

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Perjudian sudah ada dari sejak jaman dulu dan ini dilakukan hampir oleh setiap umat manusia, mulai dari orang-orang di Eskimo sampai di tempat terpencil di Afrika. Ketika jaman Firaun pun sudah banyak orang memiliki hobi judi, begitu juga dengan Kaiser Nero maupun Caligula. Dalam cerita Mahabrata dapat diketahui bahwa Pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang ke hutan karena kalah dalam permainan judi dengan Kurawa. Hal serupa terjadi ketika Raja Olaf dari Swedia (1020sM) memperebutkan daerah Hising dengan Raja dari Norwegia, perebutan kali ini tidak dilakukan di medan perang melainkan dengan permainan dadu.

Para penjudi primitif di Indonesia merupakan para dukun dari jaman kuno yang biasanya membuat ramalan ke masa depan dengan menggunakan media batu, tongkat maupun tulang hewan yang dilemparkan ke udara dan jatuh di tanah atau yang dilemparkan ke dalam sebuah wadah seperti mangkok. Para penjudi ini di masanya sangat disegani oleh kelompoknya karena mereka menganggap para dukun ini merupakan titisan Dewa yang bisa mengetahui masa depan.

Di Indonesia permainan judi sudah ada sejak jaman dulu, dalam cerita Mahabrata dapat kita ketahui bahwa Pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang ke hutan selama 13 tahun karena kalah dalam permainan judi dengan para Kurawa. Sabung ayam merupakan bentuk permainan judi tradisional dan banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Ketika VOC bercokol, untuk memperoleh

penghasilan pajak yang tinggi dari pengelola rumah – rumah judi maka pemerintah VOC memberi izin pada para kapitan Tionghoa untuk membuka rumah judi sejak tahun 1620. Rumah judi tersebut bisa berada di dalam atau di luar benteng Batavia.

Sejak masa Souw Beng Kong kapitan Tionghoa pertama di Batavia, rumah judi resmi telah berdiri. Souw Beng Kong tak hanya mengurus tempat – tempat judi tapi juga pembuatan koin dan rumah timbang untuk barang – barang orang Tionghoa. Ia juga diberi hak menarik cukai sebesar 20% dari pajak judi yang dikenakan VOC kepada para pemilik rumah judi. Jenis judi kartu dan dadu atau yang biasa disebut juga poker, cukup terkenal dan familiar di kalangan penggemar judi di Batavia. Pada masa itu pula masyarakat Tionghoa pun mulai memperkenalkan judi capjiki. Permainan lotere ala Eropa atau Belanda baru masuk Hindia Belanda pada pertengahan abad ke-19.

Setelah melewati sejarah perjudian yang sangat panjang dan akhirnya harus dilarang karena diduga berdampak buruk, akan tetapi perjudian tidak berhenti disitu. Para penikmat judi itu sendiri, permainan judi sangatlah membekas dan mereka masih sangat ingin memainkannya. Keresahan para penjudi ini menjadi awal mula pemikiran untuk para bandar bisa memfasilitasi hasrat untuk bermain judi tanpa harus bertatap muka secara langsung. Didukung dengan teknologi yang semakin berkembang, hal itu bukan menjadi sesuatu yang mustahil untuk diwujudkan.

Pada zaman modern sekarang ini pemanfaatan teknologi informasi sangat beragam oleh para penggunanya. Berbagai macam fasilitas yang tersedia menjadi alternatif bagi manusia untuk memperoleh berbagai kemudahan dan cepat. Segala

aspek kehidupan terpengaruh oleh adanya perkembangan teknologi informasi, tidak dapat dipungkiri bahwa dengan semakin berkembangnya teknologi akan segala aktivitas kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi ini bukan hanya menyediakan fasilitas yang bersifat positif, akan tetapi juga menyediakan banyak layanan yang secara substansial sangat negatif. Dampak yang ditimbulkan di sisi positif dalam perkembangan teknologi ini misalnya kemudahan mengakses informasi, kemudahan dalam berkomunikasi dan lain-lain tetapi dampak negatifnya selalu mengiringi seperti membuat orang menjadi malas, selalu bergantung terhadap perkembangan teknologi yang ada dan mengakses hal-hal yang berbau pornografi.

