tahu resiko kemiskinan aset.

Baperan dimaksudkan dengan pemain game judi yang mudah tersinggung dikeseharian ketika mendengar opini negatif terkait kegiatan yang dilakukannya

.Gelisah yang dimaksudkan peneliti adalah rasa tidak tenang yang dialami oleh pemain game judi online yang merasa takut kalah dan menghabiskan seluruh uangnya di dalam permainan yang tidak mendapatkan hasil sesuai dengan ekspektasi. Selain mentalitas diatas menurut penelitian Adib dan Anna para pemain game judi online mengalami mentalitas negatif bagi kesehatan mental seperti kecanduan, stress, depresi, dan kecemasan⁴.

Hasil diatas sesuai dengan penelitian sitepu yang berjudul *The Social Impact of Online Games on the Lives of Rural Communities in Deli Serdang Regency, 2023*⁵, yang menemukan bahwa dampak negatif yang ditimbulkan oleh permainan game slot judi online berupa moral menimbulkan tingkat emosi yang tidak stabil, berkurangnya interaksi sosial, dan meningkatnya tindakan kriminal yang dibuktikan dengan meningkatnya pencurian hasil kebun di sekitar masyarakat yang disebabkan oleh beberapa faktor karena kurangnya kesadaran dan kepedulian masyarakat terhadap dampak perjudian, didukung berpendidikan rendah dan dilatar belakangi oleh faktor sosial ekonomi, situasional, faktor belajar, persepsi probabilitas, dan faktor persepsi keterampilan.

⁴ Adib Tri Kuncoro and Anna Dina Kalifia, "Analisis Pengaruh Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Dengan Menggunakan Visual RapideMiner," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 3 (2024): 189–93.

⁵ Sitepu and Moeis, "The Social Impact of Online Games on the Lives of Rural Communities in Deli Serdang Regency."

2. Adiksi Game Slot Online Generasi Z dilihat dari Teori Islamic Happiness

Kebahagiaan Taufik

Berdasarkan hasil penelitian yang menemukan adanya efek dari bermain game slot yang dirasakan pemain diantaranya; Hutang Menumpuk 23.2%, Bangkrut 31.8%, Keluarga berantakan 8.9%, hilangnya pekerjaan 2.9%, Depresi 3.6%, Tidak Fokus 4.3%, Terlilit pinjaman Online 8.9 %, Tidak memperdulikan Sekitarnya 11.8%, Tidak peduli kesehatan sendiri 4.6%.

Temuan diatas menjelaskan jika kegiatan bermain game slot memberikan banyak dampak negatif yang diterima oleh pemainnya, dibandingkan kebahagiaan yang dirasakan jika mengalami kemenangan dadakan. Kebahagiaan tersebut hanya bersifat sementara karena dari pernyataan para pemainnya tingkat kemenangan mereka tidaklah pasti. Kebahagiaan dari ketidakpastian adalah kebahagiaan semu. Bagi seorang muslim nalarnya akan tahu dengan pasti jika bermain game slot sama dengan bermain judi versi modern. Bedanya ini dilakukan melalui aplikasi lewat gawai dan jaringan internet.

Sementara dalam islam sendiri melarang permainan tersebut dilakukan karena mendatangkan lebih banyak mudharat ketimbang kebaikan di dalam. Hal ini sesuai dengan temuan Rani Puspa Dewi yang menyatakan jika adanya larangan bisnis dan kegiatan yang berkenaan dengan *maysir*, *riba*, dan *gharar* harus dihindari oleh seorang muslim sesuai yang dianjurkan Rasulullah SAW karena didalamnya lebih banyak membawa keburukan dan dosa besar bagi siapa pun yang terlibat⁶.

⁶ Rani Puspa Dewi, "Larangan MAGHRIB (Maysir, Gharar, Riba) Dalam Transaksi Jual Beli Kajian Ekonomi Islam," *Jurnal of Islamic Economics and Social* 1, no. 1 (2023): 23–33, <https://doi.org/10.32923/ejesh.v1i1.3265>.

Sehingga kebahagiaan yang didapatkan pemain slot dari kemenangan tidaklah dibenarkan, karena didapatkan dari aktivitas yang dilarang oleh Allah SWT. Hal ini tidak sejalan yang dengan defenisi kebahagiaan taufik menurut Rustian Efendy yang menyatakan ;

“Kebahagiaan taufik adalah bentuk kenikmatan yang merujuk seseorang merasa disayangi oleh Allah SWT dengan diperhatikannya lewat tanda-tanda seperti rusyid, hidayah, ta’yid.”⁷

Defenisi tersebut dapat dipahami bahwa Kebahagiaan taufik adalah kebahagiaan yang diperoleh dari rasa tenang terhindar dari menyibukkan diri melakukan dosa kecil dan besar. Taufik dimaknai juga izin atau petunjuk Allah SWT yang membuat hamba-Nya ringan beramal shaleh dan sibuk melakukan kebaikan. Yakni menggunakan kekayaan duniawi semestinya dijadikan manusia sebagai “pelayan” untuk melayani kehidupannya. Adapun Hamka menyifati kekayaan duniawi bukan sebagai pelayan, namun “jembatan” untuk menempuh bahagia akhirat⁸.

Penjelasan diatas tidak sejalan dengan kebahagiaan yang dimaksud oleh pemain game slot. Sehingga penulis menyimpulkan jika kemenangan yang dirasakan dari kebahagiaan pemain game slot bukan merupakan bagian dari kebahagiaan taufik yakni kebahagiaan yang diridhoi oleh Allah SWT dalam aktivitasnya. Karena dampak buruk yang didapatkan dari permainan tersebut yang sama sekali tidak mengarah pada peningkatan iman dan kedekatan dengan Allah SWT pada aktivitasnya.

⁷ Effendy, *Filsafat Kebahagiaan (Plato, Aristoteles, Al-Ghazali, Al-Farabi)*.

⁸ Azmita, “Kebahagiaan Dalam Perspektif Al-Qur’an (Studi Komparatif Tafsîr Fî Zhilâl Al-Qur’ân Dan Tafsîr Al-Azhar).”

Kebahagiaan Badaniyah

Efek yang dirasakan oleh pemain diantaranya; Depresi 3.6%, Tidak Fokus 4.3%, Tidak memperdulikan Sekitarnya 11.8%, Tidak peduli kesehatan sendiri 4.6%. efek ini memberikan dampak buruk kepada pemain game slot salah satu yang terburuk untuk diri sendiri yakni depresi dan tidak memperdulikan kesehatannya sendiri

Bentuk depresi yang dimaksud oleh peneliti yang dialami oleh pemain game slot adalah depresi yang mengarah pada penurunan suasana hati yang membuat para pelakunya menjadi penyendiri, karena beban hutang yang terlalu banyak namun tidak bisa berhenti dari permainan karena mengharapkan timbal balik yang lebih besar di bandingkan dengan yang dikeluarkan. Depresi ini terjadi pada pemain game slot yang melakukan deposit ke dalam game dari pinjaman kepada orang disekitarnya. Alhasil game tersebut bukannya memberikan kemenangan malah membuatnya semakin melarat dengan berharap kemenangan yang tidak pasti di dalamnya.

Hal ini tidak sejalan dengan defenisi kebahagiaan badaniyyah yang dijelaskan oleh Rustian Efendy yang menyatakan jika ;

“Kebahagiaan Badaniyah adalah kebahagiaan yang didapatkan dari badan yang sehat dan kuat, umur yang panjang serta keelokan rupa dalam melakukan kegiatan sehari-hari ”⁹

⁹ Effendy, Filsafat Kebahagiaan (Plato, Aristoteles, Al-Ghazali, Al-Farabi).

Kebahagiaan ini tidak sejalan dengan apa yang dirasakan oleh para pemain game slot karena dalam kesehariannya. Banyak diantara komentar yang menjelaskan pelakunya mengalami depresi berat karena kehilangan banyak uang untuk deposit bermain. Depresi adalah salah satu tanda bahwa orang tersebut tidak sehat. Ketidaksehatan pemain menunjukkan bahwa efek yang dirasakan oleh pemain telah masuk pada rana merusak kesehatan.

Hal ini dibenarkan oleh penelitian Kuncoro yang menemukan bahwa permainan judi online membawa dampak negatif kesehatan mental pada pemainnya karena adanya harapan untuk mendapatkan uang instan yang pada dasarnya tidak sesuai dengan kenyataannya¹⁰. Hal yang sama dibenarkan oleh penelitian Chamil yang menjelaskan bahwa permainan judi online tidaklah menjadi solusi bagi kemiskinan akan tetapi menambah masalah kesehatan mental, gangguan pada hubungan sosial, bahkan keuangan¹¹. Penelitian lainnya yakni Nizar menyebut game judi online memiliki banyak dampak negatif pada psikologis, kesehatan, moral, yang paling khusus keuangan, yang harusnya disadari masyarakat dengan lebih memfokuskan diri pada kewajiban sebagai muslim ketimbang uang instan¹².

Kebahagiaan Kharijah

¹⁰ Kuncoro and Kalifia, "Analisis Pengaruh Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Dengan Menggunakan Visual RapideMiner."

¹¹ Andika Yulianto Chamil, Safiera Amanda Djuanda, and Nurina Septaviana, "Ilomata International Journal of Social Science (IJSS)," *Ilomata International Journal of Social Science (IJSS)* 2, no. 1 (2021): 41–49.

¹² Muhammad Nizar et al., "Analisis Dampak Game Online Higgs Domino Island Terhadap Perilaku Milenial Di Kecamatan Kejayan Perspektif Ekonomi Syariah," *IQTISODINA: Jurnal Ekonomi Syariah Dan Hukum Islam* 6, no. 1 (2023): 105–10.

Tidak Peduli Kesehatan diri Tidak Fokus Depresi Hilangnya Pekerjaan

Hutang menumpuk Bangkrut

Tidak Memperdulikan Sekitarnya
Terlilit Pinjaman Online Keluarga Berantakan

Word Cloud 4.6.4 Efek Bermain Game Slot

Efek yang dirasakan oleh pemain diantaranya; Hutang Menumpuk 23.2%, Bangkrut 31.8%, Keluarga berantakan 8.9%, hilangnya pekerjaan 2.9%, Terlilit pinjaman Online 8.9 %, Tidak memperdulikan Sekitarnya 11.8%.

Bangkrut yang dimaksud penulis dalam hal ini adalah harta pemain yang habis dijual untuk kebutuhan deposit game dan membayar hutang. Dimana keadaan ini banyak terjadi pada pemain game slot sebanyak 31.8% dari komentar yang ada. Pencarian tersebut terdisplay pada hastag #terjualhabis #bangkrut #rungskad #tidaktersisa. Terdapat 23.2% komentar yang menyatakan jika efek dari game online adalah hutang yang menumpuk. Hutang menumpuk yang dimaksud oleh peneliti adalah pemain game slot yang melakukan pinjaman disekitarnya untuk melakukan deposit serta membiayai hidupnya. Pencairan ini terdisplay pada hastag #hutangdimana #hutangmenumpuk.

Total komentar yang menyatakan jika hubungan Keluarga pemain game slot berantakan sebanyak 8.9%. hal ini karena pemain game slot akan mendahulukan deposit ke dalam game dibanding memberikan nafkah kepada keluarga. Contohnya adalah komentar dari @Liugong994 tidak memprediksi rumah tangganya akan

berantakan dimana istrinya kabur karena tidak bisa menerima bahwa suaminya kecaduan judi online.

Efek yang dirasakan pemain game slot dari komentar yang ada, yakni hilangnya pekerjaan sebanyak 2.9%. akibat terlalu fokus bermain game, pemainnya game slot menjadi tidak fokus dalam bekerja terkhusus pekerjaan kantoran yang membutuhkan banyak tenaga. Salah satu komentarnya adalah akun @pusatcerita2022 mengungkapkan jika karier hancurnya, pekerjaan hilang. Pekerjaan yang awalnya dimiliki kini hilang karena kebiasaan yang mementingkan game tersebut dibandingkan pekerjaannya.

Komentar yang menyatakan bahwa efek bermain game slot yakni terlilit pinjaman Online sebanyak 8.9 %. Hal ini dibenarkan oleh akun @agusbudi0195 yang mengalami kekalahan dan sekarang terlilit pinjaman online karena melakukan deposit dengan uang tersebut. Pinjaman tersebut dilakukan untuk mencoba peruntungan dengan harapan akan menang setelah melakukan deposit.

Sejumlah komentar juga mengatakan jika efek dari bermain game slot adalah Tidak memperdulikan Sekitarnya sebanyak 11.8%. hal ini dibenarkan oleh Komentar akun @meewuniverse menyatakan “Beberapa rekan kerjaku, memakai uang kantor untuk deposite. Sempat ketahuan dia cuman bilang “aku nggak salah, kok. Aku nggak mencuri. Kan niatnya nanti kukembalikan ””. Dari sini kita ketahui bahwa yang ada difikiran seorang pemain game slot bagaimana caranya melakukan deposit dengan cepat tanpa memperdulikan hak-hak orang lain disekitarnya seperti kantornya yang harus membayar gaji karyawan dan lain-lain.

Fakta diatas sejalan dengan defenisi Kebahagiaan Kharijah atau Eksternal yang dimaksud oleh Rustian Efendy dimana;

“Kebahagiaan Kharijah adalah kebahagiaan yang didapatkan dari luar manusia seperti keluarga, jabatan atau pencapaian, harta, status sosial.”¹³

Pemain game slot tidak lagi mendapatkan kebahagiaan dari keluarganya karena keluarganya sendiri berantakan, hartanya tidak lagi dapat dinikmati karena kebanyakan dari mereka bangkrut hingga terlilit pinjaman online. Bahkan beberapa dari mereka kehilangan pekerjaan hingga menggunakan uang kantor untuk deposit. Hal yang sama terjadi pada penelitian Nerille yang menyatakan bahwa pemain game judi online sangat rentan melakukan tindakan kekerasan dalam rumah tangga¹⁴. Penelitian Marionneau menjelaskan jika kemudahan teknologi secara tidak langsung membuka kolaborasi dan peluang pertumbuhan antara financial teknologi dengan kegiatan judi online dalam memperoleh pinjaman.¹⁵ Penelitian Mingkwan menegaskan pula bahwa kemiskinan dan perjudian adalah masalah sosial yang kini telah memperluas peningkatannya lewat ekonomi digital sehingga regulasi terkait kesejahteraan sosial, ketenagakerjaan, serta perlindungan konsumen harus diketatkan¹⁶.

Kebahagiaan Ukhrawiyah

¹³ Effendy, Filsafat Kebahagiaan (Plato, Aristoteles, Al-Ghazali, Al-Farabi).

¹⁴ Nerilee Hing et al., “An Integrative Review of Research on Gambling and Domestic and Family Violence: Fresh Perspectives to Guide Future Research,” *Frontiers in Psychology* 13, no. October (2022): 1–16, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.987379>.

¹⁵ Virve Marionneau and Janne Nikkinen, “Gambling and Financial Harms: A Multi-Level Approach,” *Critical Gambling Studies* 4, no. 2 (2024): 1–6, <https://doi.org/10.29173/cgs179>.

¹⁶ Mingkwan Prasertsiwaporn and Thoedsak Chomtohsuwan, “Poverty, Gambling, and Law in the Digital Economy,” *Corporate Law and Governance Review* 5, no. 2 (2023): 109–16, <https://doi.org/10.22495/clgrv5i2p12>.

Topik pembahasan yang mengarah pada aktivitas judi online yang disebut slot menjadikan beberapa orang muslim terjerumus kedalamnya karena uang instan. Perilaku judi tentunya menjadi larangan bagi seorang muslim hal ini tertera dalam surah An-Nisa ayat 43 yang dengan jelas melarang orang-orang beriman untuk mendekati judi. Pelarangan mendekati ini pastinya memiliki alasan karena banyak dampak buruk dan dosa di dalamnya. Perilaku muslim yang bahkan sampai bermain game slot tentunya tidak akan menemukan kebahagiaan akhirat di dalamnya.

Hal ini dibenarkan oleh Rustian Efendy mendefenisikan;
“Kebahagiaan Ukhrawiyah atau akhirat adalah kebahagiaan yang diperoleh di akhirat yang kekal dan abadi”¹⁷

Maksud dari defenisi tersebut kebahagiaan ini hanya diperoleh saat nanti diakhirat yakni surga. Sehingga untuk merasakan kebahagiaan ini setiap muslim wajib mengupayakan dirinya untuk menaati semua perintah Allah SWT dan menjauhi larangannya serta mempersiapkan bekal untuk akhirat. Sehingga kegiatan bermain game slot oleh seorang muslim harus dihentikan dan bertaubat.

Penelitian Mofea menjelaskan jika kegiatan game judi online dapat dipidanakan karena masuk dalam rana hukum UU ITE, yakni penyalahgunaan media sosial yang aktivitasnya bisa dilacak dari server sesuai dengan pasal 33 KUHP¹⁸. Penelitian Asril Hamidi juga menjelaskan jika kebahagiaan akhirat

¹⁷ Effendy, Filsafat Kebahagiaan (Plato, Aristoteles, Al-Ghazali, Al-Farabi).

¹⁸ Sukhebi Mofea, Beggy Tamara, and Ardinal Apriliyanto, “Juridical Analysis of Electronic Transaction Information Crime Against Gambling,” *The International Journal of Review and State Administration* 1, no. 1 (2023): 30–38.

haruslah dicapai dengan beriman dan beramal shaleh, menjauhi kekufuran, menjaga shalat, berperilaku yang benar, serta menghindari hal-hal yang tidak berguna ¹⁹.

Kebahagiaan Nafsiyah



Word Cloud Mentalitas Pemain Game Slot

Mentalitas pemain game slot judi online di sekeliling akun yang berkomentar. Diantaranya; gelisah 2.2%. Terdapat komentar yang merujuk pada kegelisahan yang dirasakan oleh pemain game slot sebesar 2.2 %. Dimana kegelisahan yang dimaksud peneliti adalah kecemasan yang timbul akibat ketidakpastian kemenangan yang dirasakan saat deposit dilakukan.

Kegelisahan tersebut digambarkan oleh akun @m.lukmannurhakim6858 menyatakan;

“2022 bener banyak banget temen ukut judi online. Apa lagi akhir bulan nggak ada duit, minjam duit 20, 50, 100. Gue takut gue ikut terjerumus juga. Akhirnya gue pake rumus “nyari sakit sekali, udahan seumur hidup” langsung gue depo 800 ribu, gue abisin hari itu juga. Dah habis, gue sedih kesel gelisah”

Perilaku tersebut adalah hal yang membuat pemain game slot tidak mendapatkan ketenangan yang ada bahkan tidak mendekati kebahagiaan jiwa. Rustian Efendy menjelaskan jika ;

“Kebahagiaan Jiwa atau Nafsiyah adalah kebahagiaan dari jiwa yang tenang melalui akal yang disempurnakan ilmu, pemeliharaan diri dari maksiat,

¹⁹ Asril Hamidi, “Konsep Kebahagiaan Menurut Pemikiran Syaikh Abdurrahman Bin Nashir As- Sa’di (Kajian Kitab Taisir Al-Karim Ar-Rahman Fi Tafsir Kalam Al-Mannan)” (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2022).

haram, dan syubhat, meninggalkan hal-hal yang membelenggu dekat dengan-Nya, menyeimbangkan kemampuan fisik dan rohani”²⁰

Penelitian Pranawa menjelaskan bahwa kesehatan jiwa penjudi online yang terganggu tidak bisa ditelantarkan oleh keluarga maupun masyarakat apalagi dipasung. Selain karena melanggar hukum penderita wajib diberikan motivasi positif untuk berubah²¹. Kegiatan bermain game slot tidak menggambarkan seorang muslim yang menggunakan akalunya secara sempurna dala berpikir, tidak menjauhkan diri dari keharaman, memilih hal-hal yang membelenggun yakni judi yang menjauhkan diri dari-Nya. Serta tidak dapat menyeimbangkan kebutuhan fisik dan rohani. Sehingga kebahagiaan jiwa bagi pemain game slot tidak tercapai.

²⁰ Effendy, *Filsafat Kebahagiaan (Plato, Aristoteles, Al-Ghazali, Al-Farabi)*.

