

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin

Volume 1, Nomor 11 Desember 2023

Licensed by CC BY-SA 4.0

E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.10432955)

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10432955>

Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi Online

Rian Hari Ramadhan¹, Qoni'ah Nur Wijayani²

^{1,2}Universitas Trunojoyo Madura

Email: rian49897@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa pengguna judi online. Perjudian online telah menjadi fenomena yang semakin umum di kalangan mahasiswa, dan dampaknya terhadap perilaku komunikasi interpersonal belum sepenuhnya dipahami. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi terhadap sejumlah mahasiswa yang aktif terlibat dalam judi online. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa pengguna judi online cenderung dipengaruhi oleh aktivitas judi online mereka. Terdapat peningkatan dalam komunikasi online melalui platform judi, Namun, juga ditemukan bahwa judi online dapat mengganggu komunikasi interpersonal di dunia nyata, seperti hubungan dengan teman, keluarga, dan rekan-rekan sejawat. Sebagian besar responden melaporkan bahwa mereka lebih memilih berkomunikasi dengan sesama pemain judi online daripada berinteraksi dengan orang di sekitar mereka.

Kata kunci: *perilaku, komunikasi interpersonal, judi online*

Article Info

Received date: 30 November 2023

Revised date: 12 December 2023

Accepted date: 25 December 2023

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi saat ini sedang mengalami pertumbuhan yang luar biasa cepat. Hampir di seluruh penjuru dunia, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Semua aspek kehidupan manusia dipengaruhi oleh kemajuan teknologi ini, tidak dapat disangkal bahwa perkembangan teknologi ini akan mempermudah semua aktivitas dalam kehidupan manusia. Namun, berbagai kemajuan ini juga memiliki dampak yang mengakibatkan penurunan nilai-nilai sosial di masyarakat. Hal ini menjadi penyebab utama berbagai masalah sosial. Oleh karena itu, beradaptasi atau menyesuaikan diri dalam kehidupan sosial yang semakin kompleks tidaklah mudah. Kesulitan dalam menerapkan adaptasi dan aturan dapat menyebabkan kebingungan, kecemasan, dan berbagai konflik yang mengakibatkan ketidaktransparanan dan penyembunyian, baik secara eksternal maupun internal. Sebagai fakta, banyak individu mengembangkan perilaku yang melanggar norma dan cenderung melakukan tindakan tanpa mempertimbangkan orang lain. Salah satu contoh yang patut diperhatikan adalah perjudian online, dalam konteks ini, perjudian telah menyebar dan berkembang pesat di kalangan masyarakat umum. Dengan kemajuan teknologi, perjudian telah beralih ke dalam lingkungan yang lebih eksklusif. Berkat teknologi, perjudian tidak perlu lagi disembunyikan seperti dulu. Anda dapat bermain game judi ilegal dengan santai di depan komputer yang terhubung ke internet. Sistem yang terkomputerisasi ini mencakup berbagai aspek kehidupan, termasuk sistem transfer uang, aliran informasi, dan infrastruktur yang tersedia hampir di seluruh dunia, semuanya memudahkan perkembangan yang dikenal sebagai perjudian online.

Dalam kasus judi online, komunikasi interpersonal atau juga dikenal sebagai komunikasi antarpribadi, merujuk pada proses komunikasi yang terjadi secara langsung, melibatkan pertemuan tatap muka, dan melibatkan dua orang atau lebih, baik dalam konteks yang terstruktur atau dalam kelompok kecil tertentu. Komunikasi interpersonal juga berperan sebagai alat untuk memengaruhi orang lain, memodifikasi pemikiran mereka, dan mendukung mereka dalam pengambilan keputusan. Pengguna komunikasi interpersonal dapat dengan lancar berinteraksi dengan lingkungan sosial dan memiliki potensi untuk menjadi agen perubahan, baik dalam diri mereka sendiri maupun dalam lingkungan sosial sesuai dengan tujuan mereka.

Saat ini fenomena judi bola dan kasino online sedang populer di kalangan pelajar Indonesia karena didorong oleh kecintaan mereka pada sepak bola dan kasino. Hal lain yang menjadi pemicu

maraknya game online bagi pelajar karena hasil yang dicapai sangat penting, Hal ini berdampak pada perekonomian mahasiswa sehingga membuat mahasiswa ingin mendapatkan uang lebih banyak. Menurut data yang dipublikasikan Kementerian Informasi dan Komunikasi (Kominfo) pada tahun 2020 hingga 22 Agustus 2022, mereka memutus akses terhadap 403.542 aset di ruang media digital dengan elemen permainan, termasuk akun platform digital dan situs berbagi konten berhubungan dengan aktivitas bermain judi online.