Peneliti sebagai pengguna internet aktif disini menemukan sebuah fenomena dimana internet tidak hanya digunakan sebagai media yang memudahkan manusia melakukan pekerjaannya saja, tetapi juga terdapat beberapa pihak yang menggunakan internet untuk hal-hal yang negatif, peneliti menemukan fenomena yang menarik dimasyarakat dalam bentuk permainan perjudian *online*. Dampak yang diberikan oleh kemudahan teknologi tersebut disalahgunakan oleh pihak-pihak yang menyediakan jasa permainan perjudian *online* dalam bentuk *website*.

Pada dasarnya perjudian merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat, satu bentuk dengan patologi sosial, sejarah perjudian sudah ada sejak beribu-ribu tahun yang lalu, sejak dikenalnya sejarah manusia. Pada mulanya perjudian itu berwujud permainan atau kesibukan-kesibukan pengisi waktu senggang guna menghibur hati dan sifatnya rekreatif dan netral. Sifat yang netral ini lambat laun

ditambahkan unsur baru untuk merangsang kegairahan bermain dan menaikkan ketegangan serta pengharapan untuk menang, yaitu barang taruhan berupa uang, atau tindakan yang bernilai.

Permainan perjudian *online* yang saat ini sangat marak dan sangat mudah diakses di internet dan hal ini menjadi permasalahan serius akibat perkembangan teknologi informasi dengan ditambah lagi dengan kegemaran masyarakat akan olahraga sepak bola. Di Indonesia sendiri sepak bola sudah mendarah daging dan menjadi tontonan wajib bagi kebanyakan masyarakatnya. Penyedia jasa permainan judi *online* memberikan kemudahan bagi para pelaku untuk melakukan transaksi judi. Bersamaan dengan perkembangannya zaman permainan perjudian online pun mengalami perkembangan. Hal ini terjadi karena permainan ini memberikan kemungkinan keuntungan yang cukup besar apabila memenangkannya.

Bila ditinjau dari sisi hukum jelas bahwa permainan judi *online* ini dilarang dan bahkan penikmat atau pecandu judi *online* ini dapat dijerat secara hukum dengan ancaman penjara. Hal itu telah diatur dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) pasal 303 ayat 1 yang berbunyi barang siapa ikut serta permainan judi yang diadakan dijalanan umum ataupun dipinggirannya maupun ditempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu ada izin dari penguasa yang berwenang, diancam dengan kurungan paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah. Sementara dalam UU ITE pengaturan mengenai perjudian dalam dunia siber diatur dalam pasal 27 ayat 2 UU No. 11 tahun 2008, setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau

dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian, diancam dengan pidana penjara paling lama enam tahun atau denda paling banyak satu milyar rupiah. Bukan hanya itu, bahkan bila dianalisa dari sudut pandang agama pula, hukum permainan judi *online* ini tergolong kedalam katagori haram.

Pada dewasa ini fenomena permainan perjudian *online* marak terjadi dikalangan mahasiswa khususnya mahasiswa di kota Bandung karena dipicu dengan kecintaan mahasiswa terhadap sepak bola, dan hasil yang diperoleh jauh lebih besar serta keefektifannya dan sistem yang digunakan lebih mudah untuk memainkan permainan judi online tersebut. Kegiatan yang dilakukan oleh para mahasiswa dengan keikutsertaan mereka dalam permainan perjudian *online*, dapat terjadi karena sesuatu yang membuat mereka tertarik, meskipun tidak terdapat sebuah kepastian didalamnya. Mahasiswa yang diharapkan sebagai penerus bangsa terpengaruh oleh adanya situs permainan perjudian *online*.

Perkembangan teknologi pada tahun 1980an menciptakan para peminat judi, khususnya para ahli teknologi informasi mulai mengeluarkan sekian banyak penerapan buat para penggila judi. Dunia judi *casino* mengalami revolusi besar – besaran pada tahun 1990, dimana untuk pertama kalinya semua orang bisa bermain *casino* secara nyata dengan uang asli dimana pun dan kapan pun.