²¹ Burham Pranawa et al., “Kenakalan Remaja Judi Online Berakibat Pada Gangguan Kejiwaan Yang Memungkin Terjadinya Penelantaran Dan Pemasungan,” *Krida Cendekia* 3, no. 1 (2024): 1–7.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di bab sebelumnya ditemukan kesimpulan sebagai berikut ;

1. Adiksi game slot online generasi Z dilihat dari islamic welfare teori menemukan bahwa ;
 - a. Pemain slot cenderung tidak menjalankan aturan agamanya, karena jelas-jelas aktivitas judi adalah aktivitas yang diharamkan atau dilarang dalam islam sehingga pemain slot tidak menyembah Allah SWT semestinya seperti jarang ibadah bahkan tidak menjalankan ibadahnya.
 - b. Tidak ada pemain slot yang kaya raya, selain bandar, admin slot, dan influencer yang mempromosikan.
 - c. Kecemasan yang dihadapi oleh pemain slot yakni kegelisaan tidak memperoleh kemenangan
2. Adiksi game slot online generasi Z dilihat dari islamic teori happiness menemukan bahwa
 - a. Kebahagiaan Ukhrawiyah pemain game slot tidak tercapai karena kegiatan bermain game judi online bukan kebahagiaan untuk persiapan akhirat karena melanggar perintah Allah SWT atas larang mendekati judi.
 - b. Kebahagiaan Badaniyyah pemain game slot tidak tercapai karena mereka melalaikan kesehatan sendiri.

- c. Kebahagiaan Nafsiyah pemain game slot tidak tercapai karena permainan game slot mendatangkan kegelisahan yang tidak membuat jiwa pemainnya tenang melainkan terbelenggu dalam lingkaran setan perjudian.
 - d. Kebahagiaan Taufikiyah pemain game slot tidak tercapai karena pemain game slot tidak mengindahkan larangan bermain judi, yang menjauhkan dan menyibukkan diri untuk hal-hal yang melalaikan dari kedekatan dengan-Nya
 - e. Kebahagiaan Kharijah atau eksternal pemain game slot judi online tidak tercapai karena harta yang dimiliki terjual habis, rumah tangga berantakan, terlilit pinjaman online, menumpuknya hutang serta kehilangan pekerja.
3. Efek yang dirasakan generasi Z saat bermain game judi online slot adalah Hutang Menumpuk 23.2%, Bangkrut 31.8%, keluarga berantakan 8.9%, hilangnya pekerjaan 2.9%, Depresi 3.6%, Tidak Fokus 4.3%, Terlilit pinjaman Online 8.9 %, Tidak memperdulikan Sekitarnya 11.8%, Tidak peduli kesehatan sendiri 4.6%.

B. Saran

Penelitian ini hanya menggunakan konten analisis komentar dari platform youtube dari dua channel saja sehingga masih ada kesempatan untuk penelitian selanjutnya untuk mengukur pengaruh pengetahuan agama seorang muslim terhadap keputusan bermain game judi online slot. Atau pengaruh kecanduan game judi online terhadap penurunan kepemilikan aset pemain game slot. Peneliti

juga menyarankan untuk menggunakan platform lain seperti tiktok atau facebook yang kerap kali menjadi tempat streaming bermain para influencer atau host live terkait game judi online slot.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Muh Ruslan, and Muh. Rasbi. "The Forming Factors of Religious Moderation and Islamic Happiness of the Muslim Minority in Tana Toraja." *Al-Qalam* 29, no. 2 (2023): 291. <https://doi.org/10.31969/alq.v29i2.1331>.
- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edited by Patta Rapanna. *Syakir Media Pers.* 1st ed. Vol. CV Syakir Media Press, 2021.
- Abror, Mursyidi. "Implementation of Maqashid Sharia and Islamic Corporate Social Reponbility in Production Ethics (Case Study of Tempe Home Industry in Kamal Madura)." *AFEBI Islamic Finance and Economic Review* 6, no. 02 (2021): 162. <https://doi.org/10.47312/aifer.v6i02.464>.
- Adit, Alberrus. "Tentukan Pilihanmu Hasil Riset UMN Consulting Soroti Gaya Hidup Dan Perilaku." *Kompas.Com.* 2022.
- Adminwb. "Inilah Tujuh Indikator Kebahagiaan Di Dalam Al-Qur'an." *WartaBanten.* 2021.
- Afidah, Ifa. "Konsep Kesejahteraan Pada Masa Islam Klasik Dan Masa Modern." *Jurnal Al-Tsaman* 2, no. 1 (2020): 117–34.
- Ahmad, Jumal. "Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis)." *Jurnal Analisis Isi* 5, no. 9 (2018): 1–20. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12201.08804>.
- . "Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis)." *Jurnal Analisis Isi* 5, no. 9 (2019): 1–20.
- Aidoune, Yasmina, Nur Rasyidah Mohd Nordin, and Manvender Kaur A.P.Sarjit Singh. "Effect of Online English Learning Game 'Kahoot' on L2 Undergraduate Learners in a Malaysian University." *Journal of Intercultural Communication* 22, no. 3 (2022): 13–18. <https://doi.org/10.36923/jicc.v22i3.66>.
- Al-Bukhari, Muḥammad ibn Ismā'īl. "Ṣaḥīḥ Al-Bukhārī (Book of Tafsīr, Hadith No. 4860)." Riyadh: Dār Ṭauq an-Najāh., 1997.
- Al-Naysābūrī, Abū al-Ḥusayn Muslim ibn al-Ḥajjāj ibn Muslim al-Qushayrī. "Ṣaḥīḥ Muslim. Beirut: Dār Al-Kutub Al-'Ilmiyyah. (Kitāb Al-Asyribah,

- Hadith No. 2260).,” 2006.
- Al-Qarni, 'Aidh. “Terjemahan Al-Muyassar,” 2020.
- Alpert, Frank. “Perangkat Lunak Hiburan :” *Entertainment Software* 19, no. 1 (2007): 87–100. <https://doi.org/10.1108/13555850710720>.
- Amin, A. Wewang. “Analisis Konten Pemberitaan Media Online Dalam Penanganan Covid-19 Di Kota Makassar,” 2022.
- Amin, Lasykar. “Bermain Game Online Sebagai Nafkah Keluarga Pada Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam.” Universitas Islam Indonesia, 2021.
- Amirudin, K. “Nilai Maslahat Dalam Sistem Ekonomi Islam.” *Economic, Social and Development Studies* 2, no. 1 (2015): 62–75.
- Antikainen, Hannele, Sonja Kangas, Sari Vainikainen, and Sonja Kangas. “Tiga Pandangan Tentang Hiburan Lintas Media Seluler Kontak Informasi,” 2004.
- Aprilia, Nita, Herlan Pratikto, and Akta Ririn Aristawati. “Kecenderungan Adiksi Judi Online Pada Penjudi Online : Bagaimana Peran Self-Control ? Pendahuluan.” *Journal of Psychological Research* 2, no. 4 (2023): 888–95.
- Aprilianti, Anisatul Fikriyah. “Konsep Kebahagiaan Perspektif Psikologi Dan Al-Qur’an.” *DAR EL-ILMI: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora* 7, no. 2 (2020): 82–100.
- Arafat, Gusti Yasser. “Membongkar Isi Pesan Dan Media Dengan Content Analysis.” *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17, no. 33 (2019): 32. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2370>.
- Arif, Muhammad. *FILSAFAT Ekonomi Islam. Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1967.
- Ateerah, A.R, Z.M Lukman, and A.R Amanina. “Psychometric Properties for Well-Being: Developing and Validating Happiness Instrument.” *Kresna Social Science and Humanities Research* 1, no. December (2021): 1–9. <https://doi.org/10.30874/ksshr.34>.
- Azmita, Sari. “Kebahagiaan Dalam Perspektif Al-Qur’an (Studi Komparatif Tafsîr Fî Zhilâl Al-Qur’ân Dan Tafsîr Al-Azhar).” Institut Ilmu Al-Qur’an (IIQ) Jakarta, 2018.

- Chamil, Andika Yulianto, Safiera Amanda Djuanda, and Nurina Septaviana. "Ilomata International Journal of Social Science (IJSS)." *Ilomata International Journal of Social Science (IJSS)* 2, no. 1 (2021): 41–49.
- Chapra, M.Umer. *Islam and The Economic System. Review of Islamic Economics*. Vol. 2, 1992.
- CNN Indonesia. "Terungkap, Generasi Yang Jadi Mayoritas Pemain Judi Online." CNN Indonesia, 2024.
- Creswell, John W. *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 4th ed. Vol. 6. London: Sage Publications, 2016.
- Daghistani, Sami Al. "Beyond Maṣlaḥah." *American Journal of Islam and Society* 39, no. 3–4 (February 16, 2023): 57–86. <https://doi.org/10.35632/ajis.v39i3-4.2988>.
- Dwi, Annisa, Ayuning Tyas, and Panggih Nur. "Peran Orang Tua Terhadap Moral Menyimpang Remaja Akibat." *Jurnal Moral Kemasyarakatan* 8, no. 2 (2023): 1–8.
- Efendi, Rustian. *Filsafat Kebahagiaan*. I. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Effendy, Rustian. *Filsafat Kebahagiaan (Plato, Aristoteles, Al-Ghazali, Al-Farabi)*. Edited by Emy Rizka Fadilah. I. Yogyakarta: Dee, 2017.
- Erlina, Lira, M Hariyadi, Said Agil, and Husin Munawwar. "Metodologi Tafsir Mukhtasar Lira." *Zad Al-Mufasssir* 4, no. 2 (2022): 185–222.
- Fadllan. "Konsep Kesejahteraan Dalam Ekonomi Islam Perspektif Maqasyid Al-Syariah." *Al-IHKAM: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial* 5, no. 2 (2020): 1–22.
- Fahmi, Ismail. "Laporan Hasil Filter Judi Slot Dan Gacor Drone Empirit 1/9/2023." Jakarta, 2023.
- Fauzi, Mahmud. "Higgs Domino Island Ditinjau Dari Hukum Pidana Islam." *Journal El-Thawalib* 3, no. 2 (2022): 288–302.
- Frans Cahya Aji, Rifa'i. "Behavior Of Rural Adopted Teenager Playing Higgs Domino." *JOISCOM (Journal Of Islamic Communications)* 4, no. 1 (2023).
- Ginting, Zekel Calvin, and Bengkel Ginting. "Faktor Penyebab Meningkatnya Pe
' Laku Judi Online Pada Pelajar Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus

- Di Kelurahan Mangga).” *Jurnal Ilmus Sosial Dan Humaniora* 2, no. 1 (2023): 20–25. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i1.1717>.
- Gunawan, Muhammad Safaat, Nurul Mujahidah, Sofyan Sofyan, and Muh Alyan Mulya A. “Pertanggungjawaban Platfom Media Sosial Terhadap Promosi Judi Online.” *Jurnal Plaza Hukum Indonesia* 1, no. 19 (2023): 1–15.
- Haghbini, Maryam, Fatemeh Syaterian, Davood Hosseinzadeh, Departemen Psikologi Pendidikan, Cabang Saveh, and Universitas Islam Azad. “Laporan Singkat Tentang Hubungan Antara Pengendalian Diri , Kecanduan Video Game , Dan Prestasi Akademik Pada Siswa Normal Dan ADHD Machine Translated by Google.” *Jurnal Addiction Behavior* 2, no. 4 (2013): 239–43.
- Hamid, Basem. “Basem Hamid, ‘ Chemistry of Happiness ’, Jurnal Qalbu (Sept 2017): 40-62.” *Jurnal Qalbu* 2, no. 2 (2017): 40–62.
- Hamidi, Asril. “Konsep Kebahagiaan Menurut Pemikiran Syaikh Abdurrahman Bin Nashir As- Sa’di (Kajian Kitab Taisir Al-Karim Ar-Rahman Fi Tafsir Kalam Al-Mannan).” Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2022.
- Hamim Khairul. “Kebahagiaan Dalam Perspektif Al-Quran Dan Filsafat.” *Tasamuh* 13, no. 2 (2016): 136.
- Haryoko, Sapto, Bahartiar, and Fajar Arwadi. *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)*, 2020.
- Hasibuan, Heny Liya. “Al-Falah Dalam Konsepsi Al-Qur’an.” *Mubeza* 11, no. 2 (2022): 13–19. <https://doi.org/10.54604/mbz.v11i2.61>.
- Hendrianto, Hendrianto, Juhaya S. Praja, and Nurrahman. “Sharia Philosophy Correlation and the Islamic Economic Philosophy.” *Economit Journal: Scientific Journal of Accountancy, Management and Finance* 1, no. 1 (2021): 12–20. <https://doi.org/10.33258/economit.v1i1.370>.
- Hing, Nerilee, Cathy O’Mullan, Lydia Mainey, Nancy Greer, and Helen Breen. “An Integrative Review of Research on Gambling and Domestic and Family Violence: Fresh Perspectives to Guide Future Research.” *Frontiers in Psychology* 13, no. October (2022): 1–16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.987379>.

- Hr, Vanesya Sabilla, and Zulian Fikry. "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Slot Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Remaja Di Kota Padang Panjang." *Journal On Education* 05, no. 04 (2023): 14501–9.
- Imam Al-Ghazali. *Terjemahan Kīmīyāu Al-Sa'ādah (Kimia Kebahagiaan)*. Edited by Fauzi Bahreisy Dedi Slamet. Jakarta: Zaman, 2016.
- Indonesia, Kementrian Pendidikan dan Budaya. "Data Pokok Sekolah Di Indonesia." Kemendikbud, 2002.
- Ishmatun Nihaya, Yusuf Suhartono. "Tasawuf Kebahagiaan Dalam Pandangan Al-Ghazali." *Jurnal Pengetahuan Tentang Ilmu Dan Hikmah* 6, no. 2 (2021): 1–14.
- Jamaluddin. "Implementasi Syariah Enterprise Theory (SET) Dalam Perusahaan Manufaktur." *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Bisnis Islam* 3, no. 2 (2021): 136–47. <https://doi.org/10.24239/jiebi.v3i2.63.136-147>.
- Juwita, Dwi Runjani. "Konsep Maqasid Al-Syariah Dalam Konteks Game Online Di Masyarakat." *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam* 2, no. 1 (2020): 25–44. <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v2i1.306>.
- Kanda, Ageng S, and Desi Nurhalimah. "Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Disorganisasi Sosial Pada Mahasiswa Di Bandung." *Jurnal Ilmiah Research Student* 1, no. 4 (2024): 7–17.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. "Al-Qur'an Terjemahan." Jakarta: Pustaka Lajnah, 2022. <https://pustakalajnah.kemenag.go.id/detail/135>.
- Khairuddin. "Hukum Bermain Game Online Player Unknowns Battlegrounds (PUBG) Menurut Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019." *Jurnal Syariah Dan Hukum* 18, no. 1 (2020): 17–32.
- Khoiriyati, Nur. "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam." *Universitas Muhammadiyah Palembang* 2, no. 1 (2020): 1–6. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i1.352>.
- Khoirunnisa, Nida Azmi. "Tafsir Al-Wajiz Karya Dr . Wahbah Zuhaili." Riau: Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an Kepulauan Riau, 2021.
- Kim, Dan J, Dong Min Lee, and Hye Rim Lee. "Studi Kecanduan Game Digital Dari Agresi , Kesepian , Dan Perspektif Depresi Machine Translated by

- Google.” *Computer Society* 1, no. 1 (2016): 3769–80.
<https://doi.org/10.1109/HICSS.2016.470>.
- Kim, Dongil, and Junwon Lee. “Addictive Internet Gaming Usage among Korean Adolescents before and after the Outbreak of the Covid-19 Pandemic: A Comparison of the Latent Profiles in 2018 and 2020.” *International Journal of Environmental Research and Public Health* 18, no. 14 (2021).
<https://doi.org/10.3390/ijerph18147275>.
- Krippendorff, Klaus. *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. Four. SAGE Publications, Inc., 2019. <https://doi.org/10.4135/9781071878781>.
- Kuncoro, Adib Tri, and Anna Dina Kalifia. “Analisis Pengaruh Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Dengan Menggunakan Visual RapideMiner.” *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 3 (2024): 189–93.
- Lee, Eun Jin, D Ph, and Amerika Serikat. “Studi Kasus Kecanduan Game Internet.” *Journal Addiction Nurse* 208, no. 1 (2011): 208–13.
<https://doi.org/10.3109/10884602.2011.616609>.
- Lilis, Samsul Bahri. “Pengaruh Games Online Higgs Domino Terhadap Materi Sistem Hukum Di Indonesia Pada Mata Pelajaran PPKN Di Kelas XI SMA Al Washliyah Tanjung.” *Education And Learning* 3, no. 1 (2023): 58–63.
- Majelis Ulama Indonesia Provinsi Jawa Timur. “Fatwa Hukum Game Higgs Domino Island Dan Sejenisnya.” Jawa Timur, 2022.
- Marionneau, Virve, and Janne Nikkinen. “Gambling and Financial Harms: A Multi-Level Approach.” *Critical Gambling Studies* 4, no. 2 (2024): 1–6.
<https://doi.org/10.29173/cgs179>.
- Marsela, Selvi, Awalia Syifa, Febrian Duta Pratama, Riddick Al, and Muqfi Fakultas. “Persoalan Penjudi Dan Judi Online Dalam Analisa Teori Etika Utilitarianisme.” *Jurnal Kajian Kontemporer Hukum Dan Masyarakat* 1, no. 2 (2023): 1–20. <https://doi.org/10.11111/dassollen.xxxxxxx>.
- Masfiah, Sofi, and Resti Vidia Putri. “Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online.” *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 2, no. 1 (2019): 1. <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i1.2970>.

- Masghulah, Sinta Sainyyah. “Keabsahan Jual Beli Game Judi Online ‘ Higgs Domino Island’ Menurut UU RI Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.” Universitas Islam Negeri Maulana Ibrahim Malang, 2022.
- Mentzoni, Rune Aune, Daniel Luke King, Helge Molde, and Torbjørn Torsheim. “Studi Lintas Lag Lintasan Perkembangan Video Keterlibatan Game , Kecanduan , Dan Kesehatan Mental.” *Frontiers in Psychology* 9, no. 1 (2018): 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02239>.
- Mihale-wilsona, Cristina, Patrick Felka A, Oliver Hinz A, and Martin Spann B. “Pengaruh Permainan Berbasis Lokasi Terhadap Produk Hiburan Tradisional.” *Support System Decision* 10, no. 1 (2021): 1–10.
- Moch Farhan Kamil, Nur Magfirah Aestetika. “Online Game Addiction Behavior In Teenagers.” *Indonesian Journal of Cultural and Community Development* 9, no. 1 (2021): 5–13. <https://doi.org/10.1515/9783839437810-toc>.
- Mofea, Sukhebi, Beggy Tamara, and Ardinal Apriliyanto. “Juridical Analysis of Electronic Transaction Information Crime Against Gambling.” *The International Journal of Review and State Administration* 1, no. 1 (2023): 30–38.
- Mohd Ramli, Aimillia. “The Alchemy of Happiness in Noordin Hassan’s ‘Tonight, The Turtles Cry.’” *Malay Literature* 33, no. 1 (2020): 83–98. [https://doi.org/10.37052/ml.33\(1\)no5](https://doi.org/10.37052/ml.33(1)no5).
- Neale, Larry, and Larry Neale. “Loyalitas Dan Konsumsi Hiburan Secara Ritualistik.” *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 24, no. 6 (2014): 37–41. <https://doi.org/10.1080/10304312.2010.510596>.
- News, Anggota Layar. “Kecanduan Higgs Domino , Bocah SMP Di Maros Nekat Curi Motor.” *Layar.News*, 2022.
- Nizar, Muhammad, Abdillah Mundir, Muhsinin Syu’aibi, and Muhammad Aris ’Alwan. “Analisis Dampak Game Online Higgs Domino Island Terhadap Perilaku Milenial Di Kecamatan Kejayan Perspektif Ekonomi Syariah.” *IQTISODINA: Jurnal Ekonomi Syariah Dan Hukum Islam* 6, no. 1 (2023): 105–10.

