

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman saat ini, revolusi teknologi komunikasi dan informasi mengalami pertumbuhan yang sangat cepat. Teknologi ini telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat karena telah menjadi suatu kebutuhan yang telah memberikan kontribusi besar terhadap kemajuan masyarakat, menyediakan kemudahan-kemudahan sebagai hasil dari perkembangan tersebut (Azizah, 2020). Salah satu dampak positif yang dirasakan oleh semua masyarakat adalah kemudahan dalam mengakses semua informasi melalui berbagai jenis media massa. Kini media massa pun terus berkembang dengan pesat, memperkenalkan berbagai bentuk media yang dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat tanpa terkendala jarak dan waktu, baik dalam bentuk cetak, elektronik ataupun media internet/online (Naufal, 2021).

Salah satu jenis perjudian yang melanggar norma sosial, agama, dan hukum adalah perjudian daring. Namun, sulit untuk memberantas perjudian daring yang semakin umum di banyak kalangan (Khabibatus et al., n.d.). Fenomena judi *online* tidak memandang usia, jenis kelamin, maupun status ekonomi, siapapun dapat mengakses web dan aplikasi yang tersedia dalam judi *online*, siapapun dan dari kalangan manapun dapat mengakses website judi *online* yang sudah sangat mudah ditemui pada sosial media, karena banyak juga artis yang menjadi promotor website atau link judi *online* di Indonesia. Perkembangan teknologi informasi ikut member kontribusi bisnis perjudian semakin berkembang. Judi senantiasa membawa akibat buruk bagi masyarakat. Oleh karena itu, sikap masyarakat pada dasarnya sangat setuju diberantasnya judi secara berlanjut, tegas tanpa pandang bulu terhadap para pelaku sehingga timbul tampak jera dan sadar bahwa judi adalah penyakit masyarakat. Persebaran perjudian dapat dikatakan tidak mengenal istilah lagi, bahkan di desa saat ini sudah banyak kita jumpai perjudian yang dilakukan oleh masyarakat. Bukan hanya orang dewasa saja yang saat ini melakukan judi, akan tetapi remaja pun sudah melakukan judi. Remaja yang seyogya merupakan harapan generasi

bangsa untuk dapat memajukan bangsa, justru saat ini telah terperangkap dalam penyakit masyarakat.

Perkembangan judi saat ini memberikan perubahan yang drastis seiring dengan perkembangan teknologi dalam menciptakan sebuah aplikasi. Aktivitas judi yang dulu ada secara konvensional seperti poker, kasino, mahjong, dan sport betting, sabung ayam, permainan dadu, lotre, Togel (Toto Gelap) menjadi aktivitas judi yang sangat digemari oleh para pemain. Walaupun judi memberikan dampak sosial yang buruk namun selalu digandrungi banyak orang. Kehadiran judi tersendiri memberikan warna yang berbeda dalam merubah tatanan kehidupan masyarakat secara negatif (Julianto, 2023).

Karena meningkatnya jumlah aktivis, penjahat, dan penjudi, pemerintah mengambil langkah-langkah agresif untuk memberantas kegiatan-kegiatan yang sangat meresahkan masyarakat. Hal ini karena sebagian besar pemain akan menderita gangguan psikologis dan perubahan dalam gaya komunikasi mereka, yang akan berdampak negatif pada kehidupan orang-orang di sekitar mereka dan dapat menyebabkan pencurian dan tindakan kriminal lainnya dalam upaya untuk memuaskan hasrat berjudi mereka. Sangat penting bagi semua kelompok untuk waspada terhadap kegiatan perjudian kontemporer, karena kemajuan teknologi yang pesat telah menyebabkan perjudian tradisional berevolusi menjadi permainan digital dan internet (Julianto, 2023)

Tabel 1. 1 Daftar Situs Judi Online Lokal Indonesia

Nama Situs	Nama Developer Aplikasi
Cooper boom	Trend Point
MAGER-Game Penghasil Uang	Sidji Studio
Double Win Slots-Vegas Casino	Royal Slot Casino
Capsa Susun (Qiu-qiu 99 Sicbo)	Funplay World
Fortune Scratch Life: Earn Cash	Composite ST

Sumber: CNBC Indonesia (2024)

Pada tabel 1.1 terdapat daftar situs judi *online* lokal yang ada di Indonesia yakni Cooper Boom, Su MAGER-Game Penghasil Uang, Double Win Slots-Vegas Casino, Capsa Susun (Qiu-qiu 99 Sicbo) dan juga Fortune Scratch Life: Earn Cash. Setiap situs judi *online* lokal hampir memiliki karakteristik yang sama dalam menyajikan permainan - permainannya, seperti Cooper Boom menyajikan permainan yang Random Number Generator (RNG): Mesin slot menggunakan perangkat lunak RNG untuk memastikan bahwa hasil putaran bersifat acak. Ini berarti setiap kali tombol diputar, hasilnya tidak terpengaruh oleh putaran sebelumnya.

