

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi yang selalu berkembang dari hari ke hari, selalu membawakan hal baru di kehidupan saat ini sehingga memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia. Kemajuan teknologi saat ini tidak dapat dihindari dalam kehidupan sehari-hari, dikarenakan kemajuan teknologi akan berjalan beriringan bersama kemajuan ilmu pengetahuan. Kreativitas manusia saat ini sudah semakin meningkat hingga mendorong penemuan-penemuan pada bidang teknologi. salah satu yang dihasilkan dari produk kreativitas tersebut adalah Internet. Menurut (Oetomo, 2007), pola kehidupan sehari-hari telah berubah semenjak kemunculan teknologi internet. Internet memudahkan manusia dalam bersosialisasi, beraktivitas, hingga mencari hiburan.

Di Indonesia sendiri, perubahan pada tatanan kehidupan masyarakat telah dirasakan akibat dari masuknya pengaruh internet. Teknologi yang dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat, tidak hanya memberikan dampak positif melainkan menimbulkan dampak negatif yang timbul di masyarakat. Penggunaan internet yang berlebihan sudah seharusnya mendapatkan perhatian yang lebih serius, mengingat penggunaan internet yang berlebihan berakibat dengan munculnya gangguan mental seperti, gangguan kecemasan, gangguan anti sosial, dan gangguan stress yang dialami oleh penggunanya (Taylor, 2009; Wee, dkk., 2014). Salah satu dampak negatif pada perkembangan teknologi saat ini adalah penyalahgunaan penggunaan internet dengan permainan judi *online*. Pada awalnya perkembangan teknologi hanya terfokuskan pada permainan *online* atau *game online* saja, namun seiring berkembangnya waktu ditambah banyaknya peminat dalam permainan *online*, maka permainan *online* tersebut semakin berkembang menjadi permainan judi *online*.

Perjudian merupakan suatu kegiatan pertarungan yang dilakukan dengan sengaja yang mempertaruhkan sebuah nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai yang secara sadar mengetahui adanya resiko dan harapan-harapan tertentu. Menurut (Griffiths, 2003), perjudian *online* mengacu pada aktivitas perjudian yang dilakukan menggunakan

dan melalui internet dengan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer dan telepon seluler. Aktivitas ini termasuk memasang taruhan pada permainan kasino, olahraga, poker, atau bentuk perjudian lainnya.

Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) sepanjang tahun 2023 tercatat total perputaran uang dari judi *online* sebesar 327 Triliun Rupiah, kepala PPATK Ivan Yustiavandana, menyatakan total perputaran uang tersebut dihasilkan dari 168 juta transaksi yang telah dilakukan oleh 3,29 juta masyarakat Indonesia (CNBC Indonesia, 2023). Besarnya perputaran uang dari judi *online* tersebut tidak hanya terjadi pada tahun 2023 saja, namun telah tercatat sepanjang tahun 2017 hingga 2022. Angka perputaran uang dari judi online tersebut mengalami kelonjakan yang sangat drastis, terlihat besaran jumlah dan nilai transaksi yang terjadi dalam kurun waktu 2017 hingga 2022 dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1. 1 Data Transaksi Judi *Online* di Indonesia Tahun 2017 – 2022

No.	Tahun	Jumlah Transaksi	Nilai Transaksi
a.	2017	250.726	Rp2.009.676.571.607
b.	2018	666.104	Rp3.975.512.890.359
c.	2019	1.845.832	Rp6.183.134.907.079
d.	2020	5.634.499	Rp15.768.525.166.418
e.	2021	43.597.112	Rp57.910.725.296.081
f.	2022	104.791.427	Rp104.417.674.955.287

Sumber: (Katadata, 2024)