- Norhadi, Muhammad. "Game Online Dalam Perspektif Maqashid Al Syari'ah." *Jurnal Ilmu Syariah Dan Hukum (JISYAKU)* 1, no. 1 (2022): 100–112.
- Nur Kholis Majid, and Ali Maskur. "Tinjauan Terhadap Legalitas Dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram Dalam Promosi Judi Online." *LEX et ORDO Jurnal Hukum Dan Kebijakan* 1, no. 1 (2023): 68–74.
- Pranawa, Burham, Sri Budi Raharjo, Tegar Harbriyana Putra, Nanik Sutarni, Ananda Mega, Wiedhar S, Dwi Imroatus Solikah, Muhammad Fauzan Hidayat, Adi Putri Pangarso, and Dya Lisyarini. "Kenakalan Remaja Judi Online Berakibat Pada Gangguan Kejiwaan Yang Memungkin Terjadinya Penelantaran Dan Pemasungan." *Krida Cendekia* 3, no. 1 (2024): 1–7.
- Prasertsiwaporn, Mingkwan, and Thoedsak Chomtohsuwan. "Poverty, Gambling, and Law in the Digital Economy." *Corporate Law and Governance Review* 5, no. 2 (2023): 109–16. <https://doi.org/10.22495/clgrv5i2p12>.
- Puspa Dewi, Rani. "Larangan MAGHRIB (Maysir, Gharar, Riba) Dalam Transaksi Jual Beli Kajian Ekonomi Islam." *Jurnal of Islamic Economics and Social* 1, no. 1 (2023): 23–33. <https://doi.org/10.32923/ejesh.v1i1.3265>.
- Putra, Nendisys. "Pemain Game Higgs Domino Tak Kunjung Move On." *Sumutpos.Id*. 2022.
- Rahayu, Evi. "Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mahzab Syafi'i (Studi Kasus Dusun 1 Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu Kabupaten Langkat)." Universitas Islma Negeri Sumatera Utara, 2020.
- Rahmat Muhazir, Teuku Tahlil, Hilman Syarif. "Kecanduan Game Online Dan Identitas Diri, Interaksi Sosial Serta Perilaku Agresif Remaja." *Jurnal Keperawatan Silampari* 6, no. 2 (2023): 1–23.
- Rigen Sumilat, Rohyani, Nety Novita Hariyani, Kalijunjung Hasibuan, Kristen Indonesia Tomohon, Uin Maulana Malik Ibrahim Malang, and Stai Barumun Raya Sibuhuan Corresponding Author. "Online Gambling Practices (Positive Legal, Social, And Religious Review)." *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities* 6, no. 3 (2023): 1568–73.
- Rindhu. "Cobain Google Play Games Beta." *Tekape.Co*. 2021.

- Ritonga, Masjulita, and Nurhotia Harahap. "Transaksi Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino." *Jurnal El-Thawalib* 3, no. 4 (2022): 6.
- Ryu, Sunghan. "Industri Hiburan Selama (Dan Setelah) COVID-19." *Media, Culture and Society* 44, no. 3 (2022): 591–600.
<https://doi.org/10.1177/01634437221079561>.
- Setiani, Riris Eka, and Shobrun Jamil. "Chemical Actualization Of Happiness In Early Childhood Education." *Proceedings The 1st Annual Dharmawangsa Islamic Studies International Conference* 2, no. 2 (2020): 15–24.
- Setiawan, M. Fadly, Andi Sudarmin Azis, and Rahmah Muin. "Transaksi Jual Beli Chip Dalam Game Online Higs Domino Menurut Fiqh Muamalah." *Journal Pegguruang: Conference Series* 3, no. 2 (2021): 532.
<https://doi.org/10.35329/jp.v3i2.2147>.
- Shamim, Amjad, Ding Hooi Ting, Helmut Hlavacs, and Umair Rahman. "Pengalaman Konsumsi Yang Menyenangkan Dan Kesejahteraan Subjektif: Penggunaan Smartphone Anak-Anak." *Entertainment Computing* 36, no. September 2020 (2021): 1–8.
- Sholihah, Imroatus. "Konsep Kebahagiaan Dalam Al-Qur'an." *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulan Malik Ibrahim Malang, 2016.
- Sitepu, Hosea, and Isnarmi Moeis. "The Social Impact of Online Games on the Lives of Rural Communities in Deli Serdang Regency." *Mubarrrik (Jurnal Dakwa Dan Sosial)* 6, no. 1 (2023): 39–52.
<https://doi.org/10.37680/muharrrik.v6i1.2440>.
- Skinner, Harvey, Sherry Biscope, Martha Murray, and David Korn. "Dares to Addiction." *Canadian Journal of Public Health* 95, no. 4 (2004): 264–67.
<https://doi.org/10.1007/bf03405128>.
- Sodiq, Amirus. "Konsep Kesejahteraan Dalam Islam." *Equilibrium: Jurnal Ekonomi-Manajemen-Akuntansi* 3, no. 2 (2015): 380–405.
- Soleh, Achmad Khudori. "Al-Ghazali's Concept of Happiness in The Alchemy of Happiness." *Journal of Islamic Thought and Civilization* 12, no. 2 (2022): 196–211. <https://doi.org/10.32350/jitc.122.14>.
- Strugar Jelača, Maja, Radmila Bjekić, Nemanja Berber, Marko Aleksić, Agneš

- Slavić, and Slobodan Marić. “Impact of Managers’ Emotional Competencies on Organizational Performance.” *Sustainability (Switzerland)* 14, no. 14 (2022): 0–18. <https://doi.org/10.3390/su14148800>.
- Suardi, Didi. “Makna Kesejahteraan Dalam Sudut Pandang Ekonomi Islam.” *Islamic Banking : Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Perbankan Syariah* 6, no. 2 (2021): 321–34. <https://doi.org/10.36908/isbank.v6i2.180>.
- . “Strategi Ekonomi Islam Untuk Kesejahteraan Umat.” *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 20, no. 02 (2021): 68–80. <https://doi.org/10.32939/islamika.v20i02.693>.
- Supratama, Resky, Marisa Elsera, and Emmy Solina. “Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Tanjungpinang.” *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 5, no. 3 (2022): 297–311. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1933>.
- Surya jaya Purnama Putra, Suryanto, Tatik Meiyuntariningsih. “Higgs Domino Island Game Addiction Among Teenagers In Surabaya.” *ICHES"International Conference On Humanity Education and Sosial* 2, no. 1 (2023): 2023.
- Syamsuri, Nurul Rahmania, and Ardiyanti. “Eksplorasi Konsep Falah Perspektif Umer Chapra.” *MAMEN: Jurnal Manajemen* 1, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.55123/mamen.v1i1.25>.
- Tama, Yudha. “Phenomenology Of Teenagers Playing Online Gambling Higgs Domino Islanf In Sungai Padang Hamlet.” *Jurnal of Sosial Science* 2, no. 2 (2023): 333–42.
- Tamili, Nurul Hasanah, Aishah Azlan, and Sumaiyah Bahri. “Hakikat Dan Kebahagiaan Jiwa Insan Dalam Mendepani Pandemik COVID-19.” *Sains Insani* 8, no. 1 (2022): 56–62. <https://doi.org/10.33102/sainsinsani.volno.447>.
- Tutar, Hasan. “Hedonic Consumption and Meta Needs: A Investigation on AlGhazali.” *Erdem* 2022, no. 83 (2022): 135–52. <https://doi.org/10.32704/erdem.2022.83.135>.
- Ulfa Zahara. “Konsep Kebahagiaan Dalam Perspektif Al-Quran.” Universitas

- Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2018.
- Umakamea, Febriyani. “Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Kota Makassar (Dalam Tinjauan Post Modern).” Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022.
- UMN Admin. “UMN Consulting Mempresentasikan Penelitian Mereka Tentang Gaya Hidup Dan Kebiasaan Belanja Gen Z.” *Universitas Multimedia Nusantara*. 2022.
- Vania, Adek, and Saiful Anwar. “Social Entrepreneurship Mengatasi Krisis Sosial Dan Ekonomi Di Masa Covid-19: Perspektif Ekonomi Islam.” *Jurnal Paradigma Ekonomika* 17, no. 1 (2022): 45–60.
<https://doi.org/10.22437/jpe.v17i1.17410>.
- Wahid, Muhammad, and Ahmad Fauzan. “Game Online Sebagai Pola Perilaku.” *Kinesik* 8, no. 3 (2021): 275–83. <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225>.
- Wei, Ran. “Motivasi Menggunakan Ponsel Untuk Komunikasi Massa Dan Hiburan.” *Telematic and Informatic* 25, no. 1 (2008): 36–46.
<https://doi.org/10.1016/j.tele.2006.03.001>.
- White, Marilyn Domas, and Emily E Marsh. “Content Analysis : A Flexible Methodology Content Analysis : A Flexible Methodology.” *Library Trends* 55, no. 1 (2014): 1–25. <https://doi.org/10.1353/lib.2006.0053>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP



Saya Peni Sarijuddin M, berasal dari Kabupaten Luwu, Sulawesi Selatan. Perjalanan akademik saya dimulai pada tahun 2014–2016 di SMK Negeri 1 Palopo jurusan Akuntansi, di mana saya mempelajari akuntansi keuangan serta pembukuan, dan berhasil memperoleh sertifikat kompetensi akuntansi. Setelah itu, saya melanjutkan studi di Universitas Islam Negeri Palopo pada tahun 2016–2021, menekuni bidang Ekonomi Syariah. Saya lulus dengan IPK 3,81/4,00 dan dinobatkan sebagai lulusan terbaik jurusan, dengan skripsi berjudul *Pengaruh Pendapatan dan Kenaikan Harga terhadap Minat Menekuni Profesi Petani di Desa Seba-Seba* yang memperoleh nilai 98.

Selama masa studi, saya aktif mengikuti kegiatan ilmiah, termasuk menjadi finalis Lomba Paper Temu Ilmiah Regional Ke-VII FoSSEI Sulsel–Papua tahun 2019, serta pernah menjadi juara 1 menulis esai se-Luwu raya yang dibuat oleh BEM FEBI 2021.

Beriringan dengan perjalanan akademik, saya juga aktif menulis karya ilmiah, di antaranya artikel penelitian tahun 2023 berjudul *Bisnis Digital Aplikasi Hiburan Higgs Domino Island dalam Perspektif Etika Bisnis Islam*, serta artikel penelitian pada tahun 2024 yang membahas isu ekonomi syariah kontemporer. Dari sisi pengalaman kerja, saya sempat magang di Dinas Sosial dan Ketenagakerjaan Kota Palopo (Februari–Mei 2015) dan di BPJS Ketenagakerjaan Palopo (Juli–Agustus 2017), yang memperkuat keterampilan administrasi, pengelolaan data, dan komunikasi. Setelah lulus, saya bekerja sebagai Staf IT di Yayasan Al-Hidayah Malili (Februari–Mei 2022), dengan tanggung jawab mengelola data, pemeliharaan perangkat keras, serta pembuatan laporan keuangan bulanan.

Saya juga terlibat aktif dalam organisasi dan kegiatan sosial. Pada tahun 2021, saya dipercaya sebagai Ketua Panitia KSEI SEA IAIN Palopo pada rihlah ke-V dan bagian staf keilmuan. Dan pada tahun 2024 menjadi relawan pemberdayaan masyarakat bersama Usaha Wanita Lembang Dendeng, Tana Toraja, dengan memberikan pelatihan penentuan harga pokok produksi, fotografi produk, serta pengenalan marketplace. Dari berbagai pengalaman tersebut, saya terbiasa bekerja secara kolaboratif, komunikatif, dan cepat beradaptasi. Saya juga menguasai perangkat lunak seperti Microsoft Office, SmartPLS4, R Studio, dan QDA Minerlite, CATMA. Serta memiliki kemampuan bahasa Inggris tingkat menengah. Dengan bekal pengalaman akademik, penelitian, dan pengabdian masyarakat dari tahun 2014 hingga 2024, saya berkomitmen untuk terus mengembangkan diri dan berkontribusi dalam bidang ekonomi syariah, khususnya dalam penerapan prinsip-prinsip syariah di sektor bisnis dan pemberdayaan masyarakat.

Contact Person: peni_mhs@iainpalopo.ac.id



TIM UJI PLAGIASI PASCASARJANA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO

Jalan Agatis, Kelurahan Balandai, Kecamatan Bara, Kota Palopo Sulawesi Selatan Kode Pos: 91914

SURAT KETERANGAN

No. B150/UJI-PLAGIASI/07/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

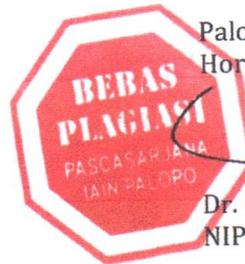
Nama : Dr. Mujahiddin, Lc., M.Ei.
NIDN : 2023088401
Jabatan : Sekretaris Prodi Ekonomi Syariah/Tim Uji Plagiasi

Menerangkan bahwa naskah Draf Artikel berikut ini:

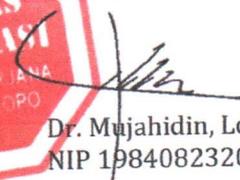
Nama : Peni
NIM : 2205060004
Program Studi : Ekonomi Syariah
Judul : **"Adiksi Game Online Generasi Z Berdasarkan Islamic Happiness And Welfare Theory Pada Aplikasi Game Slot"**

Telah melalui pemeriksaan cek plagiasi (turnitin) dengan hasil 25% dan dinyatakan memenuhi ketentuan batas minimal plagiasi ($\leq 25\%$). Adapun hasil cek plagiasi terlampir.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Palopo, 27 Juli 2024
Hormat Kami,