Permainan ini adalah sebuah pertarungan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan nilai atau sesuatu yang dianggap berharga sebagai pengakuan bahwa terdapat risiko dan ekspektasi tertentu dalam peristiwa pertandingan, perlombaan, kompetisi, dan peristiwa yang hasilnya tidak tersedia atau tidak pasti. Ketidakpastian hasil ada banyak ekspektasi yang terkadang salah harapan dan menciptakan ketegangan yang berbeda untuk setiap pemain. Permainan judi masa lalu memaksa pemain untuk menghadapi diri mereka sendiri, tatap muka dan pembayaran tunai langsung. Namun saat ini adalah permainan judi dapat menggunakan fasilitas dunia maya yaitu menggunakan Internet untuk permainan judi dimainkan secara online pemain tidak diharuskan bertemu satu sama lain secara langsung.

Di Indonesia, perubahannya berurutan terutama dalam kehidupan masyarakat juga terasa karena pengaruh internet. Teknologi ini sekarang dapat diakses oleh kelompok yang berbeda dalam masyarakat, terutama remaja sebagai pengguna fasilitas internet belum bisa mengatur aktivitas internet mana saja yang berguna. Mereka juga cenderung melakukannya dan mudah dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya tanpa memikirkannya terlebih dahulu dampak positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas di internet. Penggunaan internet yang semakin meningkat menjadi mudah juga telah disalahgunakan oleh orang-orang untuk memainkan permainan judi online. Awalnya orang berkunjung game online, lalu sesuai rasa penasaran dan ingin tahu, para remaja pun menjadi berpartisipasi dalam permainan judi online. Dalam permainan judi online, tidak hanya memikirkan keuntungan saja, namun harus cukup kompeten untuk menggunakan internet dan penguasaannya menerapkan strategi perjudian online. Selain itu, bermain judi online dapat memiliki sejumlah dampak negatif yang signifikan, yakni:

1. Kecanduan: Judi online dapat sangat adiktif. Orang yang terlibat dalam aktivitas ini cenderung menghabiskan banyak waktu dan uang mereka, dan mereka mungkin merasa sulit untuk berhenti, bahkan jika mereka mengalami kerugian.
2. Masalah Kesehatan Mental: Kecanduan judi dapat menyebabkan masalah kesehatan mental, termasuk depresi, kecemasan, dan stres. Orang yang kehilangan banyak uang dalam perjudian juga mungkin merasa tertekan dan putus asa.
3. Kerugian Finansial: Judi online dapat menyebabkan kerugian finansial yang serius. Orang yang tidak bisa mengendalikan kebiasaan berjudi mereka dapat menghabiskan uang yang mereka tidak mampu untuk kehilangan, dan ini dapat menyebabkan masalah keuangan yang serius, seperti utang.
4. Masalah Hubungan: Judi online dapat merusak hubungan dengan teman dan keluarga. Orang yang terlalu fokus pada perjudian sering kali mengabaikan hubungan sosial dan keluarga mereka, dan ini dapat menyebabkan konflik dan isolasi.
5. Penipuan dan Kecurangan: Judi online juga dapat membawa resiko penipuan dan kecurangan. Ada situs judi online yang tidak jujur dan tidak adil, yang dapat merugikan pemain. Selain itu, pemain juga dapat terlibat dalam kecurangan untuk mencoba meningkatkan peluang mereka untuk menang.
6. Pelanggaran Hukum: Banyak negara memiliki undang-undang yang melarang atau mengatur perjudian online. Bermain judi online ilegal dapat menyebabkan masalah hukum, termasuk denda atau bahkan hukuman penjara.
7. Waktu yang Terbuang: Bermain judi online dapat menjadi pemborosan waktu yang signifikan. Orang yang menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar komputer atau ponsel mereka untuk berjudi mungkin mengabaikan tanggung jawab mereka, seperti pekerjaan, pendidikan, atau tugas-tugas sehari-hari.

