



**PENGALAMAN DAN MAKNA BERJUDI *ONLINE*
(STUDI KUALITATIF FENOMENOLOGI PEJUDI
ONLINE)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana dalam Bidang
Ilmu Komunikasi

Oleh

Ayu Sandita Mumpuni Putri

41182037190089

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI, SASTRA DAN BAHASA
UNIVERSITAS ISLAM “45” BEKASI
2023 M / 1445 H**

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Bekasi, 10 Juli 2023



Ayu Sandita Mumpuni Putri

41182037190089

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengalaman dan Makna Berjudi *Online*
(Studi Kualitatif Fenomenologi pada Pejudi *Online*)

Nama : Ayu Sandita Mumpuni Putri

NPM : 41182037190089

Konsentrasi : Jurnalistik

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Komunikasi, Sastra dan Bahasa

Telah memenuhi syarat dan mendapat persetujuan dosen pembimbing untuk mengikuti ujian sidang skripsi sebagai bagian prasyarat yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa, Universitas Islam "45" Bekasi.

Bekasi, 10 Juli 2023

Mengetahui,
Ketua Program Ilmu Komunikasi



Tin Hartini, M.Si
NRP 45.1.01.02.2016.001

Menyetujui
Dosen Pembimbing Skripsi



Winda Primasari, S.Hum., M.Si
NRP 45.1.01.02.2012.016

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul:

“Pengalaman dan Makna Berjudi *Online* (Studi Kualitatif Fenomenologi pada Pejudi *Online*)”

Hari : Kamis

Tanggal : 20 Juli 2023

Waktu : 15.00 – 16.00


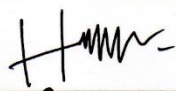
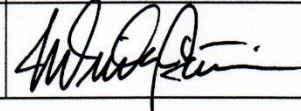
Oleh

Nama : Ayu Sandita Mumpuni Putri

NPM : 41182037190089


Program Studi : Ilmu Komunikasi

DEWAN PENGUJI

Keterangan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Penguji	Tin Hartini, M.Si	
Penguji 1	Hamluddin, M.Si	
Penguji 2	Winda Primasari, S.Hum., M.Si	

Bekasi, 26 Juli 2023

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Komunikasi, Sastra
dan Bahasa


Dr. Nuryadi, M.Hum
NRP 45.1.01.04.2010.012

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi


Tin Hartini, M.Si
NRP 45.1.01.02.2016.001

ABSTRAK

Universitas Islam 45 Bekasi
Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Komunikasi, Sastra
dan Bahasa 2023

Ayu Sandita Mumpuni Putri 41182037190089

“Pengalaman dan Makna Berjudi *Online* (Studi Kualitatif Fenomenologi pada Pejudi *Online*)”

Di bawah bimbingan Ibu Winda Primasari

78+xvi, 1 tabel, 7 gambar, 2 lampiran

Kemudahan dalam permainan judi *online* ini membuat para pemainnya selalu ingin memainkannya dan akan rela melakukan apa saja mulai dari meminjam uang ke orang terdekat atau melakukan pinjaman *online* yang dalam jumlah banyak, hingga menjual dan menggadaikan barang-barang berharga yang dimiliki. Masalah ketergantungan pada judi berbahaya bagi kesehatan psikologis dan fisik. Konsekuensi dari perjudian dapat menyebabkan perasaan putus asa dan tidak berdaya. *Gambling disorder* atau *compulsive gambling* adalah keinginan yang tidak dapat terkontrol untuk terus bermain judi tanpa memperdulikan akibat yang terjadi untuk hidupnya. Seseorang yang kecanduan berjudi *online* menghabiskan banyak uang yang membuat mereka berambisi untuk terus menang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pejudi memaknai pengalaman berjudi dan untuk mengetahui cara berkomunikasi pejudi dengan orang sekitar. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif melalui pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pejudi *online* memaknai pengalaman berjudi sebagai hobi, kesenangan mengisi waktu luang, tidak perlu banyak modal tetapi kemenangannya berlipat ganda. Pola komunikasi yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang sekitar ialah pola komunikasi primer, sekunder, sirkular.

Kata Kunci: Judi *Online*, *Gambling disorder*, Pola Komunikasi

ABSTRACT

Universitas Islam 45 Bekasi
Study of Communication Science
Faculty of Communication,
Literature and Language 2023

Ayu Sandita Mumpuni Putri 41182037190089

“The Experience and Meaning of Online Gambling (A Phenomenological Qualitative Study on Online Gamblers)”

Under the guidance Mrs. Winda Primasari

78+xvi, 1 table, 7 picture, 2 attachments

The convenience in this online gambling game makes the players always want to play it and will be willing to do anything from borrowing money from the closest people or making large online loans, to selling and pawning valuable items they have. The problem of dependence on gambling is dangerous for psychological and physical health. The consequences of gambling can lead to feelings of hopelessness and helplessness. Gambling disorder or compulsive gambling is an uncontrollable desire to continue gambling regardless of the consequences for their lives. A person who is addicted to online gambling spends a lot of money which makes them ambitious to keep winning. This study aims to find out how gamblers interpret the experience of gambling and to find out how gamblers communicate with people around them. The research method used is descriptive qualitative through a phenomenological approach. The results of this study indicate that online gamblers interpret the gambling experience as a hobby, fun to fill their free time, do not need a lot of capital but the winnings are multiplied. The communication patterns used to communicate with people around are primary, secondary, and circular communication patterns.