Kemudian Su MAGER-Game Penghasil Uang menyajikan pilihan permainan yang bersifat multigames. Double Win Slots-Vegas Casino menyajikan permainan yang bersifat Simbol dan Paylines, Mesin slot memiliki berbagai simbol dan garis pembayaran (paylines). Pemain harus mencocokkan simbol-simbol tertentu pada garis pembayaran untuk memenangkan hadiah. Capsa Susun (Qiu-qiu 99 Sicbo) menyajikan permainan dalam bentuk permainan kartu dengan taruhan, serta Fortune Scratch Life: Earn Cash yang menyajikan permainan dengan menggosok kartu keberuntungan. Kelima situs tersebut, merupakan situs judi *online* terbesar di Indonesia banyaknya pelaku judi *online* yang memainkan permainan itu dan pada akhirnya mereka mendapatkan kekalahan.

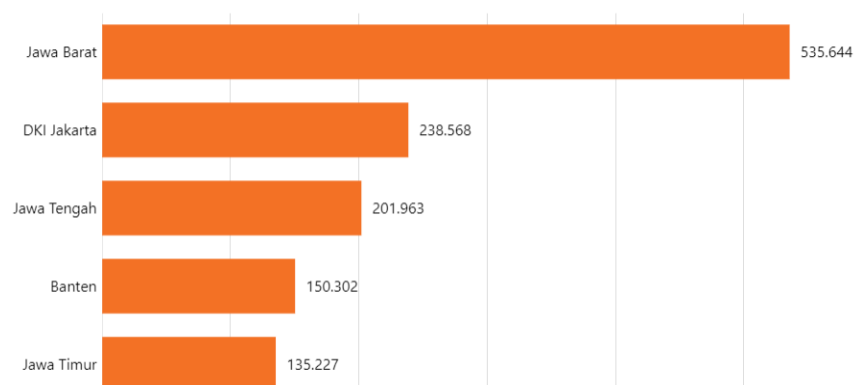
 Nabilah Muhamad
26/06/2024 09:48 WIB



5 Provinsi dengan Jumlah Pemain Judi Online Terbanyak di Indonesia (Juni 2024)



 Bar Horizontal  Table



Gambar 1.1 Sebaran Wilayah Judi Online di Provinsi Indonesia

Sumber : Databoks (2024)

Pada gambar 1.1 menjelaskan sebaran wilayah pemain judi *online* di 5 provinsi di Indonesia adalah provinsi Jawa Barat, DKI Jakarta, Jawa Tengah, Banten, dan Jawa Timur. Berdasarkan sebaran wilayah provinsi di Indonesia, Provinsi dengan jumlah pemain judi *online* terbanyak adalah Jawa Barat dengan 535.644 orang, diikuti oleh DKI Jakarta dengan 238.568 orang. Jawa Tengah menempati urutan ketiga dengan 201.963 orang, disusul oleh Banten dengan 150.302 orang, dan Jawa Timur di posisi terakhir dengan 135.227 orang. Infografik ini menunjukkan tren signifikan pemain judi *online* di beberapa provinsi besar di Indonesia.



Gambar 1. 2 Jumlah Pemain Judi Online Berdasarkan Gender dan Usia

Sumber: Databoks (2024)

Pada gambar 1.2 menjelaskan bahwa jumlah pelaku judi *online* ada sekitar 40% didominasi oleh kalangan orang dewasa dari usia 31-50 tahun. Dari data persentase menjelaskan bahwa pelaku judi *online* di dominasi dari kalangan remaja dan orang dewasa. Namun untuk kalangan anak-anak dan masih

terbilang rendah. Rata – rata pelaku judi *online* berasal dari kelas menengah kebawah sebesar 80% dari semua total pemain.

Seperti yang terjadi saat ini juga bahwa situs judi *online* makin menjamur, berbagai kalangan usia dan profesi mulai memainkan. Hal ini menjadi permasalahan yang sangat serius, pemerintah harus melakukan pemberantasan situs judi yang makin banyak dan memberikan penyuluhan terhadap masyarakat.



