

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang perlu melakukan interaksi dengan manusia lainnya. Salah satu interaksi yang biasa dilakukan ialah dengan komunikasi, sehingga mereka dapat menyampaikan dan menerima pesan yang menimbulkan *feedback*. Proses komunikasi sangat dibutuhkan untuk memulai suatu perkenalan, pendekatan sehingga dapat memecahkan masalah. Tujuan dari komunikasi tidak hanya mendorong perkembangan manusia yang utuh, tetapi juga menciptakan hubungan sosial yang sangat diperlukan dalam kelompok sosial. Komunikasi antarpribadi atau komunikasi interpersonal merupakan salah satu komunikasi yang biasa digunakan manusia untuk melakukan interaksi.

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi antara orang-orang secara tatap muka langsung yang memungkinkan setiap peserta komunikasinya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik verbal maupun nonverbal (Mulyana, 2000). Komunikasi interpersonal dipakai dalam segala aspek, seperti antar pelaku judi *online*. Hal ini agar informasi yang didapat dan disampaikan dapat efektif. Para pelaku judi *online* lebih banyak diikuti oleh kalangan muda antara 21-25 tahun (Adli, 2015). Komunikasi biasanya dilakukan sebelum permainan dilakukan, tujuannya untuk mengkonfirmasi atau mengajak pemain lain untuk ikut *log in* pada situs judi *online* sampai tahap deposit dilakukan. Ketika permainan sudah dimulai para pelaku judi *online* akan melakukan percakapan menggunakan

bahasa gaul atau bahasa sehari-hari, karena lebih memudahkan komunikasi dengan sesama pelaku judi *online*.

Perjudian adalah jenis permainan yang mempertaruhkan uang atau barang berharga untuk mendapatkan dan menerima keuntungan dari permainan tersebut. Onno W. Purbo menjelaskan bahwa perjudian *online* (*online gambling*) biasanya dihasilkan dari taruhan yang dilakukan melalui internet. Bermain judi termasuk tindak pidana, baik judi yang dimainkan secara *offline* maupun *online*. Pada awalnya, tindak pidana perjudian dilarang pada ketentuan pidana Pasal 542 dengan UU No.7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian, yang diubah menjadi ketentuan pidana Pasal 303 ayat (3) KUHP (Sulistyo, Ardjayeng, 2018).

Perjudian menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP mengacu pada tiap permainan yang pada umumnya terdapat kemungkinan untung karena adanya keberuntungan atau karena pemainnya mahir dan sudah terlatih. Judi utama adalah pertaruhan tentang keputusan balapan atau permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang ikut berlomba atau bermain, demikian juga dengan pertaruhan yang lain. Berdasarkan UU ITE yang diatur Pasal 45 ayat (2) UU No.19 Tahun 2016, sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) mereka yang melakukan judi *online* akan diberi hukuman pidana penjara paling lama enam tahun atau denda maksimal Rp1.000.000.000. Akibat dari kecanduan bermain judi, hubungan sosial dengan teman, keluarga akan menjadi renggang dan memburuk. Secara psikis, pikiran tidak tenang karena terus menerus ingin bermain (Asriadi, 2021). Selain sulit berkonsentrasi, pelaku juga menghindari pekerjaan yang seharusnya ia kerjakan, dan kurang peduli dengan apa yang terjadi disekitarnya. Kecanduan juga dapat

menyebabkan dampak buruk terutama bagi kesehatan mental para pelaku judi *online*. Pelaku yang sudah kecanduan judi *online* akan kehilangan minat melakukan aktivitas lain. Beberapa orang bahkan mengalami halusinasi melihat diri mereka bermain dalam mimpi dan terbangun memikirkan permainan mereka selanjutnya.

Melalui informan berinisial GA yang merupakan pelaku judi *online*, berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan fakta bahwa pelaku sudah memiliki kecanduan dalam bermain judi *online* rela menghabiskan uangnya dan tak jarang pula ia melakukan pinjaman *online* hampir setiap hari hanya untuk deposit judi *online*. Ia mengaku, dalam sehari bisa menghabiskan uang sebesar Rp350.000,00 untuk melakukan lebih dari 10 kali deposit.