Keywords: *Online Gambling, Gambling Disorder, Communication Patterns*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **Pengalaman dan Makna Berjudi *Online* (Studi Kualitaif Fenomenologi pada Pejudi *Online*)**

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih sangat jauh dari kesempurnaan. Namun berkat doa dan usaha, dukungan serta bimbingan dari semua pihak penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan suka cita menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Nuryadi, M.Hum selaku Dekan Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa Universitas Islam “45” Bekasi.
2. Ibu Tin Hartini, M. Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi Sastra dan Bahasa Universitas Islam “45” Bekasi.
3. Kedua orang tuaku serta kakakku atas dukungan moril dan materil, serta doa yang tidak pernah berhenti untuk penulis.
4. Ibu Winda Primasari, M. Si selaku Dosen pembimbing proposal skripsi, terima kasih karena telah sabar dan bersedia meluangkan waktu, tenaga serta pikiran untuk membimbing penyusunan proposal skripsi.
5. Gupa dan teman-temannya yang sudah berkontribusi dalam penyusunan proposal skripsi ini.
6. Semua teman dekatku. Terima kasih karena telah mendukung dan saling menyemangati dalam penyusunan proposal skripsi.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang membantu penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan. Tak lupa penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca atau pihak lain guna menjadi evaluasi bagi penulis di masa mendatang.

Bekasi, 26 Desember 2022

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, cursive letters that appear to be 'MS' followed by a flourish.

Ayu Sandita Mumpuni Putri

41182037190089

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Akademis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Rujukan Penelitian Terdahulu	7
2.1.1 Penelitian M. Ramli, Andi Haris, Heru, Andi Rusdayani A mahasiswa Universitas Hasanuddin Fakultas Ilmu Sosial dan Politik pada tahun 2019 “Judi <i>Online</i> Di kalangan Remaja (Kasus Bone-Bone, Luwu)”	7
2.1.2 Penelitian Maisal Jannah mahasiswa Universitas Syiah Kuala Yogyakarta Fakultas Ilmu Sosial dan Politik pada tahun 2017 “Perjudian Togel di Kalangan Pemuda Lamsayuen Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar”.....	8
2.1.3 Penelitian Alvin Christ mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana Fakultas Ilmu Sosial dan Komunikasi pada tahun 2018 “Pola Komunikasi Judi Bola (Studi Kasus Komunikasi Antara Agen dan Pemain pada Judi Bola <i>Online</i> ”	9
2.1.4 Penelitian Silvanus Alvin mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara Fakultas Ilmu Komunikasi pada tahun 2022 “Penerapan <i>Integrated Marketing Communication</i> (IMC) di Situs Judi <i>Online</i> Bandar55”	10

2.2	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	11
2.3	Landasan Teori	13
2.3.1	Pola Komunikasi	13
2.3.2	Jenis – Jenis Pola Komunikasi	13
2.3.3	Teori Penetrasi Sosial.....	15
2.3.4	Interaksionisme Simbolik	18
2.3.5	Perjudian <i>Online</i>	21
2.3.6	Kecanduan Judi <i>Online</i>	23
2.3.7	Kesehatan Mental.....	24
2.3.8	Gangguan Kesehatan Mental	26
2.4	Kerangka Pemikiran	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		29
3.1	Metode Penelitian.....	29
3.2	Definisi Konseptual	30
3.3	Unit Analisis	30
3.3.1	Key Informan.....	30
3.3.2	Informan.....	31
3.4	Teknik Pengumpulan Data	34
3.4.1	Data Primer	34
3.4.2	Data Sekunder	35
3.5	Teknik Analisis Data	35
3.6	Keabsahan Data	36
BAB IV HASIL PEMBAHASAN		38
4.1	Profil Informan dan Key Informan.....	38
4.1.1	Profil Informan.....	38
4.1.2	Profil Key Informan	40
4.2	Cara Bermain Judi <i>Online</i>	42
4.3	Hasil Pembahasan.....	44
4.3.1	Pejudi Memaknai Pengalaman Berjudi	44
4.3.2	Komunikasi Pejudi Online dengan Orang Sekitar	49
4.3.3	Komunikasi Pejudi dengan Admin Judi <i>Online</i>	55
4.3.4	Komunikasi Pejudi dengan Pejudi	60
4.3.5	Komunikasi Pejudi dengan Orang Terdekat	64
4.4	Pembahasan	73

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran	76
5.2.1 Saran untuk Pembaca	76
5.2.2 Saran untuk Peneliti Selanjutnya	76
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Pemikiran	28
----------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Peneliti Terdahulu	11
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Daftar Akun Judi <i>Online</i>	46
Gambar 1.2 Jenis Judi Slot <i>Online</i>	47
Gambar 1.3 Grup Judi <i>Online</i> Gustav	54
Gambar 1.4 Grup Judi <i>Online</i> Dika	55
Gambar 1.5 Grup Judi <i>Online</i> Hafiz	56
Gambar 1.6 Grup Tongkrongan Judi <i>Online</i> Ritonga	57
Gambar 1.7 Pesan Promosi Admin Judi <i>Online</i>	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip Wawancara.....	79
Lampiran 2 Hasil Turnitin.....	110

DAFTAR ISTILAH

Simbol	Keterangan
CS	Layanan terpadu 12
Depo	Deposit..... 64
Gacor	Luar biasa 54
Gubuk	Nama grup sesama pejudi 63
IMC	Komunikasi pemasaran terpadu..... 12
Maxwin	Jumlah maksimum kemenangan judi <i>online</i> 84
RTP	Besar jumlah pengembalian uang 54