BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya zaman, teknologi digital pada internet semakin meningkat hingga membuat fenomena-fenomena baru muncul. Lebih lanjut dengan Jurnal Pendidikan dan Pengajaran yang ditulis oleh Ihsanudin et al., (2023), mengatakan bahwa intenet adalah salah satu bentuk kreativitas yang dibentuk oleh manusia. Internet telah mempermudah akses informasi, komunikasi, dan berbagai layanan yang mendukung kehidupan manusia. Namun, kemudahan yang ditawarkan oleh internet juga membawa tantangan baru, terutama dalam hal penyalahgunaan teknologi.

Dalam Journal of Social Humanities and Education, Nurdiana yang dikutip dalam Annisa Laras et al., (2024), banyaknya situs-situs judi online pada kalangan masyarakat terutama pemuda, membuat rasa penasaran untuk melakukan permainan yang menjanjikan serta mengandalkan unsur keberuntungan. Kemudian, bila keberuntungan itu berubah menjadi kekalahan, maka pemain dalam judi online tersebut akan kehilangan uang yang mereka pertaruhkan. Berdasarkan hasil penelitian Ardhan et al., (2023) pada Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, segala cara dilakukan untuk mendapatkan uang guna berjudi, mulai dari memakai uang kuliah, menggadai segala barang yang dipunya, serta berhutang.

Lebih lanjut dengan Jurnal Universitas Negeri Makassar yang ditulis oleh Asriadi, (2021), mengatakan bahwa selain memikirkan bagaimana mendapat keuntungan, pengguna judi online juga mahir dalam menggunakan jaringan internet guna melakukan strategi dalam bermain judi online. Menurut Fradly Robert Mais, Sefti S.J.Rompas, yang dikutip dalam Jurnal Ilmu Keperawatan Komunitas Wahkidi et al., (2022), sebuah sifat yang terlalu berlebihan dalam berbuat dimana

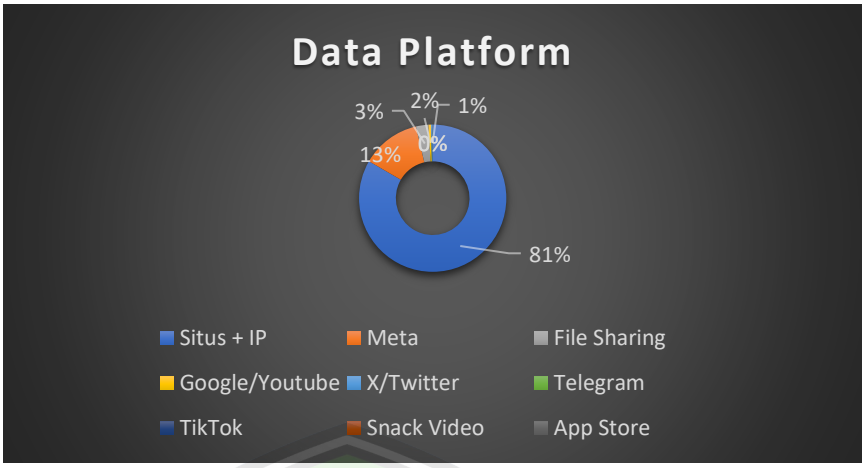
Interaksi Sosial.., Khalishta Adzra Andien, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

pengguna-pengguna akan melakukan hal tersebut secara berulang serta susah untuk berhenti, akibat yang ditanggung dari kecanduan juga tidak kecil yaitu pengguna akan kehilangan kontrol diri akan segala tanggung jawab hidupnya.

Dengan hadirnya teknologi yang semakin maju, media massa juga turut berkembang dengan sangat cepat seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta sistem online pada era globalisasi saat ini. Diawali dengan media cetak kemudian media online yang mendasari berbagai macam teknologi cepat serta tepat, menjadikan media massa berkembang serta menyesuaikan Asripilyadi, (2022) dalam bukunya Pintar Menulis di Media *Online*. Dalam hal ini berarti media massa mau tidak mau harus mengikuti alur perkembangan teknologi digital yang tidak hanya pada media cetak, akan tetapi juga pada media *online*.