Perjudian adalah salah satu bentuk kejahatan yang memiliki tingkat kejahatan tinggi, terutama di Indonesia. Perjudian adalah tindakan bertaruh dengan sengaja, di mana seseorang mempertaruhkan nilai atau sesuatu yang dianggap berharga, dengan kesadaran akan adanya risiko dan harapan tertentu terkait dengan hasil permainan, perlombaan, atau kejadian-kejadian yang tidak pasti atau belum pasti

hasilnya. Perjudian pada dasarnya adalah perilaku yang bertentangan dengan nilai-nilai agama, moral, etika, dan hukum. Sesuai dengan Pasal 303 KUHP ayat 3, berjudi merujuk pada setiap permainan yang sebagian besar bergantung pada keberuntungan, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh keterampilan atau keahlian pemain. Ini juga mencakup segala bentuk taruhan yang terkait dengan perlombaan atau permainan lainnya yang tidak melibatkan peserta yang berlomba atau bermain, serta berbagai bentuk perjudian lainnya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Sesuai dengan Moleong (2017:6), penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lainnya, dengan mendeskripsikan data dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Metode kualitatif ini melibatkan pengumpulan data melalui pengamatan langsung dan wawancara dengan informan, dilanjutkan dengan analisis data dan kesimpulan, dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman umum terhadap fenomena perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa pengguna judi online. dan Studi Kasus ialah suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan yang mendalam tentang peristiwa tersebut (Rahardjo : 2017).

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme. Paradigma konstruktivisme adalah paradigma yang hampir merupakan antitesis dari paham yang meletakkan pengamatan dan objektivitas dalam menemukan suatu realitas atau ilmu pengetahuan. Pada penelitian ini peneliti memiliki tujuan untuk memahami peristiwa sosial yaitu tentang perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa pengguna judi online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komunikasi Interpersonal memiliki akar kata dari "inter," yang berarti "antara," dan "person," yang berarti "individu." Secara umum, komunikasi interpersonal terjadi antara dua orang. Proses komunikasi melibatkan beberapa orang, tetapi seringkali hanya melibatkan beberapa orang yang memiliki hubungan yang dekat. Definisi berdasarkan komponen menguraikan komunikasi interpersonal sebagai proses di mana satu individu menyampaikan pesan kepada individu atau kelompok kecil lainnya dan pesan tersebut diterima oleh mereka. Di sisi lain, definisi berdasarkan hubungan mendeskripsikan komunikasi interpersonal sebagai interaksi yang terjadi antara dua individu yang memiliki hubungan yang kuat dan jelas.

Komunikasi interpersonal adalah bentuk interaksi antara individu yang melibatkan pertukaran informasi dan pesan, baik dalam bentuk komunikasi lisan maupun nonverbal, yang dilakukan secara dua arah antara individu satu dengan individu lain atau dengan kelompok kecil. Komunikasi interpersonal melibatkan sejumlah proses yang saling berhubungan, termasuk produksi pesan, pengolahan pesan, koordinasi interaksi, dan persepsi sosial. Produksi pesan mencakup tindakan verbal dan nonverbal yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan dan mencapai tujuan sosial. Pengolahan pesan melibatkan interpretasi perilaku komunikatif individu lain untuk memahami makna perilaku mereka dan implikasinya. Koordinasi interaksi adalah usaha untuk menyelaraskan aktivitas produksi pesan dan pengolahan pesan, bersama dengan perilaku lain, agar terjadi pertukaran komunikasi yang berjalan dengan lancar dan kohesif. Terakhir, persepsi sosial mencakup rangkaian proses yang membantu kita memahami dunia sosial, termasuk diri kita sendiri, orang lain, hubungan sosial, dan norma-norma sosial.

Salah satu prinsip dalam komunikasi adalah bahwa setiap tindakan memiliki potensi untuk berkomunikasi. Perilaku komunikasi mencakup tindakan atau tingkah laku individu saat mereka menyampaikan pesan, baik dalam bentuk verbal maupun nonverbal. Bentuk perilaku ini dilihat dari sudut pandang respon terhadap rangsangan atau stimulus, dan dapat dibagi menjadi dua jenis: Perilaku Tertutup dan Perilaku Terbuka. Perilaku Tertutup mengacu pada respon individu terhadap stimulus yang tidak terlihat dengan jelas oleh orang lain. Respon ini terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan/kesadaran, dan sikap yang belum dapat diamati secara langsung oleh orang lain. Di sisi lain, Perilaku Terbuka merujuk pada respon individu terhadap stimulus yang tampak dalam bentuk tindakan atau praktik yang dapat diamati oleh orang lain. Perubahan perilaku tidak hanya melibatkan perubahan sikap atau tindakan individu, tetapi juga melibatkan perubahan dalam cara mereka

berkomunikasi. Jika seseorang mengalami penurunan kualitas perilaku komunikasinya, langkah yang tepat adalah menghindari lingkungan yang berdampak negatif dan mulai berinteraksi dengan individu-individu yang membawa dampak positif.

