E-ISSN: 3025-0994
Halaman 5853-5863
Volume 4 Nomor 3 Tahun 2026

Manipulasi Algoritma Slot dan Dinamika Psikologis Generasi Z: Studi Eksperimen Mikro

Ibnu Sulaiman[1], Zidan Pramugar Riyanto[2], M. Ali Saepudin[3], Dhani Al-Aziz[4], Saviola Fortuna Taufik[5], Felix Chafidz Axceliano[6], Deni Prasetya[7], M. Hylmi Fawwaz[8]

[1,2,3,4,5,6,7,8] Komunitas Civic Kolaborasik, Tegal, Indonesia
e-mail: sulaimanibnu867@gmail.com

Abstrak

Transformasi digital telah memicu meluasnya perjudian daring jenis slot yang menjadi krisis sosial serius di Indonesia. Remaja Generasi Z menjadi kelompok yang paling rentan terjebak dalam ekosistem ini akibat karakteristik psikologis mereka yang menyukai hal instan. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan mekanisme kerja algoritma judi slot dalam memanipulasi naik-turunnya saldo pemain sekaligus menggali dinamika psikologis remaja Generasi Z saat merespons situasi menang dan kalah secara langsung di lapangan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan desain studi kasus fenomenologi yang dipadukan dengan eksperimen mikro terkontrol. Eksperimen dilakukan dalam dua fase terpisah dengan skema deposit acak terhadap enam subjek Generasi Z yang mengakses permainan populer pada situs aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa algoritma permainan dikendalikan secara mutlak oleh sistem *Pseudo-Random Number Generator* melalui tiga fase utama, yaitu kemenangan semu (*upswing*), hampir menang (*near-miss*), dan pengurasan saldo (*downswing*). Manipulasi matematis tersebut secara instan memicu dinamika psikologis destruktif pada subjek. Ketika saldo meningkat, subjek terjebak dalam ilusi kendali dan keserakahan, sedangkan situasi kalah memicu frustrasi mendalam dan dorongan nekat untuk membalas kekalahan (*loss-chasing*). Penelitian ini menyimpulkan bahwa fluktuasi saldo judi slot bukanlah siklus acak yang adil, melainkan jebakan algoritma yang dirancang untuk menguras modal pemain. Berdasarkan hasil tersebut, konselor adiksi disarankan menyusun program terapi untuk membongkar bias matematis ini pada korban, dan Kementerian Komunikasi dan Digital perlu memperketat pemblokiran situs judi demi melindungi generasi muda.

Kata Kunci: Algoritma Slot, Dinamika Psikologis, Generasi Z, Judi Online

Abstract

Digital transformation has triggered the widespread phenomenon of online slot gambling, which has become a serious social crisis in Indonesia. Generation Z teenagers are the most

vulnerable group caught in this ecosystem due to their psychological traits of seeking instant results. This study aimed to outline the mechanism of slot gambling algorithms in manipulating players' balance fluctuations and to explore the psychological dynamics of Generation Z teenagers in responding directly to winning and losing situations. The research method used was qualitative with a phenomenological case study design combined with controlled micro-experiments. The experiment was conducted in two separate phases with randomized deposit schemes on six Generation Z subjects accessing popular games on active sites. The results showed that the game algorithm is absolutely controlled by a Pseudo-Random Number Generator system through three main phases: artificial winning (upswing), near-miss, and balance draining *(downswing).* This mathematical manipulation instantly triggers destructive psychological dynamics in the subjects. When the balance increases, subjects are trapped in an illusion of control and greed, whereas losing situations trigger deep frustration and a reckless urge to chase losses. This study concludes that slot gambling balance fluctuations are not a fair random cycle, but rather an algorithmic trap designed to drain players' capital. Based on these results, addiction counselors are advised to design therapy programs focusing on debunking this mathematical bias for victims, and the Ministry of Communication and Digital Needs to tighten the blocking of gambling sites to protect the younger generation.

Keywords : Gambling Algorithm, Gen Z, Online Gambling, Psychological Dynamics.