Dr. Mujahidin, Lc., M.Ei
NIP 198408232018011001

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Hubungan dengan Objek Penelitian	Netral	Video Kedua	@irhamramadhan3354 9 bulan yang lalu "Kemenangan terbesar dari berjudi adalah berhenti." 2,6 rb Balas	13	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Netral	Video Kedua	Abc • 10 tahun yang lalu klo pertama main pasti dimenangin dlu, nanti klo udh depo besar baru ZONK. mereka itu pintar buat narik pemain baru pasti di kasih enak dlu buat awal2	32	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Netral	Video Kedua	wolffr4686 temen gw habis beli motor gara gara menang lotre Ya walaupun gw belum pernah judi tapi pegen sekali kali wkwwkw gacha skin ml	24	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Netral	Video Kedua	@miftahulhuda5711 Temen ge endingnya baik ok kita lihat kenyataan saja Macau negara degan casio terbesar tapi mengapa jadi negara maju dan kaya atau kota Las vegas coba jawab.	28	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	7 bulan yang lalu "ya bener setuju, menang itu ketika berhenti main... Tapi kalo feeling depo ajaa	16	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	tapi gw kemarin maxwin 12jt bang	6	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	Gw tetap main judi	4	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	Saya perna bang habis depo 300 JT .perna juga WD 600 JT TPI gak cairr ditipu	16	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	Kemarin dapet 17jt, hari ini kalah 1,1jt .. Alhamdulillah memutuskan berhenti	11	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota di Lingkungan	Video Kedua	yang lalu "Buat kelen ya, minta tolong jgan pernah masuk circle judi online ni tolong ingat keluarga dan orang yg kelen sayangin. Kalo kalian lihat teman atau orang menang, yg menang itu kalian yg gk main tolong jgan main pliss " Lebih sedikit	40	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Netral	Video Kedua	bulan yang lalu "Tidak semudah itu ferguso untu berhenti berjudi, karena yg di serang psikologisnya	14	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	Pernah ban	2	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota di Lingkungan yang Sama	Video Kedua	Ambivalen tp masuk akal wkwk. Banyak lo yg maen ginian. Dikira bukan judi. Banyak jg yg ngajakin saya buat ikutan, ogah gila. Di sekeliling saya ngga ada yg kaya gegara judi. Karena bandar selalu menang	35	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Netral	Video Kedua	Dulu uang jd berputar di dalam negeri, karena judi online sekarang uangny kabur ke luar negeri. Pantes daya beli masyarakt kurang, uangny kabur ke luar " 18	25	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	gua dulu anti judi online karena itu setingan 100 persen	10	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	Sedikit cerita / curhatt Judi online terutama slott Saya	8	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	gw judi legal	3	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota di Lingkungan yang Sama	Video Kedua	dulu waktu beli mie ayam, yang dagang sambil main judi online. terus cerita kalau dapet sekian2, gede dapetnya. nyeritakan temennya yg sampek jual beras dan gadaikan bpkb motornya. aku	29	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Netral	Video Kedua	pemikiran macam apa ini Bisa bisanya di sama ratakan dengan judi, coba telaah lagi arti judi sesungguhnya	17	0.10%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Hubungan dengan Objek Penelitian	Netral	Video Kedua	Sama aja banh, judi itu berasal dari insting manusia yang ingin mendapatkan sesuatu yg diinginkan dengan cara kita modal dulu buat dapet yg lebih gede bukan duit aja, contoh kita kalau suka cwe pasti keluarin modal dulu dari kecil smpe gede jg buat dapetin tuh cwe buat jd istri ya gamblingnya kalau berhasil dapet si cwe bisa jd merid sama dia, kalau ga berhasil tiba2 si cwe nikah hamil duluan sama orang lain kan jd kerugian besar jg bisa stress, depresi, trauma, habis modal, apa bedanya sama masang slot judi modal 100 rb buat dpat cuan? Sama2 bertaruh kan, bisa menang bs jg kalah, di dunia modern ini semua serba gambling, milih teman, sahabat, pacar, istri, agama/tuhan dll ga ada bedanya naruh taruhan di permainan judi	127	0.80%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Netral	Video Kedua	enak aja tafsiran logika gue doang ini pengalaman hidup yg gue rasain dan gue lihat bukan hoaks dan mengada ada, dunia modern ini dunia perjudian dan tipu2 dari hal kecil sampe gede, ipar gue aja kena habis 3 m lebih main saham, pernah untung jg milyaran maen saham, terakhir dulu gue pernah kerja, owner perusahaan nerima karyawan karena good looking punya client sultan dari tempat krja sebelumnya, berharap dia dpt untungin perusahaan dia gambling diterima jd manager cabang eh malah dia nipu sampe owner rugi milyaran dan dia kabur keluar negeri, ini dunia gambling, elo sih pasti bocil ga ada pengalaman	101	0.60%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Netral	Video Kedua	lah iya udah, gausah repot2 menyamaratakan dengan kehidupan orang lain. Belum tentu pemikirannya sama dengan lu, gue contohnya. Hidup gue gak ada perjudian, dan ini juga fakta bukan hoax. Hidup lu aja terlalu keras sampek di tafsirkan penuh perjudian Edit : pengalaman gausah di umbar umbarkan, cukup aku dan tuhan yang tau. Udah paling tua ya? Makanya waktu jadi bocil cari pengalaman juga, biar gak kaget waktu tua	67	0.40%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Netral	Video Kedua	udah dibilangin, itu TAFSIRAN lu doang Orang mah normal2 aja nafisirin hidupnya. Gak se ribet lu, sakit hati boleh. Gausah di bawa2 juga ke sini kwkw	26	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	saya pernah main depo 50 ribu dapat nya 80 ribu	10	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	Dulu hidup tenang duit ada tabungannya punya. Dikenal sbg org jujur aplayi masalah duit. 2021 kenal judi dari teman buat dah 100k hidup berubah dari segala aspek. "Dasar awal main sering menang keta"	38	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	ga bakal ilang karna saya saya tny temen saya penjudi dia bilang itu tu hobby	15	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	Betul juga ngab padahal aku dah kalah 100jt ab	9	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga	Video Kedua	kkwk keluarga jauh gua aja sampai main pake sertifikat rumah. Kalo ada penjudi amanin barang aja buru112	17	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	Temenku baru aja mau pinjem duit 25 juta buat bayar hutang pinjol gara2 judi online	15	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	Gw rungkat lo jg harus rungkat Gw pny tmen yg kyk gni jg bang..	14	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	rungkat lo jg harus rungkat Gw pny tmen yg kyk gni jg bang.	13	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	Lu gak dekat gw gak rugi, gw tetap main	9	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	Temen gw juga ngejual hpku, sekarang hilang orangnya	8	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	Betul gan. Sya jg punya dua temen adiksi judi online	10	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	Pernah nasehatin temen kerja gw yang main. Malah gw dijauhin	10	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	W juga bermain tapi ga sesengklek itu	7	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	Adunin nip gw... Gw pinjem in ig ... Soalnya nipnya pas banget rusak depan mata gw.... Dan pas banget dengan masa dat	20	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	1 bulan yang lalu11Temen gue malah utang cuma untuk judol Skrng malah hilang kabar parah	15	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	Sama bang, baru	3	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	hmmm...kmari gw hrs menang 157jt....tp mlm nya kalah 570jt. 1 alphard melayang	14	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	saya kmaren Mobil rubicon dan ranger rover melayang	8	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	Itu namanya menormalisasi keburukan agar si pelaku tidak terlihat buruk	10	0.10%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	9 bulan yang lalu¶90% temen gw tercandu-candu	8	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	1 bulan yang lalu¶Saya lagi kecanduan	6	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	3 minggu yang lalu¶saya main judi gw baru lulus 30k lulus segitu aja udah nyesek banget jadi ya gw	18	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	beres¶tapi ngeri banget main judi online, udah nungging desa saya dan bucin sampe bapak tua nampin	24	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	Pemain si sandipek katan¶jct an paudai¶jct jct gahasiatn masin , ojt, yang dikit pernyaku itu bener benernya	17	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	Emaang parah sih,,, temen gue kecanduan	6	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	Kakaku tangkap polisi gara2 main judi dadu	7	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	Judi banyak banget temen gua main semua pada ngomong jg jg paudai jct dia ngak sebeser itu	20	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	Saya pernah nyobain sekali itu jg haya iseng dan kala	10	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	Tolong dg hancurkan itu pragmatic dan PGs.. gara² permainan ini jd emosi trus tiap hari	15	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	Tolong dg hancurkan itu pragmatic dan PGs.. gara² permainan ini jd emosi trus tiap hari	15	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	bilang bilang main judi online, kalo udah nungging desa saya dan bucin sampe bapak tua nampin	38	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	bilang bilang main judi online, kalo udah nungging desa saya dan bucin sampe bapak tua nampin	20	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	Rizki Bramantio yahh sama jg... ada yg rela smpe pinjol .	10	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	Biar makin banyak org bangkrut dan stres akhirnya hidup menderita. Dan gw ada temen nya¶Balas	15	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	bilang bilang main judi online, kalo udah nungging desa saya dan bucin sampe bapak tua nampin	29	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	. Ini real kejadian sama temen Deket	6	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	Giliran harta dah habis malah jual ginjal	7	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	Temen gue kerja 2 tahun ga dapet uwang padahal gajinya 15jt perbulan	12	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	9 bulan yang lalu¶Temen gua ada yang hobi judi online, kalo nongkrong ngomong nya WD jutaan mulu	47	0.30%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	Makasih bang dah di buatin video ini, akhirnya gua bisa share ke temen gua yg suka slot HAHAHA	17	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	bilang bilang main judi online, kalo udah nungging desa saya dan bucin sampe bapak tua nampin	18	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	Saya juga hobi judol, mau slot, bola, dll	19	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	Teman kuliah ku dlu udah kecanduan bngt sama judi online,	8	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	2 tahun terakhir hampir 300 juta bang	10	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	bilang bilang main judi online, kalo udah nungging desa saya dan bucin sampe bapak tua nampin	7	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	bilang bilang main judi online, kalo udah nungging desa saya dan bucin sampe bapak tua nampin	21	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	Saya salah satu orang hijrah dari judi online ke investasi,saham semangatt	16	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	di tempat saya di tasik, tukang baso keliling lg main slot pas saya mau beli.	12	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	Mereka gatau, kalo mereka main slot, kalah ataupun kalah, itu udah ada yang ngatur,¶1	15	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	5 bulan yang lalu¶Sekarang slot udah menggandung talent cewe2 yang open VCS. Ngeri banget	14	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	bilang bilang main judi online, kalo udah nungging desa saya dan bucin sampe bapak tua nampin	15	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	Dimana" liat sekelas satpam saja maen di slot di pinggir jalan	11	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	bilang bilang main judi online, kalo udah nungging desa saya dan bucin sampe bapak tua nampin	4	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	bilang bilang main judi online, kalo udah nungging desa saya dan bucin sampe bapak tua nampin	37	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	Gw bang pernah nyoba judi awal depo 20k,	8	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	temen saya itu, pernah main judi online, pernah menang Rp...juta	11	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	2022 bener banyak banget temen ikut judi online	8	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	w kental ada orang kaya yg rumah puhanin m tetep main slot tapi udah ngeri tapi orang ini main judi	49	0.30%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	200jt melayang dlm 3 bulan	5	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	bilang bilang main judi online, kalo udah nungging desa saya dan bucin sampe bapak tua nampin	39	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	Video Kedua	bilang bilang main judi online, kalo udah nungging desa saya dan bucin sampe bapak tua nampin	6	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	bilang bilang main judi online, kalo udah nungging desa saya dan bucin sampe bapak tua nampin	22	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	bilang bilang main judi online, kalo udah nungging desa saya dan bucin sampe bapak tua nampin	22	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	Video Kedua	Sedikit pengalaman gw punya saran buat orang yg pengen berhenti judi khususnya "slot" Gw	14	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Netral	Video Kedua	bilang bilang main judi online, kalo udah nungging desa saya dan bucin sampe bapak tua nampin	56	0.30%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	aya seorang pelajar smk ingin bercerita pengalaman tentang judi online	10	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	di lingkungan sekolah tiap daerah pasti ada pak yang suka bermain slo	12	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	ow puiya temen ku ini, sekalian nita udah semesta j. gw kenal sebagai orang yang baik bgt, orang	29	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	Ada masanya dimana dia bilang dia udah berhenti saya sendiri kepoin saya yg kuman unuar provinsi dan	29	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	maaka salah satu paku paku yang sama selama satu bulan itu. biasanya habis kompa	6	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	sudah 3 tahun jadi pecandu judi	9	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Netral	video pertama	Berhenti kalau dah mati aja bang. Gas teruss gacorrr	27	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	syaratnya 100 bulan yang lalu (2021-2022) xp min orang yg pk pernah menjaui pecandu judi pasu	4	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	kelak di kelas ada orang-orang baik karena sebenarnya sebenarnya untuk berhenti	137	0.50%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	5 bulan yang lalu	10	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	Apas yg itu udah semua benar, player pasu menyaukan ap yg itu maksu, yg bnt main jgn cubaz meskipun	17	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	bagus dan modal 10-20 atau 50K asal berhenti karena itu dtk mudah faktor kesenangan paku-paku	17	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	Gw yg bukan penjudi aja sering bgt liat ikhlanya dimana	17	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	kalau dia mainin semua orang di sekolomnya sekalian terkenan judi slot, bahkan saya di kucirai karena	38	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	itu di paku-paku 1997-2000 bulan yang lalu orang judi bahkan udah main tesiko lagi, bahkan mereka	33	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	21	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	18	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	8	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	Beberapa rekan kerjanya, memakai uang kantor untuk dep	7	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	3thn masuk perjudian dr offline sampai online	17	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	25	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	38	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	27	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Alhamdulillah gua udh tobat....bener2 tobat....InsyaAllah gkn maen lagi..	10	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga	video pertama	kasihan bgt orang-orang yang udah mainin judi terus buat bayar utang suka nanya (paku-paku) yg	23	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	ada kakek kakek dan nini	10	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	ini, jujur gua di fase yang tiap malem harus depo	29	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	sepeti yang udah bilang sama bang teri y perjuang itu bukan akuin tapi substance. cerna singkat danku	24	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	29	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	34	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	18	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	28	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	44	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	@travelubs33 bulan yang lalu Teman sy ada 2 org yg sdh kena, yg 1 krj sbg PNS dn 1 swasta	19	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	saya sebagai perjuang (bukan slot tapi di mainin mainin) semua itu juga terjadi jika kalian semua saja	20	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	26	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga	video pertama	Bingung, ini perjuang mainin slot, akuin ipak (suaranya suka banget) yg di kuman aku mainin mainin	26	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	26	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	39	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	17	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	17	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	45	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	17	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	itu dari pengalaman pribadi, Alhamdulillah sudah hampir 4 tahun lepas dari yg namanya perjudian	14	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	mainin semua temen saya yg kena judi paku-paku kasus nya sepeti ini. sampai sekalian mainin mainin	21	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga	video pertama	@aleczgaming361814 bulan yang lalu Tahun lalu sepeti saya mulai bermain judi	10	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota ui	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	21	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	29	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	uraikan mainin slot 477 jns bulan yang lalu (dielut) terkenan gw kenalan yang mainin slot kuman nya bang, uncuri-	23	0.10%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	waktu kenal lah slot dari temen	6	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Waktu kenal lah slot dari temen yang mau jualan slot, temen kasih dia saya yang seuang	21	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Ane punya temen Bang, dia keberadaannya gak tahu sekarang dimana	10	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Sempet menang besar tapi gak diWD karena merasa yakin bisa terus bertambah, dan akhirnya 0 juga	16	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	2014-2016 gue pernah berenti main karena kalah atau sampe punya utang 4jt berenti	14	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	ngasih tau temen jualan slot, udah ngasih tau udah menang, udah menang udah menang udah menang	47	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Waktu kenal lah slot dari temen yang mau jualan slot, temen kasih dia saya yang seuang	23	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Waktu kenal lah slot dari temen yang mau jualan slot, temen kasih dia saya yang seuang	24	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Waktu kenal lah slot dari temen yang mau jualan slot, temen kasih dia saya yang seuang	23	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Waktu kenal lah slot dari temen yang mau jualan slot, temen kasih dia saya yang seuang	17	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Waktu kenal lah slot dari temen yang mau jualan slot, temen kasih dia saya yang seuang	54	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Waktu kenal lah slot dari temen yang mau jualan slot, temen kasih dia saya yang seuang	15	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	@jamaking98855 5 bulan yang lalu Pengalaman pribadi	5	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	5 bulan yang lalu Pengalaman pribadi	38	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Alhamdulillah baru habis 70rb, langsung berenti padahal lumayan bisa beli rokok 3 bungkus	48	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Alhamdulillah baru habis 70rb, langsung berenti padahal lumayan bisa beli rokok 3 bungkus	13	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Alhamdulillah baru habis 70rb, langsung berenti padahal lumayan bisa beli rokok 3 bungkus	28	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Alhamdulillah baru habis 70rb, langsung berenti padahal lumayan bisa beli rokok 3 bungkus	24	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Alhamdulillah baru habis 70rb, langsung berenti padahal lumayan bisa beli rokok 3 bungkus	76	0.30%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Alhamdulillah baru habis 70rb, langsung berenti padahal lumayan bisa beli rokok 3 bungkus	37	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga	video pertama	@simpkukuruku14 4 bulan yang lalu Pengalaman dari ibu gw sendiri yang berjudi	10	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	4 bulan yang lalu Pengalaman dari ibu gw sendiri yang berjudi	53	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	@gekkosova9 5 bulan yang lalu gua main sekali, dapet 300 ribu, langsung udahan sampe sekarang	13	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	@gekkosova9 5 bulan yang lalu gua main sekali, dapet 300 ribu, langsung udahan sampe sekarang	25	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga	video pertama	om saya juga gabisa lepas jadi judi dari remaja hingga dewasa mempunyai 3 anak	14	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	om saya juga gabisa lepas jadi judi dari remaja hingga dewasa mempunyai 3 anak	16	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	om saya juga gabisa lepas jadi judi dari remaja hingga dewasa mempunyai 3 anak	42	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga	video pertama	ljin cerita, kakak ipar teman deka	6	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	ljin cerita, kakak ipar teman deka	64	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	ljin cerita, kakak ipar teman deka	21	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga	video pertama	ljin cerita, kakak ipar teman deka	25	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	ljin cerita, kakak ipar teman deka	62	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	@suter_arm 5 bulan yang lalu (diedit) Ini dia tmen? terdekan pnjudi, mabuk?an	13	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga	video pertama	tete gua salah satu korban nya,	6	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Bg gua punya kisah yang agak unik, jadi teman gua seorang pejudi yg gak pernah rugi (katanya	17	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga	video pertama	Pak de ku kehidupan keluarganya hancur lebur selebur leburny	9	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga	video pertama	Ini karena salah satu anaknya (sepupuku) kecanduan judi online. Hutang menumpuk,	11	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga	video pertama	Saya harap suami sy lihat konten nya abang	8	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Saya harap suami sy lihat konten nya abang	52	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	5 bulan yang lalu Temen adek ku kerja d salah satu situs slot	12	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Dan di lingkungan sy sendiri ada ibu2 hamil yg nyandu slot . "Dan kata dia : iseng2 sambil ngg lahiran	18	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	4 bulan yang lalu pengalaman saya seruan main slot udah 2 unu nampin uap nan main uang habis 10jt	44	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	4 bulan yang lalu pengalaman saya seruan main slot udah 2 unu nampin uap nan main uang habis 10jt	10	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	4 bulan yang lalu pengalaman saya seruan main slot udah 2 unu nampin uap nan main uang habis 10jt	18	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	4 bulan yang lalu pengalaman saya seruan main slot udah 2 unu nampin uap nan main uang habis 10jt	33	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Saya dan temen kadang main game slot tapi "JIKA ADA MODAL GRATISAN	12	0.00%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga Anggota di Lingkungan yang Sama	video pertama	Selain satu keluarga saya terkena judi online, serunkat rumah ortu di gaulkan, keluarga nya nantur, cerai, masalah, tadarat, dan sakarasa apa tuu cerai yang harus bayar hutangannya	27	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	contoh saja saya pernah lihat orang makwin di salah satu warung kopi	12	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	akhirnya saya menyadari bodoh nya saya d masalah	8	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga Anggota di Lingkungan yang Sama	video pertama	Mantan suami ketahuan main	4	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Gua hidup di circle pertemanan yg hampir semuanya pemain judi# online	11	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Umur gua 28, gua kenal judi sejak 2011,	8	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	2016 kenal judi onlen.	4	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku Anggota di Lingkungan yang Sama	video pertama	Bang gw kenal judi dari kelas 2 sm	8	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku Anggota di Lingkungan yang Sama	video pertama	Kasian temen ku bang umur 27 tahun	7	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku Anggota di Lingkungan yang Sama	video pertama	Dulu mas waktu saya kuliah 2016, pernah iseng ke satu warnet di pinggir pasar. ntu dan itu siii sampai nayan sampai kopi t warnet biasa. begitu saya masuk yang main orangz	14	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga Anggota di Lingkungan yang Sama	video pertama	diwarung. Di situ saya baru dikasih tau kalo itu tempat judi online. Di daerah saya juga ada bang sampe jatuh miskin dan dicari orang orang karena hutangnya banyak	28	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	di bulan kemaren temen gw cerita. Lg berusaha keluar di lingkaran setan judi. Awalnya dia cerita us	16	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	mana 50 jutaan. Lama2 akhirnya kompasannya itu habis aku bilang duit 20 juta	30	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Bener bang pembahasannya, mlh lebih parah ceritanya jadi pengen cerita awal kena online 2014 smpe skrng masih	18	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota di Lingkungan yang Sama	video pertama	- Tmen gw nilep uang perusahaan 320 jta alhasil masuk bui 3 thun penjara - sepupu gw perempuan pisah dan akhir nya cerai saat masih hamil karna karna suaminya pinjem uang sana sini dan istrinya di kejar2 penagih utang. Buat nilai nya sama temen gw 300 jta. Itulah cerita di lingkungan saya mau contoh apa lg. Bukti di depan mata coeg. Rusak emang ini judi	63	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Gua berani ngomong gini karena gua udh nyoba main slot -+2bln	11	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga	video pertama	udh jelas banget anjing sistem gamenya gmna walaupun lu menang juga ujung"nya kalah,note : gua berhenti bukan karena banyak kalahnya TPI krna emg pengen riset judi slot itu gmna,gua capek ngeliat ortu gua main itu mulu kalo ngeliat bapak yg main mah biasa aja tapi ini ibu gua yg main	52	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	@anantaaji1242¶5 bulan yang lalu¶Gua berhenti main ya lansng berhenti aja, mungkin kalian kira gua hanya main sekilas aja atau cuma player newbie, tapi gua udh nyoba semua ny yg ada di slot dari PG,pragmatic,poker,apalah itu macam game smua udh gua coba dan emg gila bgt Klian gabakalan menang di lingkaran setan itu.	55	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota di Lingkungan yang Sama	video pertama	Gua kenak 1 juta sampe sekarang belum dibalikin sudah 3 tahun lamanya sama temen deket sendiri satu kerjaan yang pecandu judi online	22	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	saya berhenti judi online sudah hampir 2 bulan.	8	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga	video pertama	jadi korban judi itu ibu kita (?)	6	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota di Lingkungan yang Sama	video pertama	5 bulan yang lalu¶Teruntuk Bapak-bapak pemain slot handal di salah satu warnet di kota Bandung, tolong stop woi... Di satu sisi saya heran, dan di satu sisi saya kagum (dalam arti lain). Dimana saya main di warnet tsb dengan paket malam (jam 21.00-5.00) dan bapak2 itu masih konsisten main. Abis duit berapa itu pak?? main judi 8 jam non-stop. Haduhh..	65	0.20%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Pengalaman gw nyoba judi online bang sampai 2 kali doangan akibat berita heboh kaisar sambo korsorsium 303:judi online tadinya gw a	22	0.10%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga	video pertama	saya berbicara seperti ini karena saya merupakan salah satu korban dari dampak kaca saya yang penggiat judi online	18	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota di Lingkungan	video pertama	saya punya toko, salah satu yang saya jual adalah topup uang elektronik.	12	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	4 bulan yang lalu singkat saja gw di 23 tahun, judi online sudah habis 150 juta ;)	15	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota di Lingkungan yang Sama	video pertama	Akhirnya keluarganya yg kalang kabur jualan asset buat nutupin yg dia pinjem" FAKLAH JUDIONLEN nyusahi	15	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota di Lingkungan yang Sama	video pertama	Saya punya temen dekat dia seorang yg pinter Sarjana ekonomi dan di tunjuk sebagai Bendahara Pembangunan Masjid. Dan ternyata uangnya di pakai untuk judi Online sampai 370 juta	28	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga	video pertama	Adik gw barusan kena	4	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota di Lingkungan yang Sama	video pertama	Sama kayak teman gua ceritanya dia nyicil hp lewat paylater sy dan posisinya dia tdk kerja cuma ngandalin ibunya yng pns	21	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota di Lingkungan	video pertama	temen gw dia 1 perusahaan sma gw	7	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	Utang gua kebanyakan gara2 judi.	5	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota di Lingkungan	video pertama	5 bulan yang lalu Parah sii..tmn2 gw jg didepan mata withdraw withdraw seolah2 kaya mendadak	15	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota di Lingkungan	video pertama	Temenku menang judi bang, sekitar 70jt an	7	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota di Lingkungan yang Sama	video pertama	yang rata-rata pekerja disini itu bergaji di atas 5 juta. tapi Gilanya, hampir semua orang yang gw kenal itu main judol	22	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga	video pertama	Dan saya kurang suka Judi krna Lihat Om Saya yg Kecanduan Judi Kartu Sampe Jual Mobil dll	17	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga	video pertama	Orangz terucak saya rusak hidupnya dari judi online berawal dari 50 rb sampai akhirnya habis 50 juta	22	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Keluarga	video pertama	bang ini kejadian di desa saya 12 tahun dan hari ini ini cerita tentang KK gue suami yang ga bisa berhenti buat bermain judi awal	24	0.10%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Pelaku	video pertama	gua udah habis 1,3 juta dalam 1 jam saja	10	0.00%
Hubungan dengan Objek Penelitian	Anggota di Lingkungan	video pertama	@rehanang_rebus_٠٠٠ buhai yang tau Gw punya temen yg nubi ngesiot judi online, dia ngesiot udah lebih dari 8 bulan, awalnya ngesiot beli HP baru tapi setelah itu malah kecewa ngesiot dia ngesiot	117	0.40%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Jenis Komentar	Komentar Positif	Video Kedua	"Kemenangan terbesar dari berjudi adalah berhenti."	6	0.00%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	Video Kedua	@abcdefgfp10tahunyanglalu899 bulan yang lalu¶kalo kalah judi langsung mengharamkan judi Tapi kalo menanag sebaliknya wkwwkkwkwkw	14	0.10%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	Video Kedua	@jajan.murahASMR4K¶9 bulan yang lalu¶Betul karena udah kenyang Kenyang menang dan kenyang kalah	13	0.10%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	Video Kedua	ngomong gitu trus ampe kiamat	5	0.00%
Jenis Komentar	Komentar Positif	Video Kedua	Kemenangan terbesar itu ketika ga pernah sekalipun berjudi	8	0.00%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	Video Kedua	Banyak kalah.nya ..	3	0.00%
Jenis Komentar	Komentar Positif	Video Kedua	Abc • 10 tahun yang lalu gw g kalah dan g menang,ngehalalin hal yang haram dosa NY gede cuy	19	0.10%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	Video Kedua	jajan murah asmr 4k yang menang nya dikit kalahnya banyak	10	0.10%
Jenis Komentar	Komentar Positif	Video Kedua	Dan di kali selanjutnya, Kalah.¶Ada youtuber yang bikin rangkuman kisah para pemenang Lotre. Dan nggak ada satupun yang endingnya baik. Bahkan mereka merasa lebih baik jika sekiranya mereka nggak menang.	31	0.20%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	Video Kedua	Pemenang judi udah pasti bandar	5	0.00%
Jenis Komentar	Komentar Positif	Video Kedua	kemenangan dari berjudi adalah gk main judi	7	0.00%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	Video Kedua	@robbydareen-ym2sz¶8 bulan yang lalu¶contoh oranv yang rungkad,,, all in sok iyes,,, ujung2nya menangis,,	14	0.10%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	Video Kedua	Orang yg udah ngalamin dulu zynga poker di fb cmn bisa ketawa+kasihian liat org2 yg skrg hobby pada main slot,judi online bgt	24	0.10%
Jenis Komentar	Komentar Positif	Video Kedua	Moh Fachmi berjudi jadi miskin, biar gk sombong, terus tobat.	10	0.10%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	Video Kedua	abcdefgfp10tahunyanglalu89 kalah menang haram cok, emang ada judi jadi halal . Otak ga di pake	14	0.10%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Komentar	Komentar Positif	Video Kedua	3 bulan yang lalu walaupun kenapa isian melarang judi akan melarang kita judi itu sendiri	32	0.20%
Komentar	Komentar Positif	Video Kedua	lengkap yang sudah di buat dan sudah di buat dan sudah di buat dan sudah di buat dan sudah di buat	38	0.20%
Komentar	Komentar Negatif	Video Kedua	waitin diain depele nnti bisa nnti	16	0.10%
Komentar	Komentar Positif	Video Kedua	kebayakan orang yang judi online itu pada data kemenangan dan kekalahan mereka	93	0.60%
Komentar	Komentar Positif	Video Kedua	Hanya Kapolri jenderal Sutanto yg berani memberantas judi kapolri yg lain gak bakal	13	0.10%
Komentar	Komentar Positif	Video Kedua	pernah judi waktu kecil, adu adu walaui pakek gambal, seruu.. waw.. tapi banyak	40	0.20%
Komentar	Komentar Positif	video pertama	selain itu, ada juga yang sudah yang itu kelainan yang beberapa pengjudi sudah tidak	11	0.00%
Komentar	Komentar Positif	video pertama	Well said	2	0.00%
Komentar	Komentar Positif	video pertama	@Dev-gi5pq 5 bulan yang lalu Yes	5	0.00%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	salah: bisa pikir itu salah: perjudi ituak permain menang, kemenangan perjudi adalah	20	0.10%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	katika ia menjadi Bandar... do you know outloo?	8	0.00%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	@catitukucing9452 5 bulan yang lalu @mang453p yakin bandar menang?	8	0.00%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	@catitukucing9452 5 bulan yang lalu @mang453p yakin bandar menang?	8	0.00%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	@mang453p 5 bulan yang lalu @catitukucing9452 wkwkw tanya aja bandarnya...	9	0.00%
Komentar	Komentar Positif	video pertama	@mang453p 5 bulan yang lalu @catitukucing9452 wkwkw tanya aja bandarnya..	9	0.00%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	@fahmisyafeq8846 5 bulan yang lalu stelah maxwin tapi	6	0.00%
Komentar	Komentar Positif	video pertama	salah: waktu kecil, adu adu walaui pakek gambal, seruu.. waw.. tapi banyak	13	0.00%
Komentar	Komentar Positif	video pertama	itu adalah hal yang sudah yang itu kelainan yang beberapa pengjudi sudah tidak	14	0.10%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	Kata temen gw yang sampe sekarang gak benarenti2 depo bang	10	0.00%
Komentar	Komentar Positif	video pertama	@kenyeth90 5 bulan yang lalu Anjay	4	0.00%
Komentar	Komentar Positif	video pertama	salah: waktu kecil, adu adu walaui pakek gambal, seruu.. waw.. tapi banyak	12	0.00%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	@rezaadhi3063 5 bulan yang lalu salah, max win bari menang	8	0.00%
Komentar	Komentar Positif	video pertama	kemenangan terbesar seorang perjudi adalah ketika kemenangan dia kemenangan kuasa perjudi	15	0.10%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	salah: waktu kecil, adu adu walaui pakek gambal, seruu.. waw.. tapi banyak	19	0.10%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	@hanabie345 5 bulan yang lalu YAMI MASK	6	0.00%
Komentar	Komentar Positif	video pertama	salah: waktu kecil, adu adu walaui pakek gambal, seruu.. waw.. tapi banyak	19	0.10%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	salah: waktu kecil, adu adu walaui pakek gambal, seruu.. waw.. tapi banyak	12	0.00%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	@Tatsuhaka 5 bulan yang lalu @mang453p nah tu udh tau, berjudilah dlu bang aowkw	13	0.00%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	@BangReky 5 bulan yang lalu Maxwin bg	5	0.00%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	wkwkwkw...	1	0.00%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	@stoci552 5 bulan yang lalu Jadi bukan ketika zues berjejer bang	9	0.00%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	salah: waktu kecil, adu adu walaui pakek gambal, seruu.. waw.. tapi banyak	24	0.10%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	@KatampiFingerstyle 5 bulan yang lalu Anjayyy	4	0.00%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	salah: waktu kecil, adu adu walaui pakek gambal, seruu.. waw.. tapi banyak	11	0.00%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	@abjadsaid2314 5 bulan yang lalu Dan dah wd ketika win	8	0.00%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	salah: waktu kecil, adu adu walaui pakek gambal, seruu.. waw.. tapi banyak	18	0.10%
Komentar	Komentar Positif	video pertama	salah: waktu kecil, adu adu walaui pakek gambal, seruu.. waw.. tapi banyak	35	0.10%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	salah: waktu kecil, adu adu walaui pakek gambal, seruu.. waw.. tapi banyak	19	0.10%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	@user-io5og7yj8z 5 bulan yang lalu Gak ,saat jackpot lah	8	0.00%
Komentar	Komentar Negatif	video pertama	@asepsupriadi7867 5 bulan yang lalu Kalimat template	5	0.00%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Jenis Komentar	Komentar Negatif	video pertama	menentang seorang penjudi kau udah jual tanah, rumah, mobil, motor dan segenap hartanya untuk dana judi. kemudian kalah dan modal habis... Sebelum berhenti, all in alam semesta dulu	28	0.10%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	video pertama	Sebelum berhenti, all in alam semesta dulu	7	0.00%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	video pertama	Ucap pemuda yg rungkad	20	0.10%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	video pertama	Ucap pemuda yg rungkad	4	0.00%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	video pertama	@Bigalice007 5 bulan yang lalu Ucap pemuda ganteng yg sering rungkad	9	0.00%
Jenis Komentar	Komentar Positif	video pertama	Yes setelah memang dan berhenti itu adalah seorang pemenang judi sesungguhnya	11	0.00%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	video pertama	"99% of gamblers quit when they're about to hit big"	11	0.00%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	video pertama	@zilanbimanugraha6619 5 bulan yang lalu maxwin lah	5	0.00%
Jenis Komentar	Komentar Positif	video pertama	Ucap pemuda ganteng yg sering rungkad	16	0.10%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	video pertama	Ucap pemuda ganteng yg sering rungkad	20	0.10%
Jenis Komentar	Komentar Positif	video pertama	Yes setelah memang dan berhenti itu adalah seorang pemenang judi sesungguhnya	54	0.20%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	video pertama	Ucap pemuda ganteng yg sering rungkad	15	0.10%
Jenis Komentar	Komentar Positif	video pertama	Ucap pemuda ganteng yg sering rungkad	76	0.30%
Jenis Komentar	Komentar Positif	video pertama	Ucap pemuda ganteng yg sering rungkad	14	0.10%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	video pertama	Kemenangan terbesar adalah maxwin bukan berhenti	6	0.00%
Jenis Komentar	Komentar Positif	video pertama	@redaksibenderang39 4 bulan yang lalu wkwkwk pemain pada kepanasan.	7	0.00%
Jenis Komentar	Komentar Positif	video pertama	Ucap pemuda ganteng yg sering rungkad	25	0.10%
Jenis Komentar	Komentar Positif	video pertama	Ucap pemuda ganteng yg sering rungkad	4	0.00%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	video pertama	Ucap pemuda ganteng yg sering rungkad	20	0.10%
Jenis Komentar	Komentar Positif	video pertama	Ucap pemuda ganteng yg sering rungkad	31	0.10%
Jenis Komentar	Komentar Positif	video pertama	Ucap pemuda ganteng yg sering rungkad	23	0.10%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	video pertama	Ucap pemuda ganteng yg sering rungkad	20	0.10%
Jenis Komentar	Komentar Positif	video pertama	@ngurahdwik420 5 bulan yang lalu ya ide judi ini lah wkwkw memanfaatkan ke7nya makkanya yg punya judi pintar dan kaya kkwkwk @kilasbalik8 1	21	0.10%
Jenis Komentar	Komentar Positif	video pertama	fazarrivaldi4229 5 bulan yang lalu NANATSU NO TAZAI 1. MELIODAS (Dosa Amarah) 2. DIANE (Dosa Iri Hati) 3. BAN (Dosa Keserakahan) 4. KING (Dosa Kemalasan) 5. GOWTHER (Dosa Kenafsuan) 6. MERLIN (Dosa Kerakusan) 7. ESCANOR (Dosa Kesombongan)	35	0.10%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	video pertama	padahal itu dikit lagi bisa ws bre	7	0.00%
Jenis Komentar	Komentar Negatif	video pertama	beniuchiha6948 Sama aja sama perkataan "besok elo bisa menang", tapi hari ini kalah....	13	0.00%
Jenis Komentar	Komentar Positif	video pertama	5 bulan yang lalu Semangat bang, ttp konsisten untuk berhenti	9	0.00%
Jenis Komentar	Komentar Positif	video pertama	@RuangHikmah634 5 bulan yang lalu (diedit) Cara berhentinye kan susah bg, tapi gua ada tips bangg .. jual saja hp mu bg coba 1th gak usah pake hp pasti bisa berhenti tu bgg.. gue jamin gak bakal main judol lagi	38	0.10%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	saya terjual motor, uang tabungan 100 jt lbh habis	9	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	hutang dimna ²	2	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hilangnya Pekerjaan	Video Kedua	karir hancur, pekerjaan hilang	4	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	tetep gede bang kan ngutang terus rakyatnya dan salahin pemerintah	10	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	awal tahun 2023 Total saya habis 400jt an Motor mobil Usaha semua ludess	13	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	dulu waktu beli mie ayam, yang dagang sambil main judi online. terus cerita kalau dapet sekian2, gede dapetny	28	0.20%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	Dulu hidup tenang duit ada tabungan punya. Dikenal sbg org jujur aplagi masalah duit . 2021 kenal judul dari te	52	0.30%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	Betul juga ngab padahal aku dah kalah 100jt ab	9	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Keluarga Berantakan	Video Kedua	Kalo udah temen deket ga enak nolak barang yang di pinjem sama temen penjudi.	14	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	Main pake uang mati aja". Temen gua yang main judi dari tahun lalu sampai sekarang masih main judi, bahkar	44	0.30%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	wkwkw keluarga jauh gua aja sampai main pake sertifikat rumah. Kalo ada penjudi amanin barang aja buru11	17	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Terlilit Pinjaman Online	Video Kedua	Temenu baru aja mau pinjem duit 25 juta buat bayar hutang pinjol gara ² judi online	15	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	Temen gw juga ngejual hpku, sekarang hilang orangnya	8	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	Yg satu minta sya invest ke doi buat judinya yg satu mw coba minjem 100jt pke jaminan rumah dia ke sya.	21	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Depresi	Video Kedua	yg kek gitu mah mesti di rehabilitasi brutal ¶1	9	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	bulan yang lalu¶¶Temen gue malah utang cuma untuk judul Skrng malah hilang kabar parah	14	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	Mereka rela menjual semua aset	5	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	Udah merasakan rumah kendaraan keluarga hancur bg	7	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Keluarga Berantakan	Video Kedua	keluarga hancur	2	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hilangnya Pekerjaan	Video Kedua	Ampun smp kerjaan hilang juga	5	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	Skrng baru nyesal setelah semua tabungan habis	7	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	Hutang numpuk	2	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	kemaren kejadiannya semuanya habis di jauhi keluarga di jauhin istri	10	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Keluarga Berantakan	Video Kedua	istri main dari 2019sampe sekarang udah habis mungkin ratusan juta	10	0.10%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	4 bulan yang lalu hmmm...kmari gw hrs menang 157jt....tp mlm nya kalah 570jt. 1 alphard melayang	17	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	saya kmaren Mobil rubicon dan ranger rover melayang	8	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	kena juga Gw abis hampir 500jutaan Rumah orgtua Motor 7	10	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	lebih Utang msh ada Padahal pernah bilang yg judi online itu org bego, tolol	14	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Keluarga Berantakan	Video Kedua). Giliran udah nikah Cekcok tu sama istri gegara setoran keistri kurang, gaji di pake beli rokok, dan toge	18	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Fokus	Video Kedua	Gila sih.. Cewe2 juga males punya cowo doyan judi. Duit bukannya untuk hal penting malah habis buat hal gak berguna	20	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	Mereka tu ga rela klo lo ga ilang duit kek mereka, jadi manipulatif, cari temen biar ilan g duit juga	20	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	Saya korban judi online kerugian ratusan juta saya udah hilang sanpe modal usaha hilang	14	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	Video Kedua	Adhe Fathur siapa bilang judi dan merokok merugikan diri sendiri? Judi dan rokok itu merugikan untuk org disekitarmu,	18	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	Akhirnya nyesel bukannya makin kaya, malah bikin miskin hutang do mana man	12	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	3 minggu yang lalu Gue kalah mulu tanah habis rumah hilang harta tahta wanita lenyap ☹	14	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Keluarga Berantakan	Video Kedua	wanita lenyap ☹	2	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	Temannya orangtuaku hartanya habis karena anaknya kecanduan judi online. Semoga bisa diberantas hingga ke akarnya	15	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	semua kisah penjudi pasti sama habis apa aja demi jekpot main di meja aja mudah banget ketipu apalagi online paman saya contohnya dari orang menengah ke atas jadi miskin sangat miskin rumah semua di pegang bank	36	0.20%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	Saya uang 600jt modal habis usaha ancur	7	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	hutang numpuk	2	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Keluarga Berantakan	Video Kedua	modal nikah habis terpakai juga 60jt mana blm 12 ini nanti ijab kabul ,	13	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Depresi	Video Kedua	ancur2 rasa nya mau bunuh diri	6	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	maling motor sama maling hp	5	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	Adek ipar g hancur hutang dimana mana,	7	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Keluarga Berantakan	Video Kedua	hampir pisah ama istrinya sekarang lagi coba buat bangkit tapi susah hilangnya candunya.	13	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	Udahlah dosa, kehilangan banyak uang dalam sekejap, bisa menimbulkan hutang, dan bisa bikin gila dan bunuh diri.	17	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	bisa menimbulkan hutang	3	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	bisa menimbulkan hutang	3	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Depresi	Video Kedua	bikin gila dan bunuh diri.	5	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	kendaraan satu ² hingga d jual gara ² judi karena ingin	9	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	kendaraan satu ² hingga d jual gara ² judi karena ingin	9	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hilangnya Pekerjaan	Video Kedua	Akhirnya bener ² bangkrut pas taun itu,uang habis kendaraan g ada,resign dari kerjaan	14	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	karena kebanyakan hutang akhirnya gak pernah kerja terus dipeca	9	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hilangnya Pekerjaan	Video Kedua	gak pernah kerja terus dipecat.	5	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	Rumahnya juga dijamin di bank karena hutang dan gak kebayar,terus usaha ayam petelurnya juga disita bank	17	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	Video Kedua	sekarang kerja di luar negeri sudah setahun lebih ini dan tidak pernah kirim uang untuk keluarga. Kata orang tuanya sudah habis habisan sampe 1M lebih.	25	0.20%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	Masalahnya yang susah bukan dia aja, keluarganya juga bisa kena. Teman ortuku sudah mau pensiun, tapi hartanya malah habis karena anaknya kecanduan judi online.	24	0.10%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	Video Kedua	Masalahnya yang susah bukan dia aja, keluarganya juga bisa kena. Teman ortuku sudah mau pensiun, tapi hartanya malah habis karena anaknya kecanduan judi online.	24	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	Video Kedua	Fuyuki bner bro Klo gua lebih kasian sma orang tua dan keluarganya	12	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	Video Kedua	anak gak tau diri dan suk suka nyari keuntungannya tapi gak ada ilmu. narsian mo orang yang capek capek kalo dibawain hasilnya sama orang yang buta tentang sistem aiikh dan keberuntungan analisis sistem judi	39	0.20%
Efek Adiksi Game Judi Online	Keluarga Berantakan	Video Kedua	Istri kabur	2	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	hutang menumpuk	2	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Terlilit Pinjaman Online	Video Kedua	sampai pinjol pun gak di bayar	6	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Peduli Kesehatan c	Video Kedua	makan gak nafsu	3	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Peduli Kesehatan c	Video Kedua	makan gak nafsu	3	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Depresi	Video Kedua	hampir gila	2	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Terlilit Pinjaman Online	Video Kedua	5 bulan yang lalu Fase yang sama bang	7	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Keluarga Berantakan	Video Kedua	Fase yang sama bang	4	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	Fase yang sama bang	4	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Terlilit Pinjaman Online	Video Kedua	masuk gadaai upku motor pacarnya, shopee pinjam, shopee pay later, duakami, tunaku, dan masih banyak	16	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	lainnya juga pinjam uang dari teman ku, bikin harta ts jelek karena ud balikin semua petugas di malain dan	40	0.20%