Perilaku komunikasi interpersonal memainkan peran kunci dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di lingkungan perguruan tinggi. Namun, saat ini, masalah perilaku berjudi online telah muncul sebagai ancaman serius bagi mahasiswa. Perjudian online telah menjadi fenomena yang meresap ke dalam kampus-kampus, mempengaruhi banyak mahasiswa. Dalam konteks ini, penting untuk memahami bagaimana komunikasi interpersonal dapat memengaruhi mahasiswa yang terlibat dalam perilaku judi online.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan mahasiswa yang terlibat dalam judi online menunjukkan bahwa awal mula mereka terpapar dengan perjudian online adalah melalui pengaruh dari lingkungan sekitar, informasi dari teman ke teman, dan media sosial pribadi mereka. Akibatnya, judi online telah menjadi populer di kalangan pelajar, walaupun menyadari bahwa ini merupakan perilaku yang menyimpang dari norma umum masyarakat.

Dalam konteks lingkungan sosial, perilaku menyimpang ini dapat diklasifikasikan sebagai Deviasi Situasional, di mana pengaruh dari berbagai faktor situasional atau sosial di luar individu serta tekanan situasional mendorong individu untuk melanggar aturan dan norma-norma yang berlaku. Berbagai faktor mendorong pelajar untuk terlibat dalam judi online, seperti rasa ketertarikan, rasa ingin tahu, dan pandangan yang positif tentang judi online, terutama mengenai kemudahan bermain dan potensi keuntungan, tanpa mempertimbangkan dampak positif atau negatifnya. Inilah yang menyebabkan peningkatan perilaku judi online di kalangan mahasiswa:

1. Dalam konteks ekonomi, ketika seseorang melihat bahwa suatu aktivitas, baik itu termasuk dalam kategori yang tidak biasa atau tidak, dapat menghasilkan keuntungan, maka mereka cenderung lebih tertarik untuk terlibat dalam aktivitas tersebut. Keuntungan menjadi salah satu faktor utama yang membuat para pelajar tertarik untuk terlibat dalam perjudian online, tanpa perlu melakukan usaha berat dan melelahkan. Permainan judi online menawarkan berbagai jenis keuntungan yang sangat menarik, terutama karena hasil kemenangan dapat menggandakan jumlah taruhan yang telah mereka pasang. Sebagai contoh, informan utama berinisial M menyatakan bahwa dia sering mengalami keuntungan saat bermain judi online, dan uang kemenangan tersebut digunakan untuk membeli suatu barang sesuai keinginannya. Namun, dalam konteks ini, para mahasiswa yang terlibat dalam perjudian online tertarik pada keuntungan tanpa kepastian, dan kadang-kadang mereka mungkin mengalami kerugian daripada keuntungan yang diharapkan. Sebaliknya, beberapa informan utama lainnya mengalami kerugian signifikan dalam perjudian online, mencapai ratusan hingga jutaan rupiah. Kerugian semacam ini dapat merusak situasi keuangan mahasiswa dan juga berdampak negatif pada situasi ekonomi orang tua mereka.
2. Kondisi keluarga yang tidak stabil (*broken home*) adalah faktor yang mencakup cara orang tua mendidik anak, tingkat perhatian orang tua terhadap anak, interaksi orang tua dengan anak, situasi ekonomi keluarga, dan tingkat kepedulian orang tua terhadap anak. Seperti yang diungkapkan oleh informan berinisial M, salah satu penyebab mahasiswa terlibat dalam perjudian online adalah pengaruh lingkungan sekitarnya, termasuk situasi keluarga mereka. Dengan demikian, peran orang tua sangat signifikan dalam membentuk perkembangan anak, yang dapat berdampak positif atau negatif tergantung pada kualitas pendidikan dan perhatian yang diberikan oleh orang tua. Oleh karena itu, sangat penting bagi semua orang tua untuk mendidik anak-anak mereka dengan baik dan memberikan perhatian yang cukup terhadap perkembangan anak.
3. Pengaruh lingkungan masyarakat sangat berperan dalam munculnya perilaku perjudian online di kalangan para mahasiswa. Hal ini disebabkan oleh kedekatan mahasiswa dengan sesama teman-teman sebaya, kelompok, dan lainnya yang telah terlibat dalam perjudian online. Mereka cenderung terpengaruh oleh ajakan, rayuan, tekanan, penawaran, dan pengaruh dari teman-teman mereka yang sudah terlibat dalam perjudian online. Dan juga di lingkungan tempat tinggal mereka, teman-teman sebaya juga sering bermain judi online, sehingga pelajar tersebut merasa tertarik dan tergoda untuk ikut serta dalam aktivitas perjudian online. Informan penelitian ini mengenal judi online melalui interaksi dengan teman-teman mereka atau tergoda oleh hasil yang didapatkan oleh teman-teman mereka dalam perjudian online.
4. Perkembangan teknologi juga membawa banyak konsekuensi negatif, terutama bagi anak-anak yang belum matang dan belum mampu memanfaatkan teknologi secara bijak. Ponsel pintar (HP)