“Yang paling sering dimainin ya permainan gate olympus, starlight princess. Biasanya kalau nongkrong pas lagi gak kerja jadi depo nya lebih banyak, sekali depo 25 ribu kalau ditotalin semua bisa jadi 350 ribu karena mainnya dari sore sampe malem. Ada yang dua kali depo menang semua, pernah depo empat kali depo menang semua. Minimal deposit slot itu tergantung dari situs judi nya.” (Wawancara pra-riset, 15 November 2022).

Semakin maraknya permainan judi *online* pada kalangan muda ini membuat peneliti melakukan penelusuran lebih lanjut tentang pelaku judi *online*, baik dari segi komunikasi maupun kesehatan mental. Dalam satu kasus pada artikel berita BBC Indonesia (2022), menjelaskan Dion pria berusia 30 tahun yang sudah mengenal permainan judi dari tahun 2018 mengatakan tak ada uang yang tersisa ditabungannya akibat bermain judi *online* selama hampir setahun lebih. Uang hasil

memenangkan permainan judi *online* sebesar Rp500.000 (lima ratus ribu rupiah) dipertaruhkan lagi selanjutnya untuk bermain judi. Dion mengatakan bahwa hasil dari bermain judi *online* semalaman ia mendapat Rp7.000.000 (tujuh juta rupiah). Tetapi setelahnya bukan menang yang didapat, Uang tabungan dan uang Phk semasa pandemi, habis terpakai untuk berjudi. Sebanyak 40% pinjaman uang hasil dari menggadaikan surat Bpkb mobilnya, ia pakai untuk *trading* saham, dan sisa dari uang itu digunakan untuk bermain judi *online*.

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. Salah satu kejadian viral berkaitan dengan judi *online* saat ini adalah kisah seorang ibu berinisial ER. Rela menjual ginjalnya untuk melunasi hutang sang anak yang menumpuk di pinjaman *online* sebesar 200 juta. Cara ER mengumumkan keinginan menjual ginjal dengan membentangkan poster yang bertuliskan “dijual ginjal” di pinggir jalan. ER menjelaskan bahwa ia nekad menjual ginjalnya karena tidak tega dengan sang anak yang dikejar-kejar penagih hutang. ER mengambil keputusan itu karena dirinya merasa tidak akan mampu melunasi utang dengan nominal sebesar itu hanya dengan mengandalkan hasil dari jualan gorengan di pinggir jalan (Perdana, 2022). 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. *Gambling disorder* yang dilakukan pelaku yaitu seperti mencuri, menjual barang-barang berharga, serta melakukan tindak kriminal lainnya. Seseorang yang kecanduan berjudi *online* menghabiskan banyak uang yang membuat mereka berambisi untuk terus menang. Saat kalah, depresi muncul karena tidak memiliki uang untuk bermain. Setelah kehilangan banyak uang atau mungkin berhutang, pelaku bisa mengalami gangguan mental dan fisik yang parah. Kecemasan yang berlebihan dapat terjadi ketika pemain judi tidak mau menerima kekalahan dan sering berpikir tentang uang yang tidak dapat dikembalikan dari permainan judi tersebut (Fadli, 2022).

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pejudi memaknai pengalaman berjudi?
2. Bagaimana para pejudi berkomunikasi dengan orang-orang di sekitar?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana pejudi memaknai pengalaman berjudi
2. Untuk mengetahui cara berkomunikasi para pejudi dengan orang-orang di sekitar

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini bertujuan untuk melengkapi dan menambah kajian ilmu komunikasi, khususnya berkaitan dengan teori atau keilmuan mengenai pola komunikasi pelaku judi *online*. Serta memberikan referensi bagi mahasiswa yang meneliti objek yang sama.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Diharapkan mampu dijadikan sebagai wawasan baru mengenai dampak buruk judi *online*

b. Bagi Peneliti

- Diharapkan dapat memenuhi syarat penyelesaian tugas akhir
- Diharapkan dapat menjadi wadah aktualisasi diri dan aplikasi ilmu yang telah didapat

c. Bagi Masyarakat Umum

Diharapkan dapat menambah wawasan mengenai perilaku judi *online* serta dampak yang dapat ditimbulkannya.