

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemajuan teknologi dan informasi saat ini berlangsung dengan sangat cepat dan telah menjadi faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Secara tidak disadari, perkembangan ini telah mempermudah berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Teknologi kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, dan setiap aspek kehidupan manusia terpengaruh oleh perkembangan teknologi. Tidak dapat disangkal bahwa kemajuan teknologi akan menciptakan kondisi yang menguntungkan bagi berbagai aktivitas kehidupan manusia.

Kemajuan teknologi dan meningkatnya kemudahan akses ke Internet telah mengubah cara masyarakat dalam mengeksplorasi aspek baik dan buruknya. Ekasari dan Surga (dalam Falabiba et al., 2020) berpendapat bahwa masyarakat sebagai salah satu kelompok pengguna media internet masih mengalami kesulitan dalam memilih aktivitas internet.

Semakin populernya akses Internet telah menjadi sarana penggunaan yang tidak tepat, terutama dalam bentuk perjudian *online*. Menurut (Falabiba et al., 2020), akses mudah ke Internet telah disalahgunakan dengan maraknya perjudian *online*. Pada awalnya para remaja hanya bisa bermain *game online*, namun kemudian karena penasaran dan penasaran, mereka pun buru-buru terjun ke dalam perjudian *online*.

Kepopuleran dan eksistensi perjudian *online* khususnya dalam bentuk permainan slot sudah bukan hal yang asing lagi atau asing di telinga masyarakat. Menurut (Aprilia dkk., 2023), dalam konteks ini game telah menjadi topik yang sangat populer dan diperbincangkan di masyarakat, dan fenomena ini memberikan dampak yang signifikan juga terhadap individu dan lingkungan sosialnya.

Seperti yang kita ketahui, perjudian telah ada sejak zaman dahulu, namun di era modern, perjudian menjadi lebih mudah diakses berkat

perkembangan teknologi dan kemudahan akses internet. Patel (2019:3) menyatakan bahwa dengan adanya perkembangan teknologi, perjudian telah beralih ke tempat yang lebih eksklusif. Kini, perjudian tidak lagi harus disembunyikan seperti di masa lalu. Seseorang dapat memainkan permainan ilegal hanya dengan bersantai di depan komputer yang terhubung ke internet.

Perjudian yang awalnya berisiko tinggi karena terkait kemungkinan penangkapan oleh aparat hukum ketika dilakukan secara langsung, kini telah menemukan solusi yang lebih aman melalui media *online*. Menurut Pasha (2023:4), pada awalnya perjudian yang dilakukan secara langsung, seperti di tempat bandar, memiliki risiko besar terhadap penegakan hukum. Namun, dengan hadirnya media *online*, risiko ini menjadi jauh lebih kecil. Keberadaan media *online* memberikan keuntungan besar bagi bandar maupun penjudi yang ingin terlibat dalam aktivitas perjudian tanpa menghadapi risiko sebesar yang ada pada metode konvensional.

Bentuk perjudian *online* merupakan salah satu penyalahgunaan teknologi yang terjadi, dikarenakan mempertaruhkan sejumlah uang dengan harapan mendapatkan keuntungan yang lebih besar. Perjudian *online* adalah permainan di mana orang bertaruh uang dengan harapan menghasilkan keuntungan yang melebihi jumlah modal. Fenomena perjudian *online* telah menjadi semakin umum, dengan jumlah taruhan yang ditempatkan seringkali berkali-kali lipat dari modal yang diinvestasikan. Ini mencerminkan penyalahgunaan teknologi yang terus berkembang (Asriadi, 2020).

Praktik perjudian di Indonesia sulit untuk diberantas sepenuhnya. Sampai saat ini, perjudian tetap menjadi masalah yang tersebar luas di tengah masyarakat dan terus berkembang sejalan dengan perkembangan masyarakat, terutama dalam era pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi yang cepat. Meskipun telah ada upaya dari pihak berwenang untuk mengendalikan aktivitas perjudian, namun kenyataannya perjudian masih tetap menjadi masalah yang terus tumbuh di tengah masyarakat. Hal

ini bisa disebabkan oleh sejumlah faktor yaitu minimnya kesadaran tentang dampak negatif perjudian, dan adanya teknologi yang memudahkan akses ke perjudian *online*.