LATAR BELAKANG

Transformasi digital yang sangat cepat belakangan ini tidak hanya menghadirkan hiburan baru, tetapi juga memicu meluasnya aktivitas ilegal berbasis internet, salah satunya judi online jenis slot (Zuhdi et al., 2025). Di Indonesia, masalah ini telah berkembang menjadi krisis sosial yang serius karena sistemnya sangat mudah diakses lewat ponsel, bermodal deposit murah, dan memiliki tampilan visual yang memicu kecanduan (Sriyana, 2025). Generasi Z yang tumbuh besar bersama teknologi, menjadi kelompok yang paling rentan terjebak dalam lingkaran ini. Karakter psikologis mereka yang menyukai hal-hal instan, selalu penasaran, dan takut tertinggal tren (FOMO) membuat mereka menjadi sasaran empuk ekosistem judi online yang dikemas secara modern tersebut (Coker et al., 2025).

Daya rusak utama dari judi online slot ini bersumber dari sistem manipulatif di balik layar yang digerakkan oleh algoritma acak semu atau *Pseudo-Random Number Generator* (PRNG) (Alloun et al., 2025). Algoritma ini sengaja dirancang untuk mengelabui pikiran pemain lewat efek hampir menang (*near-miss*) dan pemberian kemenangan di awal permainan demi menciptakan pola acak yang mustahil ditebak oleh logika manusia (Nugroho, 2026; Diki et al., 2025). Ketika para remaja Gen Z terjebak dalam manipulasi sistem ini, cara berpikir mereka mulai terdistorsi hingga memicu reaksi emosional yang tidak stabil. Pemain yang kalah akan merasa sangat frustrasi sehingga terdorong untuk terus melakukan deposit baru demi membalas kekalahan, sementara pemain yang menang akan menjadi serakah lalu terdorong menaikkan nilai taruhan (*bet*) atau membeli fitur putaran gratis *(buy spin)* demi melipatgandakan keuntungan mereka (Julianto, 2023).

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa fluktuasi saldo dan durasi bermain sangat memengaruhi kestabilan emosi para pemain secara instan (Andriyani, 2019). Pemain yang langsung kehabisan modal dalam waktu sangat singkat (di bawah 5 menit) umumnya mengalami guncangan emosional yang drastis sehingga kehilangan kendali diri seketika. Di sisi lain, pemain yang sempat merasakan saldonya naik di tengah permainan akan merasa seolah-olah mereka bisa membaca dan mengendalikan pola algoritma yang sebenarnya acak. Kekeliruan dalam berpikir inilah yang akhirnya mengunci mereka untuk terus bermain dalam durasi yang lebih lama, memperbesar kerugian finansial, dan memperparah kecanduan psikologis yang sulit disembuhkan tanpa bantuan luar (Alloun et al., 2025).

Dampak buruk judi online sebenarnya sudah banyak diteliti oleh para akademisi dari berbagai sudut pandang. Kajian fenomenologi dari Al Ikhlas & Hazim (2025) menunjukkan bahwa para pelaku judi online di Sidoarjo mengalami penurunan kesejahteraan psikologis yang drastis, yang terlihat dari rusaknya hubungan dengan keluarga, kesulitan menerima kekalahan finansial, lilitan utang, hingga hilangnya kendali atas kehidupan sehari-hari. Sementara itu pada lingkup kelompok, penelitian Patricia et al (2025) menemukan bahwa pengaruh teman sebaya di Desa Tarantang telah menormalisasi judi slot sebagai perekat sosial dan jalan pintas mencari uang yang lambat laun merusak moral serta mengikis prinsip pentingnya kerja keras di kalangan remaja.

Mekanika sistem permainan dan teknologi pencegahannya juga tidak luput dari perhatian para peneliti terdahulu. Studi Julianto (2023) membongkar bahwa game populer seperti *Gate of Olympus* memang sengaja memanipulasi algoritma PRNG dan memantau data secara *real-time* untuk mencurangi peluang menang demi keuntungan bandar, di mana kemenangan awal sengaja diberikan untuk memicu hormon dopamin yang merusak kesehatan mental pemain. Dari segi penanganan, studi Prasetyo et al (2026) mengembangkan model kecerdasan buatan dengan algoritma Naïve Bayes (akurasi 93%) untuk memetakan tingkat risiko kecanduan sedang hingga tinggi berdasarkan skor indeks keparahan judi. Penjelasan medis dari penelitian Zhang & Clark (2020) juga menegaskan bahwa perilaku mengejar kekalahan (*loss-chasing*) dipicu oleh melemahnya fungsi kontrol otak akibat stres pasca-kalah, yang diperparah oleh rasa tidak rela kehilangan uang sehingga membuat pemain nekat bertaruh lebih besar demi mengembalikan modal.