Efek Adiksi Game Judi Online	Terlilit Pinjaman Online	Video Kedua	harus ngelunasin pinjol lagi	4	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Keluarga Berantakan	Video Kedua	Lihat kawan yg rusak keluarganya	5	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Terlilit Pinjaman Online	Video Kedua	yg rusak keluarganya dan kelilit utang	6	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Fokus	Video Kedua	, dia sampe nlepe duit perusahaan hampir 400jtan. Padahal dia ud nangkap di salah satu perusahaan swasta	29	0.20%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	ya kalo di bilang bangkrut, gaa uda ditata umk catemot, insentif hinc 2 diait	7	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	dia ngak sebesar modal yang udah ilang	7	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	Barang yang mulai meragya judi ketika Covid menyerang Indonesia. jujur bang saya penjudi online dan jaman 2017.	36	0.20%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	Dan saya berhenti bermain di tahun 2020 ketika muncak muncaknya orang beda main judi online. Kalo	7	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Terlilit Pinjaman Online	Video Kedua	Dia sudah habis banyak buat main ginia	7	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Terlilit Pinjaman Online	Video Kedua	yahh sama jg... ada yg rela smpe pinjol .	8	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Peduli Kesehatan c	Video Kedua	9 bulan yang lalu Yang maen judi banyak udah masalah kejiwaan nya.	11	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Depresi	Video Kedua	Yang maen judi banyak udah masalah kejiwaan nya	8	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	Yg main slot hutang bertumpuk slot tetap jalan	8	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	9 bulan yang lalu Harta habis, ambil harta orang lain. Banyak yang kayak gitu	13	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	ambil harta orang lain. Banyak yang kayak gitu.	8	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Fokus	Video Kedua	Temen gue kerja 2 tahun ga dapat uang padahal gajinya 15jt perbulan	12	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	hidupnya kismin aja, malah nambah kismin tiap harinya.	8	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Peduli Kesehatan c	Video Kedua	pernah gadai laptop buat depo, kadang ku belin makan buat dia karena uangnya dah habis buat mai	17	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	Video Kedua	sampe paling parah dia pernah depo pke duit spp kuliah	10	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	4 bulan yang lalu jousan emang buat bikin orang yg suka judi berhenti kedua mereka bangkrut & hancur	19	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	dengan sendiri nya	14	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	bulan yang lalu dari pertama kenal judi online, kalo di itung kalahnya udah kebeli mobil	7	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	tapi lama-kelamaan, bukannya untung, malah rungkad	7	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	barang berharganya dijual semua, sekarang utang dimana-mana" Akhirnya saya tidak terjerumus judi online	14	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	apa lagi akhir bulan gak ada duit, minjem duit 20, 50, 100	12	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Peduli Kesehatan c	Video Kedua	gw keriad ada orang kaya yg turunan purnawan m tetep main bro tapi unuar ngegn tapi unkar m main judi pake	49	0.30%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	uang yg buat emang di spend kalo habis ya Udah kalo orang kaya ngegn duit de judi Oj, kalo kalah ya jual	5	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	barang / pinjem ampe ga makan	5	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Fokus	Video Kedua	s katanya dia dapat duit dari mana lagi-gaji kecil terus gajian gajelas sampe berbulan bulan ditahan.	17	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Keluarga Berantakan	Video Kedua	cerai sama istrinya,	3	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Keluarga Berantakan	Video Kedua	cerai sama istrinya,	3	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	Video Kedua	ga diakui bapak sama anaknya sendiri	6	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	Judi online harus d berantas.gara" slot anak saya terlilit hutang Balas	11	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	berakhir aset hbis	3	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	Video Kedua	hutang segunung	2	0.00%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	sampe ilang motor rumah	4	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	Video Kedua	ehh malah kejebak di disuruh byr balik sampe 50 juta sampe di sini ngejual tanah buat ngembali	17	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	kemenangan seorang penjudi kalo udah jual tanah,rumah,mobil,motor dan segenap hartanya untuk depo judi	16	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	video pertama	yahh walaupun sbml mng itu, ada kalah'nya	8	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Keluarga Berantakan	video pertama	tapi tunggu rumah tinggalin dulu yg jadi jaminan buat judi usita dulu, tunggu rumah tinggalnya berantakan dulu,	25	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	tapi tunggu rumah tinggalin dulu yg jadi jaminan buat judi usita dulu, tunggu rumah tinggalnya berantakan dulu,	25	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	video pertama	harus berhenti judi. Menanggapi penjudi itu, guek boga	5	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	tunggu rumah tangga berantakan dulu	5	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	@ZFCartoon4 bulan yang lalu @mang453p Coba jadi Bandar Pkv Bangkrut !!	10	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	video pertama	ini relate dengan saya yang suka game online. mentang udah teminat seperti judi, tapi desire yang ditawarkan	171	0.60%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Peduli Kesehatan (video pertama	spesialnya, udah pernah ngejual rumah, mobil, motor, dan lain-lain. udah aja ngejual rumah, mobil, motor, dan lain-lain. udah aja ngejual rumah, mobil, motor, dan lain-lain.	69	0.20%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Fokus	video pertama	berhenti judi, udah kaya udah ngejual rumah, mobil, motor, dan lain-lain. udah aja ngejual rumah, mobil, motor, dan lain-lain.	31	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	video pertama	berhenti judi, udah kaya udah ngejual rumah, mobil, motor, dan lain-lain. udah aja ngejual rumah, mobil, motor, dan lain-lain.	28	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	video pertama	jadi pecundang semuanya keluar.	4	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	mentang udah tabungin dan lain-lain, udah aja ngejual rumah, mobil, motor, dan lain-lain.	25	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	Bner bro, gua krj 6tahun rata2 gaji 8,5jt,habis buat main judi	13	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	Gue 450 jtaan 2taun bang	5	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	video pertama	user100otak95 bulan yang lalu @novadwi9898 sangat sadar bang, maka dari itu sebenarnya yg bodo itu	27	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	video pertama	player nya , udh tau banyak kalah nya tapi masih aja main. 5	15	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Peduli Kesehatan (video pertama	dia itu setiap gajian selalu depo untuk judi dan itu gak mikir untuk kehidupan dia,	6	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	tidak memikirkan kebutuhan dia, makan dia,	10	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	5 bulan yang lalu kalo gue sampe kejual motor kesayangan gue :(15	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	@massarr39295 bulan yang lalu Sapa tahu klo habis 50jt an lu bisa jadi kyak... Dikit lg itu	14	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	dikit itu 40 juta bang, lanjut lagi aja sampe semuanya habis termasuk nyawa 1Balas	6	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Keluarga Berantakan	video pertama	Uang kerja habis uang tabungan habis	5	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	video pertama	nikah jadi gagal keluarga hancur	9	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Terlilit Pinjaman Online	video pertama	Gw kerja selama 3 tahun dan tabungan sudah habis	3	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	video pertama	sekarang terlilit pinjo	19	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Fokus	video pertama	Gw udah buka buka an masalah perjudian yg gw alami sama orang tua . Dan gw berharap doa orang tua	45	0.20%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	video pertama	Selain itu, yang nggak bisa bikin berhenti adalah punya waktu luang yang panjang, serta area yang nyaman	7	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Terlilit Pinjaman Online	video pertama	untuk fokus main. Semua penjudi memilih waktu yg panjang dari pada punya waktu sedikit untuk sembari.	21	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	video pertama	Mau berhenti, ya sibukkan dgn hal menggembirakan lain dan itu sulit ditemukan.	4	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	erta area yang nyaman untuk fokus main	11	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hilangnya Pekerjaan	video pertama	depo rumah yang lebih 200-300 juta, tanpa sadar uang gue habis sampai habis berurusan sama pinjol karna belum	11	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Keluarga Berantakan	video pertama	kata boga boga	2	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	sedangkan pinjol terus numpuk.	7	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	Dari yang main kecil sampai besar Semua harta dan karir habis	11	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	Dari yang main kecil sampai besar Semua harta dan karir habis	2	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	keluarga cerai	11	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	motor di jual, dan sekarang baru menyesal	15	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	secara langsung judi online ini meningkatkan potensi kriminalitas di tengah masyarakat	5	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	ketika udah habis harta/uang/aset sana sini insting alamiah manusia untuk bertahan hidup tentunya	5	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	sekitar 2 sampai 3 milyar .	5	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	lakinya main slot, terlilit utang	3	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	istri minta cere	24	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	ini penjudi semakan parat usita ngalir sekiranya, yg semua kalaupun anak kecil sampai dewasa bisa	65	0.20%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	mangkrut yang berjudi akan kebanyakan tentukan yang sudah 20 tahun ke atas atau berkecukupan di sini, saya	16	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	sebagai penjudi ini, harusnya ngejual rumah, mobil, motor, dan lain-lain. udah aja ngejual rumah, mobil, motor, dan lain-lain.	16	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	setiap hari ada yang suka bermajn slot jika menang ya duitnya di buat miras dan lain?	16	0.10%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	video pertama	ju gw pinj yaudanih ko menang kyk gitu, sampe beberapa bulan yang lalu dia minjem duit sama gw zov, dia bilang nge buat perbaikan motornya, saminggu setelahnya dia udah balikin duitnya dititip gw belum mikir,	62	0.20%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Fokus	video pertama	Sampe akhirnya gw tau klo dia udh ngejual motornya buat bayar hutang, dia jg udah berhenti dari kerjaannya.	18	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hilangnya Pekerjaan	video pertama	dia jg udah berhenti dari kerjaannya	6	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	sudah ratusan juta habis maen judi	6	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	video pertama	hutang ummahidz kemudian berantakan masalah ummahidz dan sekarang masih berusaha untuk berhenti total tidak berhenti	15	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Keluarga Berantakan	video pertama	tdk usah peduliin anak istri.	5	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	video pertama	tdk usah peduliin anak istri	5	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Terlilit Pinjaman Online	video pertama	pendapatan, akses modal lain (pinjm teman, gadai, pinjol)	8	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	video pertama	(utang, pinjol, ga	3	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	video pertama	kluarga besar baik yg kaya maupun miskin	7	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	online. Saya sdh bosan mendengar curhatan player ketika runkad, kesombongan ketika menang tetapi memiliki ending yg slalu sama HANCUR.	19	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	video pertama	Jadi ini rentetan konten yang disiapin Bang Fer dari kemarin. Sering di tease di konten lainnya tapi gk tau mau ngeluarin konten apa. Bagus sih, emg masalah judi ini udah kronis bgt di Indonesia. Gw yg bukan penjudi aja sering bgt liat iklanya dimana2, di subtitle film lah, pesan masuk wa, website2 berita. Ditambah lagi iklan pinjol juga yg sekarang masif bgt pemasarannya dimana2, bikin seorang penjudi makin gk bisa berhenti sampai semua harta bendanya habis. Menurut gw hal yang membuat penjudi gk bisa berhenti adalah karena mereka merasa bisa mengembalikan kerugian yg mereka dapatkan dari bermain judi, kalau misalnya diawal menang mungkin masih bisa berhenti ya karena akal sehat mereka masih bisa berpikir, tapi kalau udah kalah pasti mereka merasa kesal dan tidak bisa berpikir jernih kalau semua judi online itu sebenarnya sama, cuma akal2an developernya aja. Probabilitas kemenangan judi itu bisa diatur sama developernya, dan mereka masih berpikir bisa menang uang dari judi yg mana itu gk mungkin, kecuali mereka jadi bandarnya. Good content Bang Fer, walaupun menurut gw penjudi gk mungkin bisa berhenti gara2 konten ini, tapi setidaknya untuk orang yg bukan penjudi konten ini bisa jadi peringatan awal buat jgn bermain judi dari awal.	198	0.70%
Efek Adiksi Game Judi Online	Terlilit Pinjaman Online	video pertama	Ditambah lagi iklan pinjol juga yg sekarang masif bgt pemasarannya dimana2, bikin seorang penjudi makin gk bisa berhenti sampai semua harta bendanya habis	23	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	video pertama	tapi kalau kalah itu yg susah berhenti sebelum harta habiss hutang menumpuk gak bakal berhenti	15	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	harta habiss	2	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Depresi	video pertama	gak sitres bg . dan tanggung jawab dg apa yg telah di buat	12	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	dicuri temennya buat nutup rugi ma	6	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	video pertama	Aku ga salah, kok. Aku ga mencuri, kan niatnya nanti kukembalikan" ya serusak itu mental orang yang telah kecanduan judi.	20	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	video pertama	pergiannya pinjol dan main judi online dan tahun 2020-2023 akhirnya berhasil berhenti, di karenakan di	75	0.30%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Peduli Kesehatan (video pertama	"kalau saya kehilangan irakain nedi ita curikan masa bepan saya senulit, dan akhirnya stop berjudi keadaan	19	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	video pertama	menantang yang masi sudik di situ saja, kalau ketika kalah berhenti dan mulai pnd akan mnguntungkan di	29	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	contoh saya menunggu kehancuran mereka yang bermain judi	8	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	kekalahan gw	2	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	kehilangan harta benda	3	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Keluarga Berantakan	video pertama	hampir cerai tp sekarang gua pnya kesempatan sedikit2 memperbaiki hidup dan keluarga gua...	13	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Terlilit Pinjaman Online	video pertama	judol dan pinjol. pdhl	4	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	pas lagi dikasi menang malah ga ada kepikiran wd ujung ujungnya runkat juga	13	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	memang tidak sebanyak 1 jt sekali depo tapi tetap saja itungannya tetap merusak	13	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hilangnya Pekerjaan	video pertama	cerita singkat dariku berhenti slot itu ya dengan cara drama sama temen kantor dan akhirnya di peca	17	0.10%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	video pertama	Nah yg jd masalah saat main judi dia sering begadang. Skr kena penyakit lambung kronis plus diabetes. Uang	21	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	Tmen gw nilep uang perusahaan 320 jta alhasil masuk bui 3 thun penjara	13	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Keluarga Berantakan	video pertama	sepupu gw perempuan pisah dan akhir nya cerai saat masih hami	11	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	video pertama	karna karna suaminya pinjem uang sana sini dan istrinya di kejar2 penagih utan	13	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	yang candu ampe jual semua harta benda dan rela ngelakuin apapun dmi main judi	14	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Peduli Kesehatan c	video pertama	gua bangun tidur udh liat slot mau tidur pun gitu juga,dan semua keluar gua main gituan dari kakak,abg,spupua	33	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	video pertama	Gua kenak 1 juta sampe sekarang belum dibalikin sudah 3 tahun lamanya sama temen deket sendiri satu kerj	22	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	video pertama	terlilit hutang	2	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	set terjual sia-sia karena harus melunasi hutang yang di perbuat oleh kaka saya	14	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Peduli Kesehatan c	video pertama	kabanyakan yang topup adalah para penjudi online walau tidak semua. kadang saya berfikir, konsumen saya yang topup e-money untuk judi, kemana yaa pikiran mu...? pernah menang kah kamu..? kalo emang menang, uangnya kemana..? kadang saya tidak layani mereka untuk topup dengan alasan gangguan lah.. limit lah..dan lain2.. tapi ya percuma, mereka bisa beli di tempat lain.. dan mohon maaf.. saya liat tampang para pejudi ini.. aduhhhhaii... lu makan gk sih...?	72	0.30%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	hiburansemata119¶4 bulan yang lalu¶singkat saja gw di 23 tahun, judi online sudah habis 150 juta ;).	15	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	Akhirnya keluarganya yg kalang kabur jualan asset buat nutupin yg dia pinjem" FAKLAH JUDIONLEN nyusahin	15	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	video pertama	Udah nganggur, main judi online pakai duit teman nya	9	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	video pertama	, ada yg sampai males pegang/bawa hp jikalau ga ada saldo buat main judi di hp nya,bahkan kemudian hpnya di jual untuk main judi lagi pake hp org lain dan mirisnya dia sampe nekad nyuri aset perusahaan di tempat kita bekerja dan sekarang berakhir di bui,anak dan istrinya pun jadi terlantar juga	54	0.20%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	video pertama	sebagian uangnya buat ngutangin temennya (aku ga termasuk) dan sebagian lagi buat karaokean.saran untuk menasehati nya gmn dong? Mohon pencerahan	21	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	Lihat Om Saya yg Kecanduan Judi Kartu Sampe Jual Mobil dll..Bhkan Om saya yg satu Lgi sampe Jual Rumah dan kluarganya Colaps	23	0.10%
Efek Adiksi Game Judi Online	Terlilit Pinjaman Online	video pertama	orang2 terdekat saya rusak hidupnya dari judi online berawal dari 50 rb sampai akhirnya habis 50juta dapat darimana uang 50 juta? Pinjol	22	0.10%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Efek Adiksi Game Judi Online	Tidak Memperdulikan Se	video pertama	sering di ciduk sama bapa gue sndri pas lagi di warnet hampir tiap bulan dia ngabisin 10jt - 30jt perbulan bayangin gaji ema gue cuman 2jt kurang ² blum buat makan keluarga dan bapa gue ga ngasilin uang sama sekali pas hari itu udh kepepet kk gue sekolah bahasa dan dia di fasilitasin mobil sama ema gue ya mobil itu dia jual, setelah itu gue harus ikut buat kelarin itu masalah lagi, ya abis kaya gitu kk gue bawa mobil orang 2 mobil rental milik orang dan dia gadein ke orang lain 1 mobil 50jt dan semua 100jt dan ema gue harus potong gaji buat nebusin itu ema gue harus kerja rodi sepanjang 4 tahun itu gue nngis bang ga bisa apa ² gue skrng duduk di bangku SMA gue sempet bantuin nebusin 1 motor gue jual hp gue sndri karna gue ga tega ngeliat ema gue tertakan begitu dan ya dia sering bawa motor orang dan dia gade ² in trus dia pergi gitu aja tanpa mikir nih orangtua lagi tertekan dengan utang ² yang dulu baru kejadian kmren 16jt bulan ini ma gue harus mat ² an nebus motor orang bang gue binggung gue pelajar mau kerja apa buat bantuin ema gue, pengen banget sadarin kk gue skrng ini	205	0.70%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	video pertama	sepanjang 4 tahun itu gue nngis bang ga bisa apa ² gue skrng duduk di bangku SMA gue sempet bantuin nebusin 1 motor gue jual hp gue sndri karna gue ga tega ngeliat ema gue tertakan begitu dan ya dia sering bawa motor orang dan dia gade ² in trus dia pergi gitu aja tanpa mikir nih orangtua lagi tertekan dengan utang ² yang dulu baru kejadian kmren 16jt bulan ini ma gue harus mat ² an nebus motor orang bang gue binggung gue pelajar mau kerja apa buat bantuin ema gue, pengen banget sadarin kk gue skrng ini	95	0.30%
Efek Adiksi Game Judi Online	Hutang menumpuk	video pertama	awalnya gacor bisa beli HP baru tapi setelah itu gelabakan nyari uang	12	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Terlilit Pinjaman Online	video pertama	dia pinjol sana sini sampai didatengin DC ke Kost'an	10	0.00%
Efek Adiksi Game Judi Online	Bangkrut	video pertama	uang SPP kuliah dipakai buat Slot sama bayar pinjol, terus uang buat bayar kost juga dipakai buat slot ampe ditagih terus sama yg punya kost, laptop sama barang ² kost dia habis di jual	33	0.10%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Motivasi Bermain	Sumber Penghasilan	Video Kedua	gue bisa bisnis karna modal nya dari menang judi,udh langsung berenti judi setelah menang untuk modal.tergantung setiap diri masing2 aja	22	0.10%
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	Video Kedua	Kebanyakan berhenti setelah menang besar cuman kapan menang besarnya ??..	9	0.10%
Motivasi Bermain	Lihat Promosi Influencer	Video Kedua	Ga ada akhlak pengelola judi online, baru2 saja itu Bobon ngaku dirinya selama ini wajahnya digunakan utk promosi judi online, beneran SDM rendah	23	0.10%
Motivasi Bermain	Dorongan di Lingkungan	Video Kedua	gabut diajak kawan, eh malah ketagihan, habis 20 jt, padahal sebelumnya gua udah g percaya, puh sepuh lu coba dulu biar nyahok lu	23	0.10%
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	Video Kedua	gara ingin balik duit kekalahan sebelum nya Ternyata malah makin dalem	11	0.10%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	Video Kedua	Karena penasaran. Penasaran utk nyoba menang. Itu yg bikin adiktif. Wes, sebisa mungkin jauhi. Udah banyak orang hancur gegara judi.	20	0.10%
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	Video Kedua	cuma gara2 dibilang dapetnya gede	5	0.00%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	Video Kedua	dia udah tau duit ilang tp kata dia hobby jadi duit ilang ibarat buat bayar hobby nya dia, sungguh bodoh bukan wkwkwkw	22	0.10%
Motivasi Bermain	Dorongan di Lingkungan	Video Kedua	Temen apalagi kalo udah deket terus udah addict judi biasanya bakal ngajak main walau cuma nominal kecil.	17	0.10%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	Video Kedua	@fikrisalim878 gada orang judi kalo dikasih tau ngeyel katanya paling "main dikit-dikit doang", kalo ga gitu ya gini	19	0.10%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	Video Kedua	5 bulan yang lalu @naufalurboi390 ini mah udh gila bro,w pemain juga tapi w tau g akan ada kekayaan dri berjudi. Main secukupnya nya dan g usah ambisi untuk menang.(JADIKAN HIBURAN BUKAN MATA PENCAHARIAN).	36	0.20%
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	Video Kedua	Mereka yg berjudi bukan karna kecanduan,tetapi mngharapkan pruntungan dari krugian sebelum sebelumnya	13	0.10%
Motivasi Bermain	Sumber Penghasilan	Video Kedua	Karena judi slot online. Buat teman ² yang belum terjerumus di judi online jangan coba ² ya. Sebelum menyesal seperti saya . Kalah ratusan juta . Buat teman ² saya minta doa ny semoga ekonomi saya bisa bangkit kembali seperti dulu. Sekarang saya sudh tak punya apa ² buat makan anak istri saja susah. Anak minta uang buat jajan sudah gak ada uang sepeserpun ya Allah . Murahkan lh rejeki hambamu ini	65	0.40%
Motivasi Bermain	Dorongan di Lingkungan	Video Kedua	n ² ku semua pd main judi mau itu parlay zeus domino qiu ² apapun itu menjadikan itu sebagai standar laki ² bagi mereka,	21	0.10%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	Video Kedua	9 bulan yang lalu Merambah ke poskamling ronda... bapak2 gabut, padahal banyak game lebih menghibur dan gak habisin duit	18	0.10%
Motivasi Bermain	Dorongan di Lingkungan	Video Kedua	temen ² tongkrongan saya"Yahhh laki ² kok gak main judi, gak laki banget lu"	13	0.10%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	Video Kedua	emang karena ga ada kerja dan uang dikit tapi cukup	10	0.10%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	Video Kedua	jadi hanya ingin mendapat uang dari hal yang membuat mereka senang dalam bentuk menghibur diri sendiri atas kepenatan tersebut.	19	0.10%
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	Video Kedua	kalah -mulai minjem duit dengan bilang "Minjem dulu 100 nanti gua nanti 2x" -Tetep ae kalah	16	0.10%
Motivasi Bermain	Lihat Promosi Influencer	Video Kedua	Di era pak Jokowi perjudian online makin kesini makin meraja jera sampe sampe banyak artis yng promosiin situs judi online	20	0.10%
Motivasi Bermain	Dorongan di Lingkungan	Video Kedua	Gw pernah iseng ikut temen karna temen ada yg sampe dapet 2,5jt dari Judi Online	16	0.10%
Motivasi Bermain	Lihat Iklan Platform	Video Kedua	9 bulan yang lalu¶¶mustahil hilang sih karna berbasis online dan udh ada ribuan site di luar sana	17	0.10%
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	Video Kedua	alo kita dikasih menang 1x pasti merasa gampang dan pengen menang lagi, kalo kalah pun tetep penasaran karena pengen bales dendam/balikin modal, muter2 aja terus di lingkaran setan itu	30	0.20%
Motivasi Bermain	Lihat Iklan Platform	Video Kedua	seperti kata-kata sugestif yang ada di iklan pop up ads nya seperti "Modal 10 ribu bisa dapat 1 juta"	20	0.10%
Motivasi Bermain	Sumber Penghasilan	Video Kedua	karena ingin dapat duit banyak	5	0.00%
Motivasi Bermain	Lihat Promosi Influencer	Video Kedua	keluar dari pekerjaan karena suatu hal lain, rekomendasi artis	9	0.10%
Motivasi Bermain	Sumber Penghasilan	Video Kedua	bulan yang lalu¶¶Duh, gue bukan modal 10 ribu, tapi 30 ribu dapet 1,2 JT Untung banget dah yg modal 10 ribu dapet 1 JT¶¶Baca selengkapnya	26	0.20%
Motivasi Bermain	Sumber Penghasilan	Video Kedua	bulan yang lalu¶¶Duh, gue bukan modal 10 ribu, tapi 30 ribu dapet 1,2 JT Untung banget dah yg modal 10 ribu dapet 1 JT¶¶Baca selengkapnya	26	0.20%
Motivasi Bermain	Lihat Iklan Platform	Video Kedua	9 bulan yang lalu¶¶Ya ini yang aneh mas, binary option itu ilegal tapi iklanya banyak ga terkontrol, pemerintah seperti ga berdaya ngatur iklan di internet, harusnya iklan d internet juga diregulasi!	31	0.20%
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	Video Kedua	lalu¶¶Yg bikin ngeri itu makin loss malah makin nagih dan makin susah lepas karna ngerasa pgn balikin ruginya	18	0.10%
Motivasi Bermain	Lihat Iklan Platform	Video Kedua	4 bulan yang lalu¶¶Iklan pinjol sama judi online marak banget. Setiap baca komik, atau main game selalu diserang iklan2 tsb. Bikin kesel	22	0.10%
Motivasi Bermain	Dorongan di Lingkungan	Video Kedua	Ada tuh temen gw ngasut ngajakin main kakek jeus katanya dia dapet 500rb, tapi gw tolak karena udah keliatan modus bandarnya di kasik seneng dulu nanti pas udah spend banyak duit di bikin kalah ga ada bedanya sama afiliator binomo.	40	0.20%
Motivasi Bermain	Lihat Iklan Platform	Video Kedua	3 bulan yang lalu (diedit)¶¶cuk, tadi malem gua juga nemu iklan judol njir di yt	16	0.10%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	video pertama	Kemenangan terbesar adalah maxwin bukan berhenti	6	0.00%
Motivasi Bermain	Sumber Penghasilan	video pertama	Kemenangan terbesar adalah maxwin bukan berhenti	6	0.00%
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	video pertama	berhntinya krena ingin ngebalikin uang yg tlah hilang	8	0.00%
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	video pertama	Dari kacamata gw yg seorang pedagang kecil, hampir 9/10 temen mangkal jualan semuanya main judi, yg gw tangkep dari mereka ya "halusinasi" thp titik balik nasib mereka lewat judi online. Semacam "kita udah miskin banget, satu2nya yg bisa nolong ya cuma jackpot dari judi" dan ya ketebak hasilnya, udah jualan ngga dapet duit, duit modal dipake modal judi, miskin ya makin miskin. Kalo ada yg ngomong judi cuma merugikan diri sendiri itu tai sih, asli tai. Banyak temen2 gw yg makin ngga waras jualan, dari yg mulai panjang tangan, ngurang2in takaran ke pembeli dll. Buat yg baca ini dan penasaran bgt sebenarnya kantor2 judi slot itu kebanyakan dimana, main ke p*I*u*i*t jakarta utara, muara karang dsk. Disitu ada hampir 200ruko yg dipake para admin2 slot mencari korban2 nya.	133	0.50%
Motivasi Bermain	Lihat Promosi Influencer	video pertama	"kita udah miskin banget, satu2nya yg bisa nolong ya cuma jackpot dari judi" dan ya ketebak hasilnya, udah jualan ngga dapet du	22	0.10%
Motivasi Bermain	Dorongan di Lingkungan	video pertama	dan penasaran bgt sebenarnya kantor2 judi slot itu kebanyakan dimana, main ke p*I*u*i*t jakarta utara, muara karang dsk. Disitu ada hampir 200ruko yg dipake para admin2 slot mencari korban2 nya.	34	0.10%
Motivasi Bermain	Sumber Penghasilan	video pertama	@pusico6555¶4 bulan yang lalu¶200 ruko, yg digrebek 1, 199 dimintain duit konsorsium dan lanjut jalan	15	0.10%
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	video pertama	Dan titik gue berhenti itu ketika mentok menang gue kapan	10	0.00%
Motivasi Bermain	Dorongan di Lingkungan	video pertama	LINGKUNGAN. gw sendiri seringkali berada dilingkungan yang membuat judi online tersebut sebagai "skena" mereka di tongkronga	16	0.10%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	video pertama	ujauuuu tentu buat samng membayangkan unt atau keren ketenar udain tai menang atau kalah merek Seolah bisnis ini bergerak bebas, bahkan promotor mereka sudah melakukan advertising secara terang2an, seperti diberbagai medsos (menampilkan watermark di video2 tiktok/reels IG ,, ngiklan di streamer yg lagi live ,, dll).. Btw logo CTD	15	0.10%
Motivasi Bermain	Lihat Iklan Platform	video pertama	memberikan +90% reduce damage	37	0.10%
Motivasi Bermain	Lihat Iklan Platform	video pertama	,, ngiklan di streamer yg lagi liv	6	0.00%
Motivasi Bermain	Lihat Promosi Influencer	video pertama	,, ngiklan di streamer yg lagi live ,, dll).. Btw logo CT	10	0.00%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	video pertama	Apa yg lu ucap smua benar, player pasti menyadari ap yg lu maksd, yg blm main jgn coba2 meskipun hanya dgn modal 10, 20 atau 50K, soal berhenti bermain itu tdk mudah	32	0.10%
Motivasi Bermain	Dorongan di Lingkungan	video pertama	faktor lingkunga	2	0.00%
Motivasi Bermain	Lihat Iklan Platform	video pertama	pengaruh promosi dari influence	4	0.00%
Motivasi Bermain	Lihat Promosi Influencer	video pertama	influencer dan kurangnya pencegahan ataupun tindakan dari aparat berwenang.	9	0.00%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Motivasi Bermain	Lihat Iklan Platform	video pertama	Gw yg bukan penjudi aja sering bgt liat iklanya dimana2, di subtitle film lah, pesan masuk wa, website2 berita	19	0.10%
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	video pertama	Menurut gw hal yang membuat penjudi gk bisa berhenti adalah karena mereka merasa bisa mengembalikan kerugian yg mereka dapatkan dari bermain judi, kalau misalnya diawal menang mungkin masih bisa berhenti ya karena akal sehat mereka masih bisa berpikir	38	0.10%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	video pertama	betul bang, game online itu smaa kaya hiburan jatuhnya	9	0.00%
Motivasi Bermain	Sumber Penghasilan	video pertama	kalau menang meraka ingin lagi biar lebih banyak penghasilannya, kalau kalah dia pasti penasaran dan menaruh harapan agar permainannya yg kali ini bisa menang, sperti aja siklusnya Makanya untuk kalian yg berpenghasilan jauh lah apapun itu jenis judi	38	0.10%
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	video pertama	kata "balas dendam" karena diri mereka dipecundangi	7	0.00%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	video pertama	saya aktivis organisasi pelajar di Bandung bang fer, dan sempat ada diskusi singkat juga dengan beberapa pelajar disana yang "hobi" bermain slot ini. mereka beralasan kalau kegiatan main slotnya itu cuman untuk hiburan saja, mereka nggak peduli mau menang atau kalah. walaupun dari 5 kali main cuman menang 1 kali dari sana mereka merasa bangga dan puas. entah cuman alasan saja atau memang seperti itu, yang saya pikirkan adalah apa yang membentuk pola pikir dan nalar mereka sehingga bisa terbentuk pemikiran seperti itu yaa?	84	0.30%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	video pertama	, mereka nggak peduli mau menang atau kalah. walaupun dari 5 kali main cuman menang 1 kali dari sana mereka merasa bangga dan puas. entah cuman alasan saja atau memang seperti itu, yang saya pikirkan adalah apa yang membentuk pola pikir dan nalar mereka sehingga bisa terbentuk pemikiran seperti itu yaa?	50	0.20%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	video pertama	Berarti memang dicuci seperti itu mindsetnya. Sekarang maen slot itu sudah saya anggap sebagai game biasa. Ga peduli kalah menang yg penting main	23	0.10%
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	video pertama	@melek_ilmu¶5 bulan yang lalu¶Intisari judi adalah keyakinan yg tertanam kuat dlm pikiran bawah sadar yg jika kalah suatu saat nanti pasti menang dan jika menang pasti nanti makin untung..	30	0.10%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	video pertama	jerinx¶5 bulan yang lalu¶Astaghfirullah kacau ini saya aja yg cuma kalah 200rb kesel banget, itu cuma nyoba sih pas 2021 karena lagi rame.	23	0.10%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	video pertama	@kreisti2726¶5 bulan yang lalu¶gue nyoba judi casino kalah 300rb langsung syok, berasa sayang duitnya bisa buat makan, udah itu pertm terakhir nyoba judi. gak kena gue judi wkwkkw	28	0.10%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	video pertama	@luckyarisandiwikiy29083 bulan yang laluMenurut saya harapan akan menang yang bikin org susah berhenti dan judi online itu menghabisi scara perlahan tanpa player itu sadari , Ketika ia sudah sadar habis banyak ,maka dia makin mengejar abis abisan dan berharap menang dan balik modal	42	0.20%
Motivasi Bermain	Dorongan di Lingkungan	video pertama	@221d3 bulan yang laluDan ini semua yg pernah gw alamin. Dan Alhamdulillah udah 3 bulan stop. Cara terbaik berhenti adalah kluar dari lingkungan penjudi	24	0.10%
Motivasi Bermain	Sumber Penghasilan	video pertama	Orang terjatuh dan sulit keluar pada Judi karena dia telah menaruh uang disitu dengan niatan awal untuk menggandakan uang pastinya	20	0.10%
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	video pertama	Sehingga dia mengeluarkan uang lagi dan lagi dengan niatan hanya mengembalikan uang yang telah hilang	15	0.10%
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	video pertama	WIN padahal bandar yang tetep BIG WIN disitulah algoritma nya memainkan endorfin player yang mengakibatkan adiksi atw mereka bilang hoki atw apalah padahal enggak. 2. Kadang bandar juga yang berjudi : sama player baru ngasih BIG WIN pas awal banget dia main tapi setelahnya dia gapernah win lagi sampe sekarang, kyknya algoritma nya nunggu total depo nya memenuhi syarat balik	59	0.20%
Motivasi Bermain	Sumber Penghasilan	video pertama	online... kita merasa pintar, merasa beruntun	6	0.00%
Motivasi Bermain	Lihat Promosi Influencer	video pertama	@farhanbz40405 bulan yang lalu @bitelaserkhalif ya ada beberapa yg mempunyai nama cukup besar, malah promosiin "game"	16	0.10%
Motivasi Bermain	Lihat Promosi Influencer	video pertama	bitelaserkhalif5 bulan yang lalu @farhanbz4040 nah itu. Yg kasus endosan artis2 kek sule sama nikmir ya?	16	0.10%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	video pertama	main judi online jangan pernah dicoba, karena gw juga berawal dari keisengan	12	0.00%
Motivasi Bermain	Dorongan di Lingkungan	video pertama	menurut saya yang satu ini itu judi yang dia mainkan itu dia satu, jadi itu perwujudan para penjudi	9	0.00%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	video pertama	awal nya selalu pamerin kemenangan dan sudah ditraktir 3x, pas udah sebulan bermain	13	0.00%
Motivasi Bermain	Lihat Iklan Platform	video pertama	Mungkin ada faktor ilusi social proof juga, katakanlah iklan-iklan judi online udah ada dimana-mana,	16	0.10%
Motivasi Bermain	Sumber Penghasilan	video pertama	itu terus menerus, akan timbul kecenderungan untuk ingin mencobanya, karena di iklan itu juga ditampilkan bahwa 'banyak' orang lain bisa menang, jadi dirinya merasa juga bisa menang	27	0.10%
Motivasi Bermain	Dorongan di Lingkungan	video pertama	itu kata2 yg kudengar dari para mantan pejudi, mereka adalah senior kampus gw, gw satu kos dengan mereka (kapasitas total 18 orang tanpa Induk Semang/ pemilik kos beda rumah) dapat julukan "sarang penyamun" di lingkungan warga yg ternyata mendukung dan semuanya pemain (termasuk narko & pros) kecuali gw dan 6 org lainnya yg memang gk suka juga karena kita masih Maba	60	0.20%
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	video pertama	judi kalah judi lagi berkeinginan mengembalikan uang yang lost, tp lost lg begitu dan seterusnya. itu mindset penjudi yang kalah. kek gw dulu, tp gw stop.	26	0.10%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	video pertama	. sampe habis hampir 1M tetep aja mencari bisnis2 penipuan lain dengan harapan duitnya suatu saat akan balik.	17	0.10%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	video pertama	sekarang bermain judi yg awalnya cuma iseng2 saja	8	0.00%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	video pertama	5 bulan yang lalu¶¶Gue ud lebih dari 20 tahun casual gambling, baik itu sportsbook, casino fisik, dan gak pernah mengalami kesulitan finansial karena gambling. Prinsipnya ya jadiin gambling sebagai rekreasi,	30	0.10%
Motivasi Bermain	Sumber Penghasilan	video pertama	dan budgetkan per bulan sesuai kemampuan dan anggap hanya sebagai biaya entertainment	12	0.00%
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	video pertama	gua main berharap kekalahan gua balik lagi	7	0.00%
Motivasi Bermain	Dorongan di Lingkungan	video pertama	"ya gimana ya bang, kadang kita juga main gara-gara tongkrongan,	11	0.00%
Motivasi Bermain	Lihat Iklan Platform	video pertama	@TheWijasmara¶¶5 bulan yang lalu¶¶Alhamdulillah sampai saat ini belum pernah depo buat judi slot meskipun tontonan sekarang banyak yang ngiklanin judi slot baik eksplisit maupun tersembunyi.	25	0.10%
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	video pertama	5 bulan yang lalu¶¶simple nya klo kalah pengen balikin,klo menang pengen lanjut... jd kesimpulannya g ada kellar nya ... dari awal harusnya judi/gmabling itu hanya buat have fun doank,g buat cari duit¶¶Balas	34	0.10%
Motivasi Bermain	Dorongan di Lingkungan	video pertama	Pengalaman Saya, sempet tergiur karna liat temen tongrongan main akhirnya depo dan habis 700 dalam semingg	16	0.10%
Motivasi Bermain	Lihat Iklan Platform	video pertama	4 bulan yang lalu¶¶Dan iklan yg muncul di akhir video ini adalah "apk judi yang gacoor". Sifat adiktif + sistem judi yg menjebak + algoritma yg menghasut . Terlihat banget ini adalah bisnis yg sangat menguntungkan dan sangat gelap :	36	0.10%
Motivasi Bermain	Sumber Penghasilan	video pertama	Tapi mungkin motifnya emang beda ya, gue gak terlalu maruk dengan pasang bet tinggi. Lebih fokus nerapin pola slot yg sering sukses. Dan gak muluk2, tiap dapat chip 12B, segera gue jual 10B, lumayan jadi duit 500 rb, sisa 2B nya bisa buat modal ngeslot lagi.	46	0.20%
Motivasi Bermain	Dorongan di Lingkungan	video pertama	dia bermain atau depo dari uang2 sedekah atau pemberian temannya yg lagi royal karna menang judi jug	17	0.10%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	video pertama	Dan di lingkungan sy sendiri ada ibu2 hamil yg nyandu slot . "Dan kata dia : iseng2 sambil ngg lahiran" .	18	0.10%
Motivasi Bermain	Dorongan di Lingkungan	video pertama	Saya dan temen kadang main game slot tapi "JIKA ADA MODAL GRATISAN"	12	0.00%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	video pertama	" Penjudi offline juga banyak namanya penjudi mereka tau bahwa gak mungkin bisa menang atau kaya karena judi tapi sensasi yang mereka dapatkan adalah apa yang mereka cari, saya juga heran mereka sengaja kerja dan menyisikan uang demi judi, ya benar anda gak salah baca "khusus untuk di pake judi"	49	0.20%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Motivasi Bermain	Sumber Penghasilan	video pertama	gua tau ada fase kalo ga main slot jadi resah dan gatau mau ngapain,ada juga rasa penasaran dan rasa ingin mendapatkan uang yang instan,dan ada juga fase dimana disaat kita kalah banyak kita ngotot pengen ngejar kemenangan smpe ga mikir udah habis berapa demi mengejar suatu kemenangan tsbt	50	0.20%
Motivasi Bermain	Hanya Hiburan	video pertama	putaran uang gua cukup banyak +-100jt+ gua main karena penasaran ngeliat orang smpe goblok banget main gituan,gua mutusin nyoba 2bln main dan stlah 2bln ya gua berenti,sbnrny dari bulan pertama gua udh pengen berhenti karena	37	0.10%
Motivasi Bermain	Dorongan di Lingkungan	video pertama	gue kena karna faktor lingkungan bang, yang awal nya nentang keras karna judi online scam sampe debat dengan temen,bodoh nya gue terjebak di lingkaran itu	26	0.10%
Motivasi Bermain	Lihat Iklan Platform	video pertama	kerasa banget doktrin media sosial dan lingkungan sekarang gue mau perbaiki dari awal tapi memang butuh wak	17	0.10%
Motivasi Bermain	Lihat Iklan Platform	video pertama	terus menerus seperti iklan akhirnya gw penasaran apa sih permainan judi online itu akhir browsing	15	0.10%
Motivasi Bermain	Lihat Promosi Influencer	video pertama	akses judi online dan menangkap orang yang mempromosikannya.	8	0.00%
Motivasi Bermain	Untuk mendapatkan Modal Kembali	video pertama	setelah sebulan hpnya digadaikan untuk membayar uang kuliah adiknya yng dia pakai untuk untuk main slot dan sisanya dia pakai main slot berharap kembali modal	25	0.10%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	Video Kedua	mang ada judi halal nyet? Di negara lain juga judi bukan halal tpi legal nyet . Lu bawa haram2 hidup lu se suci a	23	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	Video Kedua	Judi bisa hilang bom aja kepala ularnya di Turin Italia+sabu sabunya, dan kepala nasionalnya yang ada di indo mungkin hartanya sekarang yang ada di Indonesia mencapai 2 triliun	29	0.20%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	Video Kedua	Perkataan si tampan yg sering rungkat	6	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	Video Kedua	Ucap pria tampan yg sring kalah	6	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	Video Kedua	segera deposit wahai cucuku¶Balas	4	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	Video Kedua	Ada kata lain gak? Bosen lihat slogannya copas terus sampe kiamat	11	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Emosional	Video Kedua	9 jadi orang jangan goblok, pikiran jangan kayak bocah. pahami sistem judi	12	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	Video Kedua	Kalo menang di bilang JP wkwk payah	7	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	Video Kedua	4 bulan yang lalu¶Ucap pemuda yg baru saja kalah	9	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	Video Kedua	4 bulan yang lalu¶Kemenangan terbesar maxwin bang bukan berhenti	9	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	Video Kedua	2 bulan yang lalu¶ucap org yang kehabisan saldo	8	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Baperan	Video Kedua	ia, lu pada coba dulu dah	6	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	apalagi baru mulai dan dapet gede, pasti ketagihan meskipun kalah	10	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	Sebaiknya dinasehati teman kayak gitu, tapi kalau ttp keras kepala biarkan lah dia ampe rasakan jeranya	16	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Baperan	Video Kedua	Lu gak dekat gw gak rugi,gw tetap mai	9	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Baperan	Video Kedua	Malah gw dijauhin ¶Balas	4	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	Halalh gitu doang ngrengkek, laki kok gak kuat cobaan. Kalo lo masih ngeluh yah mending mati aja " Langsung seketika marah²	20	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Emosional	Video Kedua	Halalh gitu doang ngrengkek, laki kok gak kuat cobaan. Kalo lo masih ngeluh yah mending mati aja " Langsung seketika marah² ¶Baca selengkapnya	22	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Emosional	Video Kedua	Halalh gitu doang ngrengkek, laki kok gak kuat cobaan. Kalo lo masih ngeluh yah mending mati aja " Langsung seketika marah² ¶Baca selengkapnya	22	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Baperan	Video Kedua	gitu doang ngrengkek, laki kok gak kuat cobaan. Kalo lo masih ngeluh yah mending mati aja " Langsung seketika marah	19	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Emosional	Video Kedua	mulai minjem duit dengan bilang "Minjem dulu 100 nanti gua nanti 2x" -Tetep ae kalah	15	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	kalo kita dikasih menang 1x pasti merasa gampang dan pengen menang lagi, kalo kalah pun tetep penasaran karena pengen bales dendam/balikin modal, muter2 aja terus di lingkaran setan itu	30	0.20%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	kalah judi banyak maling motor sama maling hp sudah merajalela dikampung Tangerang dsb	13	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	Video Kedua	Kekalahan seorang penjudi adalah ketika berhenti	6	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	masuk yang menang akan terus main balik sampai kalah, yang kalah makin aktif karena sugesti kenikmatan	16	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	masuk yang menang akan terus main balik sampai kalah, yang kalah makin aktif karena sugesti kenikmatan	16	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	kendaraan satu² hingga d jual gara² judi karena ingin balikin modal uang yg loss,	14	0.10%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Mentalitas Pemain Game Slot	Baperan	Video Kedua	@MiaMiaw-he4hf7 bulan yang laluWaduh, gw main menang kalah menang kalah, trs dpt jp 4jt, trs brnti, gw bodoh kah?	20	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	7 bulan yang laluWaduh, gw main menang kalah menang kalah, trs dpt jp 4jt, trs brnti, gw bodoh kah?	19	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Baperan	Video Kedua	@MiaMiaw-he4hf7 bulan yang lalu Ei Subathin lu kerja juga duit lu abis, mana ada gw ngomong banqqa	18	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	9 bulan yang laluYg bikin ngeri itu makin loss malah makin nagih dan makin susah lepas karna ngerasa pan balikin ruqinyaBalas	21	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Emosional	Video Kedua	emosional terganggu	2	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	itu yang pernah aku alami dan akhirnya aku menang besar bisa berhenti	12	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	Fase yang sama bang	4	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	gaji udg diatas umk setempat, insentif bisa 2 digit	17	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	Yah Menang Ketagihan Kalah Penasaran Itulah Prinsip & Hukum Judi Kuakakakakakak :D	9	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Emosional	Video Kedua	Tolong dg hancurkan itu pragmatic dan PGs.. gara² permainan ini jd emosi trus tiap ha	15	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Gelisah	Video Kedua	itu jdi seandainya. dia makin banyak yg dirugikan dan sukses akhirnya mauq merendeka. Dan gw ada	18	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	Video Kedua	itu jdi seandainya. dia makin banyak yg dirugikan dan sukses akhirnya mauq merendeka. Dan gw ada	17	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	itu jdi seandainya. dia makin banyak yg dirugikan dan sukses akhirnya mauq merendeka. Dan gw ada	31	0.20%
Mentalitas Pemain Game Slot	Baperan	Video Kedua	," sampe harta gw habis atau bahkan sampe gw mati baru berhenti	11	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Emosional	Video Kedua	sampe harta gw habis atau bahkan sampe gw mati baru berhenti."	11	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Agresif	Video Kedua	9 bulan yang laluHarta habis, ambil harta orang lain. Banyak yang kayak gitu.	13	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Agresif	Video Kedua	giliran harta dah habis malah jual ginjal	7	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	Video Kedua	itu jdi seandainya. dia makin banyak yg dirugikan dan sukses akhirnya mauq merendeka. Dan gw ada	23	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Baperan	Video Kedua	itu jdi seandainya. dia makin banyak yg dirugikan dan sukses akhirnya mauq merendeka. Dan gw ada	23	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	itu jdi seandainya. dia makin banyak yg dirugikan dan sukses akhirnya mauq merendeka. Dan gw ada	23	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	itu jdi seandainya. dia makin banyak yg dirugikan dan sukses akhirnya mauq merendeka. Dan gw ada	41	0.20%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	udh berkali2 ku suruh berhenti tapi tetap keras kepala jga	10	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	Menang ketagihan kalah penasaran	4	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	akhirnya w pake rumus "nyari sakit sekali,udaham seumur hidup" langsung w depo 800 rb, w abisin hari itu juga. dah habis, w sedih kesel gelisah.	19	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Gelisah	Video Kedua	akhirnya w pake rumus "nyari sakit sekali,udaham seumur hidup" langsung w depo 800 rb, w abisin hari itu juga. dah habis, w sedih kesel gelisah.	26	0.20%
Mentalitas Pemain Game Slot	Agresif	Video Kedua	itu jdi seandainya. dia makin banyak yg dirugikan dan sukses akhirnya mauq merendeka. Dan gw ada	45	0.30%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	itu jdi seandainya. dia makin banyak yg dirugikan dan sukses akhirnya mauq merendeka. Dan gw ada	53	0.30%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	itu jdi seandainya. dia makin banyak yg dirugikan dan sukses akhirnya mauq merendeka. Dan gw ada	22	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	Video Kedua	itu jdi seandainya. dia makin banyak yg dirugikan dan sukses akhirnya mauq merendeka. Dan gw ada	18	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Gelisah	Video Kedua	Rugi sejuta 3hari aja udah pusing banget gw	8	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	nah tu udh tau, berjudilah dlu bang aowkw	8	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	video pertama	@redaksibenderang3975 bulan yang laluWkwkwkw...	4	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	video pertama	Kemenangan berjudi adalah maxwin tapi kaga bakal dapet kwkw	9	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	video pertama	@KatampiFingerstyle75 bulan yang laluAnjayyy	4	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Agresif	video pertama	itu jdi seandainya. dia makin banyak yg dirugikan dan sukses akhirnya mauq merendeka. Dan gw ada	18	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	itu jdi seandainya. dia makin banyak yg dirugikan dan sukses akhirnya mauq merendeka. Dan gw ada	18	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	video pertama	Gak ,saat jackpot lah	4	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	bannndyarr dan bajenngawn tengik pada ketawa kampret memang	8	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	@EricNikola75 bulan yang laluSebelum berhenti, all in alam semesta dulu	10	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	itu jdi seandainya. dia makin banyak yg dirugikan dan sukses akhirnya mauq merendeka. Dan gw ada	16	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Baperan	video pertama	Logika kacau, berhenti itu buat menghindari kekalahan, kalau mau menang ya main kwkw	13	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	video pertama	@Riolyoo-cl7t75 bulan yang laluUcap pemuda yg rungkad	8	0.00%