Kondisi sosial terkait kecanduan judi *online* telah menjadi perhatian serius dalam masyarakat modern saat ini (Sinaga, 2023). Berdasarkan data, terdapat sekitar 3,2 juta orang di Indonesia yang terjebak dalam praktik judi *online*, dengan total transaksi mencapai 327 triliun Rupiah pada tahun 2023 (Rachman, 2024). Fenomena ini tidak hanya berdampak pada aspek keuangan individu (Pranacitra et al., 2023), tetapi juga mengancam integritas serta keharmonisan struktur keluarga (Ali et al., 2023). Kecanduan judi *online* dapat merusak hubungan antarpribadi, memicu konflik, dan menyebabkan berbagai masalah psikologis yang berdampak pada keharmonisan keluarga (Lingga et al., 2022).

Keharmonisan keluarga merupakan fondasi penting bagi kesejahteraan setiap anggotanya (Sugitanata & Ridwan, 2024). Namun, kesejahteraan ini dapat terancam oleh perilaku berjudi secara kompulsif. Setiap rumah tangga memiliki kondisi ideal masing-masing yang mendukung terciptanya keharmonisan. Keharmonisan dapat dicapai melalui komunikasi yang baik. Contoh kasus pada Masyarakat di Desa Tahalo Kecamatan Jabung Kabupaten Lampung Timur ada beberapa Sebagian keluarga sering berjudi khususnya pasangan suami istri yang baru menikah (pasangan muda). Pada kasus ini terdapat beberapa keluarga yang terdampak oleh judi *online* seperti contoh pada keluarga ibu Yunita keluarganya mengalami kondisi ekonomi yang tidak stabil, pasalnya suami ibu Yunita mempunyai hutang cukup banyak, selain itu hilangnya tanggung jawab suami ibu Yunita sehingga mengakibatkan ketidakharmonisan dalam keluarga. Hal tersebut merupakan dampak dari kurang nya komunikasi dalam keluarga, maka terjadinya ketidakharmonisan didalam rumah tangga (Anggara, 2023)

Komunikasi ini berperan sebagai elemen positif yang menciptakan keteraturan dalam kelompok sosial, di mana anggotanya bekerja sama

dengan harmonis. Dalam komunikasi ini terdapat proses untuk menerima dan memahami satu sama lain, serta adanya akomodasi yang memungkinkan toleransi dan kompromi dalam membangun kesepahaman.

Dalam konteks judi *online*, komunikasi interpersonal, yaitu proses komunikasi langsung yang melibatkan tatap muka dengan dua atau lebih individu, memainkan peran penting. Komunikasi ini dapat berlangsung dalam situasi terstruktur maupun dalam kelompok kecil tertentu. Selain itu, komunikasi interpersonal berfungsi sebagai alat untuk memengaruhi orang lain, mengubah pola pikir mereka, serta mendukung pengambilan keputusan. Pengguna komunikasi interpersonal yang efektif dapat berinteraksi dengan lancar dalam lingkungan sosial dan memiliki potensi menjadi agen perubahan, baik bagi dirinya sendiri maupun lingkungannya, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Rahmadani, 2021).

Berdasarkan data yang dirilis oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) dari tahun 2020 hingga 22 Agustus 2022, sebanyak 403.542 akses ke aset di ruang media digital, termasuk akun platform digital dan situs berbagi konten yang terkait dengan aktivitas judi *online*, telah diblokir. Saat ini, fenomena judi *online* seperti taruhan sepak bola dan kasino menjadi populer di kalangan pasangan Indonesia, yang dipicu oleh kecintaan mereka pada olahraga sepak bola dan permainan kasino. Selain itu, dorongan untuk bermain judi *online* juga meningkat di kalangan pelajar karena hasil yang dianggap penting. Hal ini memberikan dampak pada kondisi ekonomi pasangan menikah, mendorong mereka untuk mencari penghasilan tambahan.