Dalam penyebarannya, judi *online* menggunakan media *online* sebagai wadah dalam menjalankan permainannya. Lebih lanjut dalam Asripilyadi, (2022) Pintar Menulis di Media *Online*, pada era digital hampir semua bidang dalam kehidupan masyarakat dibantu oleh teknologi digital. Dengan berkembanganya media membuat kehidupan pada lingkungan saat ini bersatu pada media sosial dan digital di dalam internet, dengan banyaknya media baru pada saat ini internet berperan sebagai bentuk yang sangat banyak digunakan oleh manusia.

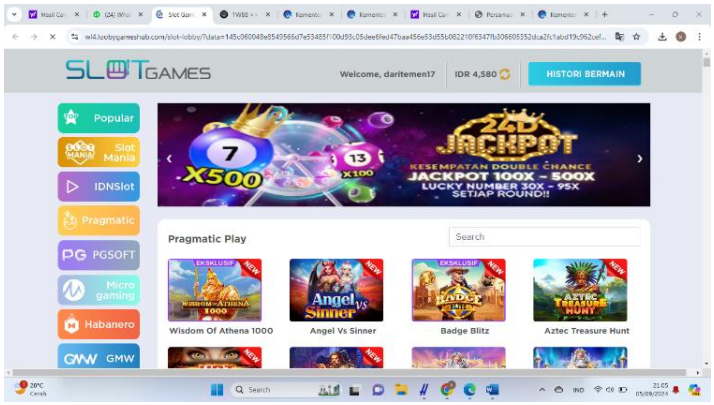
Media sosial sendiri mempunyai peran sebagai media dalam menyampaikan sebuah informasi, dalam mendapatkan sebuah informasi maka kita dapat memilih tentang apa saja yang bisa diambil dari media sosial dalam konteks relasi sosial Alyusi, (2016) dengan bukunya yang berjudul Media Sosial: Interaksi, Idetitas, dan Modal Sosial. Media sosial juga menjadi media penyebaran judi *online* bagi pemuda, lewat media sosial maka masyarakat lebih mudah menemui penawaran dari judi *online* tersebut.



Gambar 1.1 Grafik Data Pemutusan Akses *Platform*
Sumber: Laman @IndonesiaBaikId

Berdasarkan data laman @indonesiabaik.id menjelaskan Kementerian Komunikasi dan informatika melakukan pemutusan akses konten judi online pada 3.207.755 situs dan IP, 499.955 *platform* Meta, 29.257 akun *platform* File Sharing, 5.993 *platform* Google dan Youtube, 367 *platform* X, 170 *platform* Telegram, 15 *platform* TikTok, 8 *platform App Store*, dan 1 *platform* Snack Video.

Pada Siaran Pers No.588 Kementerian Komunikasi dan informatika mengatakan bahwa, dari 17 Juli 2023 sampai dengan 17 September 2024 total konten judi *online* telah ditangani sebanyak 3.383.000 konten pada ruang digital yang terdapat unsur perjudian sudah dilakukan pemutusan akses. Kemudian, pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) melaporkan bahwa masyarakat Indonesia sebanyak 3,2 juta orang yang tercatat sebagai pemain judi *online*. Kemudian, Jawa Barat merupakan Provinsi yang paling banyak pengguna judi *online* sebanyak 535.644, dan nilai transaksinya Rp3,8 triliun. Kota Bekasi juga terletak di Provinsi Jawa Barat dengan jumlah pengguna judi *online* yang paling banyak.



Gambar 1.2 Contoh Akses Situs IP Judi Online
Sumber Peneliti 2024

Berdasarkan data laporan dari Kementerian Kominfo pada media sosial twitter, gambar di atas merupakan bukti pada platform situs dan IP yang paling banyak dan masih bisa diakses dengan mudah walaupun Kementerian Kominfo sudah melakukan pemutusan akses pada konten judi online sebanyak 3.207.755 situs dan juga IP. Ini merupakan bukti kuat bahwa dengan hadirnya media *online* dapat membuat penyebaran judi *online* yang semakin marak.



Gambar 1. 3 Contoh Konten *Platform* WhatsApp
Sumber Peneliti 2024

Selanjutnya data laporan dari Kementerian Kominfo pada media sosial X, gambar di atas merupakan bukti pada konten digital *platform* Meta WhatsApp yang masih bisa diakses dengan mudah walaupun Kementerian Kominfo sudah melakukan pemutusan akses konten judi online pada 499.955 *platform* Meta. Dalam hal ini membuktikan bahwa media sosial memberi dampak pada penyebaran judi *online*.