Gambar 1. 3 Dampak Judi Online Terhadap Sopir Truk Sumber : Tribun Jakarta (2024)

Pada gambar 1.3 menjelaskan bahwa sopir truk di Pringsewu Lampung, nekat melukai perutnya sendiri untuk berpura-pura menjadi korban begal. Tindakan ini dilakukan setelah uang milik bosnya habis digunakan untuk berjudi online. Sopir tersebut berharap dengan melukai dirinya sendiri, dia bisa meyakinkan polisi bahwa dia dirampok oleh begal, sehingga uang yang hilang bisa dibenarkan sebagai hasil perampokan.

Namun, aksinya terungkap setelah penyelidikan lebih lanjut oleh pihak kepolisian yang menemukan bukti bahwa tidak ada aksi begal yang terjadi. Sopir tersebut akhirnya ditangkap dan ditahan, sementara polisi menyatakan bahwa dia melakukan tindakan tersebut untuk menutupi kebohongannya mengenai uang bosnya yang telah habis untuk berjudi online.

Hal ini merupakan dampak judi *online* terhadap perilaku komunikasi sopir, judi merubah perilaku seseorang yang kecanduan judi sering kali menarik diri

dari interaksi sosial. Mereka mungkin mulai menghindari percakapan atau pertemuan dengan teman dan keluarga karena malu, stres, atau untuk menyembunyikan kebiasaan berjudi mereka. Ini menyebabkan penurunan dalam frekuensi dan kualitas komunikasi dengan orang-orang di sekitar.



Gambar 1. 4 Sopir Truk Menjadi Kurir Narkoba Akibat Judi Online
Sumber : Youtube Tv One News (2024)

Pada gambar 1.4 menjelaskan bahwa sopir truk sayur dan keneknya di Pacet, Cianjur, nekat menjadi kurir narkoba jenis sabu – sabu. Berita ini diliput oleh stasiun televisi tvOne dalam program "Apa Kabar Indonesia Pagi" dan berlokasi di Cianjur, Jawa Barat. Tindakan mereka menjadi sorotan karena diduga terlibat dalam kegiatan ilegal demi mencari tambahan dana untuk berjudi online.

Kecanduan judi dapat mengubah cara seseorang berinteraksi. Orang yang kecanduan judi sering kali menarik diri dari pergaulan sosial, menghindari percakapan atau pertemuan dengan teman dan keluarga karena rasa malu, stres, atau untuk menyembunyikan kebiasaan berjudi mereka. Akibatnya, frekuensi dan kualitas komunikasi dengan orang-orang di sekitar mereka menurun. Banyak perilaku berbohong yang mereka lakukan demi mendapatkan uang pinjaman dari orang terdekat bahkan ada yang pinjam aplikasi pinjaman *online* demi bisa bermain judi *online*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Komunikasi Kebohongan Antarpribadi Sopir Yang Melakukan Judi Online”. dikarenakan maraknya judi *online* di berbagai kalangan khususnya sopir *pickup* yang memiliki perubahan sikap dan perilaku kebohongan dalam komunikasi yang disebabkan karena faktor ekonomi, lingkungan, kesempatan dan kesadaran individu. Kesadaran diri menjadikan sumber proses perkembangan dirinya cenderung berubah ke arah negatif. Hal bisa menjadi dampak pada psikis dan kesehatan mental pada sopir yang memiliki riwayat kecanduan berjudi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih serta menjadi bahan pertimbangan bagi para pemangku kepentingan seperti pemerintah dan lembaga masyarakat dalam merancang solusi atau program yang dapat membantu pencegahan dampak negatif yang ditimbulkan oleh perjudian *online*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh peneliti, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik atau perilaku komunikasi sopir yang melakukan judi *online*
2. Bagaimana strategi berbohong sopir yang bermain judi *online*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui perilaku komunikasi kebohongan antarpribadi Sopir.
2. Mengetahui alasan sopir melakukan perilaku kebohongan terhadap permainan judi *online*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.1.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi aktif dalam bidang kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian komunikasi kebohongan

antarpribadi maupun media massa dan terutama mengenai perilaku kebohongan antarpribadi sopir yang melakukan judi *online*.

1.1.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan masukan, informasi, dan kesadaran tentang risiko yang dihadapi sopir pickup terkait judi *online*, termasuk dampak negatifnya pada perilaku komunikasi, interaksi sosial bagi sopir pickup mengenai bahaya judi *online* dan pengaruhnya terhadap pekerjaan mereka, namun tetap memberikan nilai informatif.