Berdasarkan data jumlah dan nilai transaksi pada enam tahun terakhir, dapat dilihat jumlah dan nilai pada transaksi judi *online* di setiap tahun terus meningkat, besar kemungkinan angka-angka tersebut akan terus meningkat dan menimbulkan dampak negatif yang lebih besar tidak hanya bagi pecandu, melainkan bagi masyarakat di sekitarnya. Permainan judi *online* yang diakses melalui perangkat digital yang dihubungkan oleh jaringan internet membuat banyak masyarakat semakin mudah untuk melakukan aktivitas tersebut, dengan hanya bermodalkan *gadget* dan jaringan internet, seseorang dapat mengakses berbagai situs judi *online* yang menawarkan berbagai jenis

dkk., 2023). (Primaturini, 2017) menyatakan munculnya dampak perjudian bagi keluarga adalah relasi atau hubungan di dalam keluarga menjadi buruk, seperti kurangnya waktu dan kegiatan bersama keluarga. Selain itu judi *online* juga menimbulkan masalah finansial di dalam keluarga. Uang hasil bekerja yang awalnya digunakan untuk memenuhi kebutuhan keluarga digunakan untuk melakukan perjudian *online*, sehingga akhirnya banyak keluarga yang bergantung hidup melalui hasil pinjaman uang baik dengan kerabat, Bank, maupun *online*. Hal tersebut tidak dapat dinyatakan sebagai solusi, melainkan dapat menimbulkan masalah baru yang muncul pada keluarga yang mengalami hal tersebut, banyaknya utang yang membuat pecandu judi *online* akan melakukan segala cara untuk melunasi utang, seperti menjual barang-barang berharga, menghabiskan tabungan, hingga melakukan kembali perjudian *online* dengan tujuan dapat melunasi utang-utang dalam waktu cepat. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Holdsworth, dkk., 2013) memaparkan bahwa melakukan perjudian akan berdampak terhadap krisis keuangan keluarga hingga menimbulkan utang.

Keluarga merupakan suatu lingkungan sosial yang terbentuk erat karena adanya sekelompok orang yang bertempat tinggal, berinteraksi untuk menentukan pola pikir, kebudayaan, serta sebagai mediasi atau penengah hubungan antara anak dengan lingkungan (Latipun, 2005). Keluarga merupakan sebuah unit terkecil didalam masyarakat yang terdiri dari suami sebagai ayah jika sudah mempunyai anak, istri sebagai ibu jika sudah mempunyai anak, serta anak sebagai keturunan dari suami dan istri, peran tersebut bisa bertambah sesuai dengan tipe keluarganya. Pada hal tersebut, keluarga memiliki peran penting dalam mengatasi kecanduan judi *online* yang dialami oleh anggota keluarga. Dalam membangun sebuah keharmonisan di dalam keluarga, komunikasi merupakan hal utama yang wajib dilakukan oleh setiap anggota keluarganya. Setiap keluarga memiliki cara yang berbeda dalam berkomunikasi, tergantung dari nilai dan sistem kepercayaan yang mereka anut dalam melihat lingkungan sosial. Menurut Reiss dalam (Koerner & Fitzpatrick, 2002) menyatakan jika nilai serta sistem kepercayaan ini mencakup dengan bagaimana para anggota keluarga melihat lingkungan sosial mereka, serta bagaimana cara mereka melakukan komunikasi di dalam dan di luar keluarga.

Proses komunikasi pada suatu keluarga harus berjalan agar keluarga tersebut dapat menentukan arah dan tujuan di dalam keluarga untuk menciptakan keharmonisan. (Achidiat, 1997) menyatakan bahwa komunikasi keluarga merupakan suatu sistem pengorganisasian yang menggunakan kata-kata, intonasi suara, gestur tubuh, tindakan untuk menciptakan *image*, ungkapan perasaan serta saling berbagi rasa pengertian. Komunikasi keluarga dapat dibentuk dengan melakukan perbincangan di keluarga yang berlangsung dengan suasana hangat dan informal. Komunikasi pada keluarga dapat memberikan suasana nyaman bagi para anggotanya, terutama pada saat melakukan percakapan singkat secara langsung atau tatap muka sehingga dapat berkembang menjadi sebuah diskusi apabila percakapan dalam komunikasi tersebut semakin menjadi serius. Pada suatu keluarga pun memiliki nilai-nilai sosial yang saling mengikat antar anggota keluarga serta saling menghormati adat, budaya serta norma yang berlaku. Pembicaraan, nilai-nilai serta aturan yang dikembangkan pada keluarga dengan cara komunikasi antarpribadi dapat berhubungan dengan pola komunikasi keluarga yang menjelaskan beberapa perilaku serta psikososial dalam sebuah keluarga (Koerner & Fitzpatrick, 2002).