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	5 bulan yang lalu	4	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	@skillaspolosstudio628415 bulan yang laluDan menang dlu sebelum berhenti. Gt aja trs ampe penasaran	13	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	video pertama	Ucap pemuda tampan Yang rungkad mulu gapernah JP	8	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	video pertama	basi	1	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Baperan	video pertama	🤔Carilah slot yang lalu ya tau,, tapi susah,, kalo emu belum pernah main jadinya sampai main dah ga ada anaknya sumbah	20	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Agresif	video pertama	@igfaza_alv765914 bulan yang laluBy, James clear	7	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	Masih salah.. kecuali jackpoot langsung berhenti, disitulah ke kemenangan	9	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	video pertama	kecuali jackpoot langsung berhenti, disitulah ke kemenangan	7	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	menjanjikan bahwa kita tidak kalah, namun hampir menang, maka coba lagi dan coba lagi.	14	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	video pertama	@chicago167315 bulan yang laluKlo ngepet masuk kmna bg?	8	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	mentahy udah temnt seperti jui, tapi desit yang udawakan dari rasa sesal ut pecundang udawakan	33	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	mulutnya bisa dipegang setara dengan penyalasan mas form pahal lter balakana judi caya tina orang watak kita sebagai manusia yg tidak ingi n jadi pecundang semuanya keluar	12	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	video pertama	🤔Carilah slot yang lalu ya tau,, tapi susah,, kalo udah rugi main kata kata motivasi segimana pun	20	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	Bner bro, gua krj 6tahun rata2 gaji 8,5jt,habis buat main judi	13	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	video pertama	bulan yang laluPadahal itu dikit lagi bisa ws bre	9	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	🤔Carilah slot yang lalu ya tau,, tapi susah,, kalo udah rugi main kata kata motivasi segimana pun	22	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Baperan	video pertama	kalo apa yang dia lakukan, tega amat lu sama kawannya semua yang udawa main bro, lu salnggup	28	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	video pertama	🤔Carilah slot yang lalu ya tau,, tapi susah,, kalo udah rugi main kata kata motivasi segimana pun	16	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	yg gw tangkep dari mereka ya "halusinasi" thp titik balik nasib mereka lewat judi online	15	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Baperan	video pertama	@usrok847914 bulan yang laluIterus kalo jp duit nya lu ke bagian juga ga bang	14	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	mentahy udah temnt seperti jui, tapi desit yang udawakan dari rasa sesal ut pecundang udawakan	96	0.30%
Mentalitas Pemain Game Slot	Emosional	video pertama	Benar, saya berhenti berjudi saat saya mengakui bahwa saya pecundang	17	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	Benar, saya berhenti berjudi saat saya mengakui bahwa saya pecundang	10	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	"orang lain boleh rungkad, kalo gue mah engga" itu bener bange	11	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	video pertama	Tambah depo 200 lagi bro, gacor pasti	7	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	mentahy udah temnt seperti jui, tapi desit yang udawakan dari rasa sesal ut pecundang udawakan	48	0.20%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	Ayok kalahkan egomu untuk berhenti berharap dari ilusi judi	10	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Agresif	video pertama	sini insting alamiah manusia untuk bertahan hidup tentunya	8	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	video pertama	mentahy udah temnt seperti jui, tapi desit yang udawakan dari rasa sesal ut pecundang udawakan	38	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Emosional	video pertama	mentahy udah temnt seperti jui, tapi desit yang udawakan dari rasa sesal ut pecundang udawakan	12	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	mentahy udah temnt seperti jui, tapi desit yang udawakan dari rasa sesal ut pecundang udawakan	42	0.20%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	video pertama	mentahy udah temnt seperti jui, tapi desit yang udawakan dari rasa sesal ut pecundang udawakan	10	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Emosional	video pertama	emosian dia jg udah jarang masuk kulia	7	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	. Dan smua player menyadari ketika mereka main pasti kalah	9	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	tapi kalau udah kaian pasti mereka merasa kesal dan tidak bisa berpikir jernih kalau semua judi online itu	20	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Emosional	video pertama	mentahy udah temnt seperti jui, tapi desit yang udawakan dari rasa sesal ut pecundang udawakan	4	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	tapi kalau kalah itu yg susah berhenti sebelum harta habis	10	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	"Aku ga salah, kok. Aku ga mencuri, kan niatnya nanti kukembalikan" ya serusak itu mental orang yang	20	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	mentahy udah temnt seperti jui, tapi desit yang udawakan dari rasa sesal ut pecundang udawakan	11	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	Judi erat kaitannya dengan ego manusia. Semalah apapun manusia kalau egonya terusik pasti akan	29	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	membalas dan berani melawan. Semakin kalah banyak dlm judi akan membuat seseorang semakin dalam	23	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	Namun sayang dia tau bahwa dia hanya kehilangan uang, dan masalah lain muncul yaitu dia tidak ingin	23	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	kehilangan uang yang telah ia keluarkan		