Meskipun berbagai aspek di atas telah banyak dibahas, masih ada celah kosong yang belum diteliti secara mendalam. Penelitian terdahulu belum mampu mengamati secara langsung *(real-time)* bagaimana pergerakan saldo akibat manipulasi algoritma memengaruhi keputusan emosional pemain dari detik ke detik saat permainan sedang berlangsung. Kebanyakan penelitian kualitatif selama ini hanya mengandalkan ingatan masa lalu dari mantan pemain, sedangkan penelitian kuantitatif hanya fokus pada pemetaan risiko tanpa menangkap emosi asli subjek di depan layar. Untuk mengisi celah tersebut, kebaruan dari penelitian ini adalah penggunaan eksperimen mikro terkontrol langsung yang dipadukan dengan studi fenomenologi. Penelitian ini menguji secara aktif perilaku 6 subjek Gen Z lewat eksperimen dua fase dengan nilai deposit acak berkisar Rp10.000 hingga Rp35.000 pada game populer seperti *Mahjong Ways 1 & 2* serta *Wild Bounty* demi menangkap reaksi kognitif nyata saat mereka berhadapan langsung dengan sistem slot.

Melalui pendekatan eksperimen fenomenologi ini, penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat ganda, baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, kajian ini memperkaya pemahaman ilmiah mengenai bagaimana algoritma digital mendistorsi cara berpikir kelompok umur tertentu, sedangkan secara praktis dapat menjadi referensi bagi konselor dan pembuat kebijakan dalam merancang langkah pemulihan yang lebih tepat sasaran. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguraikan bagaimana cara kerja algoritma judi slot dalam memanipulasi naik-turunnya saldo pemain selama eksperimen, sekaligus menggali lebih dalam dinamika psikologis remaja Gen Z saat merespons situasi menang maupun kalah secara langsung di lapangan.

METODE

Berdasarkan kerangka pikir Husserl (2012) penelitian kualitatif dengan desain studi kasus fenomenologi ini dirancang untuk mengeksplorasi secara mendalam pengalaman psikologis dan distorsi kognitif yang dialami pemain judi slot. Dalam pendekatan ini, uji coba eksperimen langsung tidak digunakan untuk menghasilkan analisis statistik kuantitatif, melainkan diposisikan sebagai stimulus terkontrol agar respons emosional dan perilaku asli subjek dapat muncul secara alami. Eksperimen ini dilaksanakan dalam dua fase terpisah dengan durasi maksimal 20 menit per fase untuk setiap subjek. Untuk mengamati dinamika emosi subjek yang dipicu oleh keterbatasan modal dan fluktuasi permainan, nilai deposit awal sengaja diacak pada nominal Rp10.000, Rp15.000, Rp20.000, Rp25.000, Rp30.000, dan Rp35.000, baik pada Fase 1 maupun Fase 2 (Asrin, 2022).

Stimulus eksperimental tersebut diterapkan kepada sumber data primer yang terdiri atas enam remaja Generasi Z berusia 18–25 tahun. Subjek dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria memiliki gawai pribadi, aktif berinternet, serta memahami dasar permainan judi slot. Demi menjaga etika penelitian dan melindungi privasi, identitas asli mereka disamarkan sepenuhnya menggunakan kode Subjek F-1 hingga Subjek F-6. Selama eksperimen berlangsung, para subjek menggunakan ponsel mereka sendiri untuk mengakses situs aktif AIR168 dan Probet88 dengan memainkan game populer dari PG Soft, seperti *Mahjong Ways 1*, *Mahjong Ways 2*, dan *Wild Bounty Under*. Nilai taruhan yang diterapkan berkisar antara Rp400 hingga Rp1.000 per putaran, termasuk opsi pembelian fitur gratis (*buy spin*) yang disesuaikan dengan batasan saldo masing-masing.