Taruhan bola itu sendiri di prediksi muncul pada tahun 1820an, dimana seorang bangsawan inggris yang bernama Charles Duke of Chemberlain yang hobi dengan permainan kartu kemudian mengajak temannya sendiri untuk judi bola di Universitasnya. Pada saat itu permainan judi bola hanya memilih pemenang dari kedua tim yang bertanding, namun pada kenyataannya pertandingan sepak bola

selalu tidak berimbang. Kemudian sesuai perkembangannya, taruhan bola kini berkembang pola taruhannya. Perkembangan yang terjadi itu ada *over/under* (menghitung jumlah gol yang diciptakan), *odd even* (menghitung jumlah gol ganjil/genap), jumlah *corner*, jumlah penalti, dan sebagainya.

Pada tahun 1994 – 2004 adalah era keemasan para bandar darat, yang membuka jasa perjudian khususnya sepakbola. Cara pemasangan taruhannya adalah melalui pasaran yang diberikan oleh bandar via sms, selanjutnya para petaruh akan mengirimkan sms balasan kepada bandar untuk melakukan pemasangan. Setelah melewati masa bandar darat, masuklah teknologi internet yang menunjang komunikasi dan informasi di Indonesia. Hal ini merubah metode kerja dari judi bola itu sendiri dengan adanya koneksi internet, muncul sebuah perusahaan permainan judi bola *online*.

Semakin banyaknya pencinta taruhan judi bola *online*, pemerintah kemudian membuat suatu peraturan untuk mengurangi orang dalam hal berjudi bola. Banyak negara di dunia ini bahwa permainan taruhan bola adalah hal yang sangat lumrah, selama yang bermain bisa bertanggung jawab dan cukup umur. Tentu saja hal ini menimbulkan ketidakpuasan beberapa kalangan yang benar – benar gemar berjudi bola, karena hal itulah kemudian membuat *website* dimana orang – orang dapat berjudi bola tanpa perlu takut dengan aturan dari pemerintah. Tepatnya pada tahun 2008 banyak orang yang membuat *website* judi bola online, yang menerima taruhan bola secara online dan diikuti pula dengan kasino *online*, bola tangkas *online*, togel *online* dan sabung ayam *online*.

Sbobet merupakan sebuah perusahaan yang menawarkan anda semua untuk bisa melakukan taruhan bola secara online dengan aman, praktis dan nyaman karena bisa dilakukan melalui *smartphone android, ios* maupun *portable computer*. Para petaruh judi bola *online* tidak bisa langsung berhubungan dengan sbobet, karena untuk bisa bertaruh sbobet harus melalui agen judi bola *online* yang menjadi partner resmi sbobet. Para agen resmi tersebut nantinya dapat membantu kita semua dalam melakukan pendaftaran untuk mendapatkan akun bermain di judi bola *online* sbobet. Proses yang terjadi di *website* sbobet adalah pengisian kredit/modal (*deposit*) hingga pencairan dana (*withdraw*).

Dengan adanya agen bandar bola judi *online*, bandar besar sbobet bisa lebih mudah dalam mengorganisir para anggotanya yang memiliki akun judi bola *online* sbobet. Semua anggota baru bisa melakukan taruhan judi bola *online* sbobet jika sudah melakukan pengisian kredit untuk jadi modal awal, serta anggota yang memenangkan taruhannya di agen judi bola *online* sbobet bisa langsung mendapatkan dan mencairkan pembayaran yang sesuai dengan nominal kemenangannya tanpa harus menunggu lama. Proses pengisian *deposit* dan *withdraw* bisa dilangsungkan selama 24 jam nonstop melalui transfer bank *online*.