Category	Code	Case	Text	Words	% Words
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	@kankaturdigital12315 bulan yang lalu (diedit) Untuk menang judi satu2nya cara adalah sang player harus punya uang yg tidak terbatas , dan bermain dgn sabar dan terstruktur.. itulah kenapa bandar selalu menang , bukan krn logaritma nya curang tp krn dia punya uang yg tak terbatas , beda dgn bandar kl judi di kampung , pasti bisa kalah.. ya emg ada algoritma judi yg curang tp ada yg tidakBalas @merpud15 bulan yang lalu situsnya banyak bg.. kalo menurut saya kebanyakan mereka tidak bisa menahan diri ketika menang mungkin karena tidak puas kalahnya ini berarti kehanyakan kalo dah menang di aduani	98	0.40%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	dan rasa gak mau kalah itu kenyataan..	7	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Emosional	video pertama	sitingafiyati818715 bulan yang laluBapakku lagi main slot, susah banget dibilangin buat berhenti Pas banget ada video ini @punchy_jigokumaru15 bulan yang laluImestinya, rasa tidak mau kalah, rasa harga diri, ego, tersebut digunakan untuk membakar semangat buat "bekerja lebih keras" untuk mendapatkan yang namanya "the perfect victory", "sweet victory". bukannya digunakan untuk motivasi "berjudi lebih keras". wkwkwkw. tapi emang susah sih.... kemampuan kontrol ego tersebut emang langka, sehingga bisa di-consider as nrivilene	17	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	Tapi pas kalah, ada rasa gak terima akhirnya dicoba lagi	55	0.20%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	Tapi pas kalah, ada rasa gak terima akhirnya dicoba lagi	10	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Emosional	video pertama	dijawab "duit duit gue ini, ga ngeganggu kehidupan lu juga" sedih bener rasanya..	13	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	video pertama	"duit duit gue ini, ga ngeganggu kehidupan lu juga	9	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Emosional	video pertama	@torytoryjack869315 bulan yang laluItu benar terjadi dikampung halaman & parahnya mereka membenarkan secara agama dgn ucapan daripada maling atau menghamili anak orang.. Aduh luar biasa.	24	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	video pertama	5 bulan yang laluItu benar terjadi dikampung halaman & parahnya mereka membenarkan secara agama dgn ucapan daripada maling atau menghamili anak orang.. Aduh luar biasa.	24	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Baperan	video pertama	Dikasih tau malah jawabnya pinter bgt	6	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	sampe habis hampir 1M tetep aja mencari bisnis2 penipuan lain dengan harapan duitnya suatu saat akan balik	17	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	5 bulan yang laluDepo 20k jadi 3jt Itulah pertama kali mengenal juday Sampai sekarang gw kecanduan Nasib baiknya gw bukan orang yang suka jual barang/ minjem2 Tapi buruknya gw jadi bohong ke istri gw Pas gajian gw sering bohong klo duit kepeke beli pulsa/kuota padahal pake depo	48	0.20%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	@wellnesauvolt62915 bulan yang laluPengalaman gua pribadi, gua umur 17 taun masih sekolah kelas 3 SMA, kalah judi sekitar 3-4 jutaan depo kecil kecilan 50k, bener apa yang lu katakan bang	31	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Emosional	video pertama	Bahkan seragam PNS ibunya pernah di bakar saat ngamuk.	9	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Agresif	video pertama	si anak ini kehidupan sosialnya ga beres, dimana-mana terkenal tukang tikung barang,	13	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Sarkas	video pertama	misalnya kendaraan bermotor, sampai akhirnya masuk penjara	7	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Emosional	video pertama	seuini sekarang sy terpaksa bekerja di suatu tempat untuk memenuhi kebutuhan rumah dan anak ,suami sudah lupa	24	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Emosional	video pertama	nya abis siir itu orang sampai tentak dan dan menyetujui perasarian orang senilai, gimana ya	24	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	gw main poker awalnya di grup 23ribu. kener di grup itu gue suka main poker, dan ya sya segini itu	20	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	Udah tau kalah terus kok main terus	7	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Tidak Mau kalah	video pertama	terus main terus yang main judi coba kalian pakai akal seniat dan logika yang kuat, gua tau kalian	39	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Emosional	video pertama	saya sebagai anak tidak ada keberanian untuk menegur itu saya kalah karena asati kalian, takutnya itu,	33	0.10%
Mentalitas Pemain Game Slot	Agresif	video pertama	karena itu emang ketika saya menang itu saya menang karena menangnya saya atau menang karena	6	0.00%
Mentalitas Pemain Game Slot	Agresif	video pertama	nekad nyuri aset perusahaan di tempat	6	0.00%