Merujuk pada pemikiran Sugiyono (2013) guna menangkap fenomena tersebut secara utuh, pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi teknik yang menggabungkan eksperimen langsung, observasi terstruktur terhadap ekspresi dan gestur tubuh subjek, dokumentasi perekaman layar ponsel untuk memantau pergerakan saldo dari menit ke menit, serta wawancara mendalam segera setelah sesi bermain selesai. Seluruh data kualitatif yang terkumpul kemudian dianalisis secara interaktif menggunakan kerangka pikir (Miles & Huberman, 1994) melalui tahap reduksi, penyajian data dalam bentuk narasi kronologis dan tabel perkembangan saldo, serta penarikan kesimpulan. Hasil analisis fenomenologis ini selanjutnya disintesiskan dengan teori psikologi perilaku, seperti dorongan membalas kekalahan (*loss-chasing*), keserakahan (*greed bias*), dan kekacauan berpikir akibat manipulasi algoritma permainan guna menghasilkan kesimpulan ilmiah yang mendalam dan tepercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Manipulasi Algoritma Sistem terhadap Fluktuasi Saldo Pemain

Eksperimen empiris yang melibatkan enam subjek uji dari kelompok Generasi Z (Subjek F-1 hingga Subjek F-6) secara ilmiah membuktikan adanya manipulasi saldo pemain yang terstruktur secara sistematis oleh algoritma judi slot. Melalui pemanfaatan sistem acak semu atau *Pseudo-Random Number Generator* (PRNG), platform aktif seperti AIR168 dan Probet88 mengoperasikan mekanisme tersembunyi ini di balik layar untuk mengontrol jalannya permainan. Sistem tersebut dirancang dengan kalkulasi matematis yang matang guna menciptakan ilusi fluktuasi saldo yang tampak organik, padahal pola naik-turun tersebut mutlak diatur demi menjamin keuntungan absolut bagi pihak pengelola dalam jangka panjang

Keterkaitan erat antara teknologi dan psikologi pemain terlihat jelas dari pemantauan pergerakan saldo yang fluktuatif dari menit ke menit. Perubahan nominal tersebut mengindikasikan adanya fase penyesuaian algoritma yang bekerja secara instan, di mana simulasi kemenangan atau kekalahan buatan ini secara langsung menstimulasi respons emosional dan memicu keputusan taktis para subjek di depan layar. Guna memberikan visualisasi yang komprehensif, seluruh dinamika pergerakan modal taruhan serta karakteristik fase algoritma yang terdeteksi sepanjang Fase 1 dan Fase 2 telah disintesis dan dirangkum ke dalam tabel terintegrasi berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Fluktuasi Saldo dan Fase Algoritma pada Eksperimen Fase 1 dan Fase 2

Kode Subjek	Fase Eksperimen	Deposit Awal	Durasi Bermain	Pola Pergerakan Saldo Riil	Fase Algoritma Terdeteksi
F-1	Fase 1	Rp10.000	15 Menit	Menurun bertahap dan habis	*Downswing* Total
	Fase 2	Rp30.000	20 Menit	Rp19.220 Rp50.880 Rp60.000	*Upswing* (Menang)
F-2	Fase 1	Rp15.000	3 Menit	Menurun sangat drastis dan habis	*Downswing* Instan
	Fase 2	Rp35.000	20 Menit	Rp49.000	Fluktuatif (Seri)

Kode Subjek	Fase Eksperimen	Deposit Awal	Durasi Bermain	Pola Pergerakan Saldo Riil	Fase Algoritma Terdeteksi
				Rp31.000 Rp35.000	
F-3	Fase 1	Rp20.000	20 Menit	Stabil naik mencapai Rp59.000	*Upswing* Konsisten
	Fase 2	Rp20.000	20 Menit	Rp20.000 Rp52.760 Rp101.000	*Upswing* (Menang)
F-4	Fase 1	Rp25.000	17 Menit	Naik-turun fluktuatif	*Near-Miss* & Gugur
	Fase 2	Rp20.000	17 Menit	Rp19.290 Rp10.290	*Downswing* Total
F-5	Fase 1	Rp30.000	20 Menit	Bertahan lama habis tepat di menit 20	*Near-Miss* & Gugur
	Fase 2	Rp15.000	20 Menit	Rp15.000 Rp51.120 Rp12.000	*Near-Miss* & Susut
F-6	Fase 1	Rp35.000	20 Menit	Stabil naik mencapai Rp85.000	*Upswing* (Menang)
	Fase 2	Rp25.000	20 Menit	Rp25.000 Rp39.160 Rp9.000	*Near-Miss* & Susut