merupakan salah satu contoh kemajuan teknologi yang digunakan untuk berkomunikasi tanpa perlu bertemu secara langsung. Ponsel pintar pada era saat ini sering digunakan untuk berjudi online, khususnya oleh para pelajar. Judi online berkembang pesat karena permainannya yang sederhana dan menjanjikan keuntungan besar dengan cepat. Tingginya tingkat penggunaan judi online oleh pelajar juga disebabkan oleh kebebasan mereka dalam menggunakan ponsel pintar, baik di sekolah maupun di luar sekolah, serta kurangnya pengawasan dari keluarga terhadap aktivitas pelajar saat menggunakan ponsel.

5. Pelampiasan emosi, seringkali ketika seseorang merasa kecewa, itu dapat menghasilkan perilaku yang di luar kendali individu tersebut. Mereka bahkan mungkin melupakan norma-norma dan aturan sosial. Contoh yang sesuai adalah ketika seorang mahasiswa terlibat dalam perjudian online. Informan berinisial M mengungkapkan bahwa ketika dia menderita kekalahan dalam perjudian online, dia merasa sangat kecewa dengan hasilnya. Karena kekalahan besar yang dia alami, dia mulai minum-minum keras dan bahkan sampai mabuk sebagai bentuk pelepasan emosinya. Informan juga mengungkapkan bahwa dia sering merasa kecewa dan frustrasi ketika kalah dalam permainan judi online. Terkadang, dia bahkan sampai rela meminjam uang atau hutang kepada temannya demi hanya untuk mendapatkan uang guna mengganti kerugian yang dia alami saat bermain, dengan harapan akhirnya bisa mendapatkan kembali uang yang telah dihabiskannya dan modal awalnya.

SIMPULAN

Dalam kasus judi online, komunikasi interpersonal atau juga dikenal sebagai komunikasi antarpribadi, merujuk pada proses komunikasi yang terjadi secara langsung, melibatkan pertemuan tatap muka, dan melibatkan dua orang atau lebih, baik dalam konteks yang terstruktur atau dalam kelompok kecil tertentu. Salah satu contoh yang patut diperhatikan adalah perjudian online, dalam konteks ini, perjudian telah menyebar dan berkembang pesat di kalangan masyarakat umum. Dengan kemajuan teknologi, perjudian telah beralih ke dalam lingkungan yang lebih eksklusif. Anda dapat bermain game judi ilegal dengan santai di depan komputer yang terhubung ke internet tanpa bertatap muka secara langsung

REFERENSI

- Ginting, Z. C., & Ginting, B. (2023). Faktor Penyebab Meningkatnya Pe'laku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga). *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 20–25.
- Jalan, D. I., Saelan, E., & Makassar, K. (2018). *Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Yang Berdomisili*. 2(1), 97–104. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/3165-Full_Text.pdf
- Maharani, G. N. (2020). Komunikasi interpersonal dalam interaksi sosial pada remaja pecandu games. *Lektur: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(4), 310–316. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/ilkom/article/view/16958/16376>
- Ninla Elmawati Falabiba, Anggaran, W., Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, A., Wiyono, B. ., Ninla Elmawati Falabiba, Zhang, Y. J., Li, Y., & Chen, X. (2020). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN Mandai Maros Kabupaten Maros). *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5(2), 40–51.
- Nugraha, B. D. (2022). *Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa*. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/15142>
- Widyastuti, N. W. (2022). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online. *Maarif*, 17(1). <https://doi.org/10.47651/mrf.v17i1.157>