JURNAL EKUILNOMI: Jurnal Ekonomi Pembangunan

UNIVERSITAS SIMALUNGUN

<http://jurnal.usi.ac.id/index.php/ekuilnomi>

e-ISSN: 2614-7181

SK Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia
Nomor: 225/E/KPT/2022, Terakreditasi Peringkat 4



Letter of Acceptance

020.03/LoA/EKUILNOMI/2024

Kepada Yth.

Bapak/Ibu. **Peni Sarijuddin Mappolean, Muh. Ruslan Abdullah, Mahadin Shaleh**

Di Institut Agama Islam Negeri Palopo

Dewan Redaksi Jurnal Ekuilnomi: Jurnal Ekonomi Pembangunan dengan ini menginformasikan berdasarkan proses penelaah manuskrip/naskah yang telah dilakukan oleh tim Reviewer, maka manuskrip/naskah Saudara/I yang berjudul:

AKTIVITAS GAME ONLINE GENERASI Z BERDASARKAN ISLAMIC HAPPINESS AND WELFARE THEORY PADA APLIKASI GAME SLOT

Kami nyatakan **diterima (Accepted)** dalam Jurnal Ekuilnomi: Jurnal Ekonomi Pembangunan **Vol. 6 No. 3, Nopember Tahun 2024** dengan Revisi Minor.

Demikian surat penerimaan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pematang Siantar, 28 Oktober 2024

Chief in Editor,

Dr. Darwin Damanik, S.E., M.S.E

Program Studi Ekonomi Pembangunan
UNIVERSITAS SIMALUNGUN

Jl. Sisingamangaraja Barat Kota Pematang Siantar – Sumatera Utara – Indonesia – 21139
Telpon: (0622) 24670, Email: ekonomi.pembangunan@usi.ac.id



JURNAL EKUILNOMI: Jurnal Ekonomi Pembangunan

UNIVERSITAS SIMALUNGUN

<http://jurnal.usi.ac.id/index.php/ekuilnomi>

e-ISSN: 2614-7181

SK Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia

Nomor: 225/E/KPT/2022, Terakreditasi Peringkat 4

Hasil Review:

Reviewer 1 (Elidawati Purba, SE, MSi)

1. Cek plagiat / kemiripan dengan turnitin, maksimal 20% yang dilampirkan juga di OJS ekuilnomi.
2. Cek kembali kalimat yang belum baku atau typo pada artikel.
3. Cek kembali konsistensi kutipan dalam artikel, sesuaikan dengan daftar pustaka yang ada dan daftar pustaka harus 2 kolom.
4. Sesuaikan kembali format sesuai template dengan jumlah halaman antara 10 – 12 halaman.

Reviewer 2 (Dr. Ince Weya, MSi)

1. Pada pendahuluan, sebaiknya ditambahkan dengan research gap, state of art, ataupun keterbaruan dari penelitian ini.
2. Pada pembahasan, sebaiknya pada bagian ini mengkaitkan hasil penelitian dengan penelitian empiris dan teori-teori yang berkaitan.
3. Pada bagian kesimpulan sebaiknya dirubah menjadi dalam bentuk paragraph.

**Program Studi Ekonomi Pembangunan
UNIVERSITAS SIMALUNGUN**

Jl. Sisingamangaraja Barat Kota Pematang Siantar – Sumatera Utara – Indonesia – 21139
Telpon: (0622) 24670, Email: ekonomi.pembangunan@usi.ac.id



Certificate of Achievement for the Institutional PBT TOEFL® Test

No.1243/ULES-LKP/CERT/VII/2024

SK KEMENKUMHAM No. AHU-0017102.AH.01.07 in 2017/ Notaris No.164/ NPSN K5668905

To whom it may concern

Peni Sarijuddin M

has taken an Institutional English Language proficiency test PBT TOEFL® ITP form of **Universal London English School (ULES)**, conducted by **Universal London English School (ULES)** and has attained the following competency:

Listening Comprehension	: 61
Structure & Written Expression	: 36
Reading Comprehension	: 49
Total Score	: 487

We hope this letter of explanation will be useful where necessary.

Palopo, 17th July 2024

UNIVERSAL
LONDON ENGLISH SCHOOL
Director

Dedi, S.Pd., M.Pd., Cert.CELT TOEFL., Cert.TEFL.

Director



This is an English Proficiency PBT TOEFL Test Score Report
Valid for a period of twelve months from the date of issue
TOEFL® is a trademark of Education Testing Services [ETS®]. The content of this test is not approved or endorsed by ETS® and IIEF®
Ratification of a Legal Entity by the Minister of Law and Human Rights
No. AHU-0017102.AH.01.07 in 2017
Notarial Deed No.164
School ID Number K5668905
uleslp@gmail.com