Fase pertama yang berhasil diidentifikasi adalah pemberian kemenangan semu di awal sesi (*upswing*) yang secara sistematis dirancang menggunakan kerangka pikir Hurlburt et al (1980) terkait *Variable Ratio Schedule of Reinforcement* (Jadwal Penguatan Rasio Variabel). Dalam arsitektur sistem permainan, teori ini diterapkan dengan memberikan imbalan *(payout)* pada interval acak yang tidak dapat diprediksi oleh pemain, guna menjaga persistensi interaksi subjek dengan mesin. Pola ini terdeteksi nyata pada Subjek F-3 di kedua fase eksperimen (mencapai Rp59.000 pada Fase 1 dan Rp101.000 pada Fase 2). Sistem melonggarkan batas PRNG pada putaran awal untuk memicu kombinasi simbol bernilai tinggi atau putaran gratis (*scatter*). Sejalan dengan temuan Julianto (2023), manipulasi ini dikendalikan oleh pemantauan data waktu nyata yang sengaja menaikkan rasio kemenangan di awal sesi untuk menstimulasi aktivitas motorik subjek sebelum sistem beralih ke fase pengurasan saldo.

Setelah fase penguatan awal berakhir, algoritma beralih ke fase penyusutan saldo secara bertahap melalui pemanfaatan teori pemetaan gulungan virtual. Teori ini menjelaskan bagaimana program komputer memetakan ribuan titik hentian virtual yang tidak seimbang ke dalam gulungan fisik yang tampak di layar ponsel. Melalui teknik ini, sistem memicu efek hampir menang (*near-miss*), di mana simbol jackpot ditempatkan tepat satu baris di atas atau di bawah garis kemenangan (*payline*). Fenomena teknis ini terjadi pada pergerakan saldo Subjek F-5 dan Subjek F-6 pada Fase 2, di mana saldo mereka yang sempat melambung (masing-masing Rp51.120 dan Rp39.160) perlahan-lahan menyusut tajam hingga menyisakan saldo minimal. Secara struktural, manipulasi ini mengelabui persepsi mekanis subjek agar mengira peluang kemenangan sangat dekat, padahal secara matematis putaran tersebut bernilai kalah (*lost spin*) demi menyedot akumulasi saldo sebelumnya (GomezRomero-Borquez et al., 2023).

Kestabilan dan ketahanan algoritma dalam mempertahankan keuntungan bandar dikendalikan oleh hukum bilangan besar dalam teori probabilitas. Hukum ini menyatakan bahwa semakin banyak jumlah putaran dilakukan, hasil riil permainan akan semakin mendekati nilai parameter teoritis *Return to Player* (RTP) yang telah ditentukan oleh pengembang (misalnya 96% untuk provider PG Soft). Pada Subjek F-4 di Fase 2, algoritma membiarkan saldo berfluktuasi naik-turun dalam rentang Rp10.290 hingga Rp19.290 sebelum akhirnya menguras habis seluruh modal tanpa sisa di menit ke-17. Dalam durasi eksperimen 20 menit, sistem memanfaatkan *Volatility Index* (Indeks Volatilitas) tinggi untuk mempercepat kebangkrutan modal pemain (Hanggoro, 2025). Model klasifikasi risiko kuantitatif dari Prasetyo et al (2026) memperkuat temuan ini yang menunjukkan bahwa peningkatan durasi bermain secara linier akan mengonvergensikan pergerakan saldo ke arah titik nol akibat potongan bandar judi yang bekerja secara akumulatif.

Secara teoretis, integrasi manipulasi sistemik ini membentuk apa yang disebut oleh Schüll (2012) sebagai *Ludic Loop* (Putaran Ludik) sebuah desain arsitektur teknologi yang mengunci pengguna dalam siklus aksi-reaksi tanpa henti. Desain matematis slot sengaja memotong kemampuan estimasi peluang objektif melalui pembagian hasil yang tidak seimbang, di mana kemenangan besar diletakkan pada probabilitas terkecil namun divisualisasikan seolah mudah diraih. Melalui konsep arsitektur pilihan yang dikaji oleh

Zhang & Clark (2020), setiap putaran dirancang memiliki umpan balik sensorik yang cepat untuk mengaburkan fakta bahwa setiap keputusan putaran baru secara statistik mempercepat pengosongan saldo. Hasil eksperimen ini secara empiris membuktikan bahwa fluktuasi saldo pada judi slot bukanlah sebuah siklus acak yang adil, melainkan sebuah skema algoritma PRNG manipulatif yang secara presisi dikalibrasi untuk membatasi kemenangan pemain pada ambang batas tertentu dan memastikan pengurasan total saldo pada akhir durasi permainan.