Maraknya judi *online*, terutama jenis permainan slot, di berbagai daerah menyebabkan peningkatan kejahatan yang terkait dengan perjudian. Bagi sebagian orang, perjudian mungkin dianggap sebagai aktivitas yang biasa dan tidak berbahaya, padahal sebenarnya dapat memberikan dampak negatif yang serius, terutama pada aspek keuangan, kesehatan mental, dan hubungan sosial. Menurut Suharya (2019:4), bentuk perjudian yang semakin marak di kalangan remaja, baik secara terbuka maupun

tersembunyi, seringkali dianggap sepele oleh masyarakat, sehingga tidak dipandang sebagai masalah serius.

Perjudian *online*, terutama permainan slot, semakin marak diakses karena kemudahannya dan janji keuntungan cepat. Namun, di balik daya tarik tersebut, banyak pasangan yang akhirnya terjerumus dalam konflik internal rumah tangga akibat dampak psikologis dan finansial yang ditimbulkan. Konflik keluarga yang muncul pada pasangan pemain judi *online* mencakup ketidakpercayaan, pertengkaran, pengabaian tanggung jawab, tekanan emosional, serta munculnya kekerasan verbal maupun fisik. Pasangan yang kecanduan judi *online* cenderung mengalami perubahan emosi drastis seperti mudah marah, cemas, stres, dan menarik diri dari komunikasi terbuka dengan pasangan. Konflik-konflik ini dapat berkembang menjadi siklus negatif dalam rumah tangga, di mana komunikasi yang awalnya terbuka berubah menjadi penuh kecurigaan, manipulasi, dan penghindaran konflik.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Payesa (2021) berjudul "*Faktor Kenakalan Judi Online yang Dilakukan Remaja di Desa Ujung Batu, Kabupaten Rokan Hulu*" menunjukkan adanya kesamaan dan perbedaan dengan penelitian saat ini. Kesamaannya adalah sama-sama membahas judi *online*, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian, yaitu dampak kejahatan yang terjadi dalam komunikasi interpersonal antara suami dan istri saat bermain judi. Selain itu, penelitian sebelumnya oleh Pasha (2023) berjudul "*Interaksi Sosial dan Motivasi Bermain Judi Online*" juga memiliki kesamaan, yaitu membahas interaksi sosial dalam perjudian *online*. Namun, perbedaannya adalah subjek penelitian yang digunakan adalah pasangan menikah.

Penelitian ini didasari oleh kurangnya jurnal yang membahas komunikasi interpersonal terkait pesan dalam permainan judi slot *online* antara suami dan istri menggunakan teori kebohongan antarpribadi. Sebagian besar penelitian tentang judi *online* lebih berfokus pada dampak yang ditimbulkan selama bermain judi *online* dan kemampuan mengelola

kecanduan judi secara mandiri. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam memahami teori harapan serta menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik pada fenomena perjudian *online*.

Penelitian ini juga bertujuan untuk menjelaskan komunikasi interpersonal dalam memahami pesan yang terkait dengan fenomena judi *online* antara pasangan, dengan pendekatan berbasis teori Kebohongan Antarpribadi. Tujuan utamanya adalah menggali informasi tentang bagaimana komunikasi terjadi antara pasangan yang terlibat dalam perjudian *online*, serta memahami jenis pesan apa yang memotivasi suami dan istri untuk terlibat dalam praktik judi *online* jenis slot. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul "*Komunikasi Interpersonal Pasangan Pemain Judi Online*".

## **1.2 Perumusan Masalah**

Komunikasi interpersonal menjadi salah satu faktor penyebab terjadinya judi *online* dikalangan masyarakat. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana komunikasi interpersonal pemain judi *online* pasangan menikah ?”

## **1.3 Tinjauan Pustaka**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Komunikasi Interpersonal pemain judi *online* pasangan menikah.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis dan praktis di antaranya adalah:

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, khususnya dalam kajian komunikasi interpersonal.

## **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pemahaman baru bagi penulis, serta secara umum menjadi wawasan untuk mendorong pembaca untuk tidak melakukan judi *online* serta mendorong pembaca untuk berhenti melakukan judi *online* bagi masyarakat yang sudah melakukannya.