Berdasarkan kegiatan perjudian *online*, Pasal 303 bis KUHP juga ikut mengancam para pemain judi dengan pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda pidana paling banyak 10 juta rupiah. Namun dengan adanya kebijakan pemerintah memberantas judi *online*, banyak situs-situs yang masih bisa diakses di *platform* manapun.

Lebih lanjut dengan Journal of Basic Educational Studies yang ditulis oleh Mangkudilaga & Saloko, (2024), dengan adanya situs-situs judi *online* yang semakin marak menyebabkan semakin meningkat jumlah pengguna pada kalangan pemuda yang terlibat dalam kegiatan perjudian.

Berdasarkan hasil penelitian Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial Lestari, D., & Nasrillah, (2024), pengguna yang terlibat pada permainan judi *online* lebih banyak mengabaikan kewajibannya dalam praktik keagamaan seperti shalat lima waktu, yang akhirnya berdampak pada hubungan antarkeluarga yang dapat menyebabkan sebuah konflik. Dengan demikian, nilai keagamaan dapat membuat acuan sejauh mana pengguna judi *online* dalam mematuhi aturan dengan menerapkan cara berpikir dan bertindak dalam kehidupan bersosial.

Lebih lanjut dengan buku Interaksi Sosial yang ditulis oleh Sudariyanto, (2010) mengatakan sebuah interaksi atau hubungan yang saling memberikan dan mempengaruhi satu sama lain disebut dengan proses sosial. Dengan demikian, interaksi sosial ialah hubungan-hubungan antar individu maupun antar kelompok manusia yang dilakukan dengan cara timbal balik dari kedua pihak dengan saling merespon satu sama lain. Dengan berlangsungnya proses interaksi sosial ini tentunya harus ada syarat utama yaitu interaksi kontak sosial dan komunikasi sosial.

Lebih lanjut dengan Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam Sahputra et al., (2022), mengatakan bahwa perjudian online akan menyebabkan timbulnya permasalahan sosial pada lingkungan pengguna judi *online* yang akhirnya terjadinya kerusakan pada sistem sosial pada masyarakat. Berdasarkan kutipan tersebut menekankan bahwa penggunaan judi *online* dalam merubah interaksi sosial tidak hanya memengaruhi satu atau dua individu, tetapi juga berdampak luas pada sistem sosial.

Dengan mengamati data-data di atas, peneliti melakukan prariset observasi dengan mewawancarai beberapa pemuda yang ada di wilayah kota Bekasi dan ditemukan bahwa, ada beberapa pemuda yang kecanduan judi *online* pada interaksi sosialnya. Dari hasil wawancara tersebut peneliti tertarik pada fenomena judi *online* yang mengacu dari situs-situs judi *online* yang masih banyak dan mudah diakses walaupun sudah ada kebijakan-kebijakan pemerintah dengan perubahan interaksi sosial yang diberikan pada judi *online* tersebut dikalangan pemuda di Kota Bekasi.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti ingin mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana interaksi sosial pemuda dalam penggunaan judi *online*. Sehingga penelitian ini berjudul "**INTERAKSI SOSIAL PADA PEMUDA PEMAIN JUDI *ONLINE* DI KOTA BEKASI"**.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini memfokuskan pada interaksi sosial pada pemuda yang bermain judi *online* di Kota Bekasi.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian ini yaitu bagaimana interaksi sosial pada pemuda pemain judi *online* di Kota Bekasi?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dilakukan yaitu, untuk mengetahui interaksi sosial pada pemuda pemain judi *online* di Kota Bekasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Secara Teoritis

1. Memberi kontribusi akan pengetahuan dan pengembangan yang bermanfaat bagi studi Ilmu Komunikasi terkait sebuah Interaksi sosial.
2. Dapat membantu memperkaya ilmu pengetahuan khususnya bagi peneliti terkait tema penelitian mengenai interaksi sosial pada pemuda pemain judi *online* di Kota Bekasi.

1.5.2 Secara Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan menambah wawasan kepada mahasiswa/i ilmu komunikasi dalam kajian komunikasi.