Analisis Dinamika Psikologis Remaja Gen Z dalam Merespons Situasi Menang dan Kalah

Analisis data lapangan menunjukkan adanya gejolak emosi dan respons kognitif yang sangat kontras dari subjek Generasi Z ketika berhadapan dengan situasi menang maupun kalah. Respons emosional ini tidak bersifat statis, melainkan bergerak dinamis mengikuti fluktuasi saldo dari menit ke menit di depan layar ponsel mereka. Ketika dihadapkan pada situasi kekalahan telak, terutama dalam durasi yang singkat, subjek menunjukkan penurunan drastis pada aspek kontrol diri (*self-control*). Sebaliknya, situasi kemenangan semu atau lonjakan saldo justru mengaktifkan distorsi berpikir baru yang mengaburkan logika rasional. Dinamika psikologis ini membuktikan bahwa variasi saldo yang digerakkan oleh algoritma permainan memiliki daya rusak instan terhadap kestabilan mental para subjek (Vygotsky, 2019).

Respons emosional terhadap kekalahan instan teramati secara radikal pada Subjek F-2 selama eksperimen Fase 1. Dengan deposit awal sebesar Rp15.000, Subjek F-2 mengalami kekalahan total hanya dalam waktu 3 menit akibat fase *downswing* instan dari mesin. Observasi lapangan mencatat adanya perubahan gestur fisik yang signifikan, meliputi ketegangan otot wajah, helaan napas berat secara berulang, dan munculnya gumaman frustrasi yang spontan. Gejala guncangan psikologis yang dipicu oleh kegagalan finansial yang teramat cepat ini sangat relevan dengan temuan Al Ikhlas & Hazim (2025) mengenai rusaknya kesejahteraan psikologis (*psychological well-being*) akibat ketidakmampuan individu dalam mengolah stres pasca-kalah. Kondisi ini menyebabkan fungsi kontrol otak melemah seketika akibat paparan stres mendadak di depan layar.

Ketika Subjek F-2 melangkah ke Fase 2 dengan modal yang lebih besar (Rp35.000), trauma kekalahan instan dari fase sebelumnya bertransisi menjadi perilaku defensif yang kemudian berubah agresif. Dinamika ini dikonfirmasi oleh teori *loss-chasing* yang diuraikan oleh Zhang & Clark (2020) yaitu kondisi ketika rasa tidak rela kehilangan modal sebelumnya memicu dorongan nekat untuk terus bertaruh demi mengembalikan kerugian. Kestabilan emosional subjek menjadi sangat rapuh karena pikirannya terfokus pada ambisi untuk membalas kekalahan. Perilaku serupa terdeteksi pada Subjek F-4 yang saldonya dikuras habis pada menit ke-17 di kedua fase eksperimen. Frustrasi mendalam yang dialami Subjek F-4 membuktikan bahwa kegagalan fungsi eksekutif otak untuk menerima kekalahan finansial secara rasional merupakan pintu masuk utama dari perilaku adiktif judi slot (Edson et al., 2025).

Di sisi lain, situasi kemenangan justru memicu distorsi kognitif yang tidak kalah destruktif, sebagaimana yang ditunjukkan oleh Subjek F-3 dan Subjek F-5. Ketika Subjek F-3

mengalami kemenangan konsisten hingga saldonya mencapai Rp101.000 pada Fase 2, ekspresi yang teramati adalah kegembiraan berlebih. Namun, kemenangan ini memicu bias keserakahan yang akut. Bukannya mengamankan dana, Subjek F-3 justru menaikkan nilai taruhan (*bet*) karena terjebak dalam ilusi kendali yaitu keyakinan keliru bahwa ia mampu memprediksi putaran mesin berikutnya. Distorsi berpikir ini sejalan dengan teori kognitif judi dari Coker et al (2025).yang menyatakan bahwa karakter Gen Z yang menyukai hasil instan sangat rentan mengalami bias kepercayaan diri berlebih ketika mendapatkan penguatan positif berupa kemenangan di awal permainan.