Peneliti telah melakukan kajian pustaka melalui jurnal nasional dan internasional. Penelitian terdahulu dengan judul “Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Remaja Pecandu Alkohol (Studi Deskriptif Kualitatif Mengenai Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Remaja Pecandu Alkohol Dalam Membentuk Perilakunya di Kota Bandung)” oleh (Pahlevi, 2014)” menunjukkan bahwa pola komunikasi yang diterapkan oleh keluarga dalam mengatasi kecanduan yang dialami oleh sang anak pola komunikasi orang tua antara remaja pecandu alkohol dalam membentuk perilakunya di kota Bandung, memperlihatkan pola komunikasi *Authoritarian*, dan *Permissive*. Selain itu, penelitian terdahulu dengan judul “Intervensi: Pola Komunikasi Keluarga dalam Menyelesaikan Masalah Pribadi dan Sosial Anak” oleh (Maulidya & Sa’adah, 2020) menunjukkan bahwa pola komunikasi yang digunakan oleh orang tua bervariasi diantaranya adalah pola komunikasi membebaskan, pola komunikasi otoriter, pola komunikasi demokratis.

Berdasarkan hasil riset yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi antara orang tua dan anak memiliki peran penting dalam mengatasi perilaku menyimpang yakni kecanduan terhadap hal negatif. Penting bagi orang tua dan anak untuk saling membuka jalur komunikasi untuk mencegah dan menyelesaikan konflik keluarga. Perbedaan riset berikut dengan temuan terdahulu yaitu kajian yang diteliti adalah jenis adiktif dari informan. Peneliti mencoba melihat bagaimana pola komunikasi keluarga yang diterapkan dengan anggota keluarga yang mengalami kecanduan judi *online* yang saat ini belum terdapat penelitian mengenai jenis adiktif tersebut yang terjadi di wilayah kota Bogor. Alasan peneliti memilih kota Bogor sebagai lokasi penelitian, karena adanya kasus dua orang *influencer* yang terjerat kasus promosi judi *online* hingga ditangkap pihak kepolisian. Hal tersebut menarik perhatian bagi peneliti, karena melihat bagaimana peran *public figure* yang seharusnya menjadi panutan masyarakat justru menjadi ancaman bagi masyarakat, terutama di dalam keluarga masyarakat itu sendiri. Sehingga, penulis mempunyai ketertarikan meneliti riset berikut yang berjudul “**Analisis Pola Komunikasi Keluarga Terhadap Anggota Keluarga Yang Menjadi Pecandu Judi *Online***”.

1.2 Rumusan Masalah

Peneliti mengacu pada paparan dalam identifikasi masalah dan menghadirkan perumusan permasalahan, yakni:

- a. Bagaimana pola komunikasi keluarga pecandu judi *online*?

1.3 Tujuan Penelitian

- a. Tujuan riset berikut ialah guna Memahami Pola Komunikasi Keluarga Pecandu Judi *Online*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan riset berikut akan memberi kebermanfaatan baik praktis dan akademik, yakni:

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada bidang ilmu komunikasi, terkhusus pada komunikasi keluarga.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak universitas, sebagai masukan dan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan penelitian ini.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para mahasiswa yang ingin meneliti dengan tema penelitian sejenis yaitu pola komunikasi keluarga terhadap anggota keluarga yang kecanduan judi *online*.

1.5 Waktu dan Lokasi Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan sejak Februari 2024 yang berlokasi di kawasan kota Bogor dan beberapa kabupaten Bogor.

Tabel 1. 2 Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	2024				
		Mar	Apr	Mei	Juni	Jul- Agustus
1.	Mencari dan menetapkan fenomena					
2.	Penyusunan proposal skripsi (BAB I s.d BAB III)					
3.	Pengajuan seminar proposal					
4.	Pengumpulan data dan analisis data					
5.	Penyusunan BAB IV dan BAB V					
6.	Sidang skripsi					

Sumber: (Olahan Peneliti, 2024)