Tragedi psikologis dari ilusi kendali ini terlihat sempurna pada Subjek F-5 pada Fase 2. Saldonya sempat melejit dari Rp15.000 hingga Rp51.120, sehingga membuat gestur tubuhnya menjadi sangat rileks dan penuh percaya diri. Namun, karena merasa mesin sedang berpihak kepadanya, Subjek F-5 menolak berhenti bermain hingga algoritma menyedot kembali saldonya dan hanya menyisakan Rp12.000 di akhir menit ke-20. Perilaku keras kepala untuk tetap bertahan di depan layar ini membuktikan adanya bias ekonomi berupa keengganan untuk merugi (*loss aversion*). Pada akhirnya, baik situasi menang maupun kalah, keduanya secara psikologis mengunci remaja Gen Z ke dalam lingkaran adiksi. Temuan ini menegaskan analisis Patricia et al (2025) bahwa manipulasi emosi yang terjadi secara berulang di lapangan secara perlahan akan mengikis nilai kerja keras dan merusak tatanan moralitas berpikir generasi muda.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa algoritma judi slot bekerja secara manipulatif menggunakan sistem PRNG melalui fase kemenangan semu (*upswing*), hampir menang (*near-miss*), dan pengurasan saldo (*downswing*). Pola sistemik tersebut secara instan memicu dinamika psikologis destruktif pada remaja Generasi Z berupa ilusi kendali, keserakahan, serta dorongan nekat untuk membalas kekalahan (*loss-chasing*). Sebagai tindakan praktis, konselor adiksi disarankan menyusun program terapi kognitif yang berfokus pada pembongkaran bias matematis algoritma ini demi memulihkan logika berpikir para korban. Di sisi lain, Kementerian Komunikasi dan Digital perlu memperketat pemblokiran infrastruktur situs judi guna melindungi generasi muda dari jebakan teknologi manipulatif tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih setinggi-tingginya kepada komunitas Civic Kolaborasik yang telah memfasilitasi jalannya penelitian ini dengan menyediakan wadah dan ruang eksperimen yang suportif. Ekosistem kolaboratif serta fasilitas yang diberikan oleh komunitas ini sangat berperan penting dalam kelancaran proses pengambilan data lapangan secara aman dan terkontrol. Kontribusi nyata dari Civic Kolaborasik tidak hanya mendukung keberhasilan teknis eksperimen terkait fenomena judi online ini, tetapi juga menjadi bukti nyata kepedulian komunitas dalam melahirkan ruang ilmiah yang berdampak positif bagi edukasi generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

Al Ikhlas, D., & Hazim. (2025). Studi Fenomenologi Tentang Gambaran Psychological Well-Being Pada Pelaku Judi Online Di Sidoarjo. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *9*(3), 1526–1541. Https://Doi.Org/10.31316/G-Couns.V9i3.7313

Alloun, Y., Kifouche, A., Azzaz, M. S., Madani, M., Bourennane, E. B., & Sadoudi, S. (2025). Design And FPGA Implementation Of A Novel Cryptographic Secure Pseudo Random Number Generator Based On Artificial Neural Networks And Chaotic Systems. *Integration*, *103*. Https://Doi.Org/10.1016/J.Vlsi.2025.102388

Andriyani, J. (2019). STRATEGI COPING STRES DALAM MENGATASI PROBLEMA PSIKOLOGIS. *At-Taujih : Bimbingan Dan Konseling Islam*, *2*(2), 37. Https://Doi.Org/10.22373/Taujih.V2i2.6527

Asrin. (2022). Metode Penelitian Eksperimen. *Maqasiduna: Journal Of Education, Humanities, And Social Sciences*, *2*(01), 21–29. Https://Doi.Org/10.59174/Mqs.V2i01.24

Coker, K. K., Hale, D., Alsaleh, D. A., & Thakur, R. (2025). Social Media Addiction And Stress: Insights From US Facebook And Tiktok Consumers. *Journal Of Consumer Marketing*, *42*(3), 349–364. Https://Doi.Org/10.1108/JCM-02-2024-6597

Diki, A. B., Septian Krisnanda, V., Irawan Arsardi Wijayaputra, Y., & Aji Prasojo, A. (2025). Hiperrealitas Orang Muda Di Era Digital Dalam Perspektif Jean Baudrillard. *Seri Filsafat Teologi*, *35*(34), 262–282. Https://Doi.Org/10.35312/Serifilsafat.V35i34.277

Edson, T. C., Louderback, E. R., Tom, M. A., & Laplante, D. A. (2025). Multidimensional Loss Chasing Among Online Gamblers: Assessing Optimized Thresholds For The Prediction Of Gambling Harm. *Journal Of Gambling Studies*, *41*(4), 1443–1467. Https://Doi.Org/10.1007/S10899-025-10391-1

Gomezromero-Borquez, J., Del Puerto-Flores, J. A., & Del-Valle-Soto, C. (2023). Mapping EEG Alpha Activity: Assessing Concentration Levels During Player Experience In Virtual Reality Video Games. *Future Internet*, *15*(8). Https://Doi.Org/10.3390/Fi15080264

Hanggoro, D. B. D. (2025). Analisis Konseptual Tentang Penerapan Teori Probabilitas Lanjut Dalam Pengembangan Model Statistik Modern. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, *6*(2), 1458–1567. Https://Doi.Org/10.63447/Jimik.V6i2.1450

Hurlburt, R. T., Knapp, T. J., & Knowles, S. H. (1980). Simulated Slot-Machine Play With Concurrent Variable Ratio And Random Ratio Schedules Of Reinforcement. *Psychological Reports*, *47*(2), 635–639. Https://Doi.Org/10.2466/Pr0.1980.47.2.635

Husserl, E. (2012). Ideas: General Introduction To Pure Phenomenology. In *Ideas: General Introduction To Pure Phenomenology*. Https://Doi.Org/10.4324/9780203120330

Julianto, J. (2023). Analisis Sistem Kerja Dan Dampak Negatif Aplikasi Judi Online Zeus Dalam Perspektif Sistem Informasi. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, *3*(2), 294–302. Https://Doi.Org/10.46306/Sm.V3i2.58

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook. In *Evaluation And Program Planning* (Vol. 19, Issue 1). SAGE Publications. Https://Doi.Org/10.1016/0149-7189(96)88232-2

Natasha Dow Schüll. (2012). *Addiction By Design*. Princeton University Press.

Nugroho, C. (2026). Digital Cognitive Democracy And The Public Sphere In Indonesia's Electoral Politics. *Frontiers In Communication*, *11*. Https://Doi.Org/10.3389/Fcomm.2026.1697979

Patricia, B., Rusmanto, J., & Suryanatha, I. B. (2025). Makna Sosial Judi Online Slot Dalam Kehidupan Remaja: Studi Fenomenologi Di Desa Tarantang , Kabupaten Kapuas. *Riwayat: Educational Journal Of History And Humanities*, *8*(4), 7438–7447. Https://Doi.Org/10.24815/Jr.V8i4.50365

Prasetyo, A. C., Sudibyo, T., Miftah, M., & Nurkhayati, N. (2026). Sistem Klasifikasi Tingkat Resiko Pada Pengguna Judi Online Berdasarkan Pola Perilaku Dan Skor PGSI. *Techno.Com*, *25*(1). Https://Doi.Org/10.62411/Tc.V25i1.15684

Sriyana, S. (2025). Judi Online: Dampak Sosial, Ekonomi, Dan Psikologis Di Era Digital. *Jurnal Sociopolitico*, *7*(1), 27–34. Https://Doi.Org/10.54683/Sociopolitico.V7i1.169

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Alfabeta

Vygotsky, L. S. (2019). Mind In Society. In *Mind In Society*. Https://Doi.Org/10.2307/J.Ctvjf9vz4

Zhang, K., & Clark, L. (2020). Loss-Chasing In Gambling Behaviour: Neurocognitive And Behavioural Economic Perspectives. *Current Opinion In Behavioral Sciences*, *31*, 1–7. Https://Doi.Org/10.1016/J.Cobeha.2019.10.006

Zuhdi, A., Aprius, B., & Wibowo, H. (2025). Memberantas Judi Online Asn Melalui Kie Keluarga Dan Teknologi. *Jurnal Keluarga Berencana*, *10*(1), 17–22. Https://Doi.Org/10.37306/Tgepmb55