Agen judi bola *online* sbobet atau *sport beeting* merupakan situs taruhan secara *daring*, juga merupakan salah satu perusahaan judi online terbesar di Asia yang berlisensi di Filipina dan Eropa dibawah lisensi *The Isle of Man*. *Sbobet* sendiri sudah ada sejak tahun 2004 untuk beroperasi sebagai juru taruhan olahraga di dunia, *sbobet* sendiri menawarkan taruhan olahraga dalam berbagai macam bahasa. Pada Februari 2009 agen judi bola *online* sbobet yang berada di bawah

lisensi *The Isle of Man*, membuka divisi baru yakni sbobet *casino* yang mana sudah tidak asing di telinga kita semua khususnya masyarakat Indonesia. Hal ini menjadikan agen judi bola *online* sbobet semakin kuat di mata dunia, yang tepatnya pada Oktober 2014 bekerja sama dengan *Tradologic* agen judi bola *online* sbobet mendapatkan dua lisensi yang bergengsi yaitu *Isle of Man OGRA License* dan *Philippines CEZA First Cagayan*. Dalam penghargaan EGR tahunan yang digelar oleh *eGaming Review Magazine*, sbobet dianugerahi sebagai operator Asia terbaik pada tahun 2009 dan 2010.

Perusahaan sbobet yang dimiliki oleh *Bill Mumery* berada di nomor 11 dari 50 perusahaan operator judi bola *online* yang paling berpengaruh di dunia pada saat ini. Maka tidak salah lagi kalau agen judi bola *online* sbobet ini sangat lah populer di kalangan masyarakat Indonesia, khususnya adalah para remaja/mahasiswa dan orang tua yang gemar taruhan sepakbola. Semua itu disebabkan karena Indonesia tidak melegalkan segala macam apa pun yang berkaitan dengan judi. Sbobet ini dianggap menjadi solusi untuk tetap menyalurkan hobi nya dalam berjudi khususnya taruhan sepak bola, karena sistem nya yang mudah diakses memberikan keamanan bagi siapa saja pelaku nya untuk tetap bertaruh tanpa ada ketakutan sedikit pun akan aturan yang telah dibuat oleh pemerintah Indonesia.

Selain karena hobi dalam bertaruh agen sbobet ini juga dianggap sebagai peruntungan dalam melipatkan uang yang nominalnya sangat menggiurkan, sehingga banyak orang yang tidak berpikir panjang untuk melakukan taruhan meskipun persentasi kemenangannya hanyalah 50 – 50. Agen judi bola *online* sbobet juga seperti telah mendoktrin pikiran para remaja dan orang tua di Indonesia

karena semakin hari anggota nya terus bertambah, serta para anggotanya tidak pernah memikirkan seberapa besar nominal yang dikeluarkan dalam hal bertaruh karena dalam pikiran nya hanya kemenangan yang akan didapat oleh sang petaruh.

Khususnya para mahasiswa yang lebih melek akan perkembangan teknologi serta lebih mudah menerima hal – hal baru, sbobet disini bisa dengan cepat dipahami oleh kalangan mahasiswa dalam hal pengaplikasiannya. Mahasiswa yang sering menggunakan sbobet ini rata rata didasari oleh kegemarannya terhadap tim sepak bola, agar lebih terasa menegangkan maka mahasiswa disini lebih memilih berjudi dengan menggunakan sbobet dibandingkan dengan bertatap muka langsung. Keamanan yang terjamin dan privasi yang lebih terjaga membuat para mahasiswa tidak ragu untuk melakukan perjudian melalui sbobet. Mahasiswa disini jarang yang melakukan judi bola *online* sbobet secara sendirian, biasanya mereka membentuk kelompok – kelompok kecil sesama pejudi bola *online* hanya untuk bisa bertukar pikiran tentang analisa pertandingan yang akan dipertaruhkannya. Didukung dengan lingkungan sesama mahasiswa yang terbiasa dalam satu ruang lingkup entah itu di daerah rumahnya maupun di kost–kost an, membuat sbobet ini menjadi hal yang sering diperbicangkan sehari hari. Pertandingan sepak bola yang hampir setiap hari di pertandingkan di sbobet, menjadi alasan mengapa para mahasiswa selalu mengupayakan bagaimana caranya agar bisa bertaruh untuk mengharapkan kemenangan. Para mahasiswa yang hobi berjudi rata–rata tahu dampak yang ditimbulkan hampir semuanya ke arah negatif, tetapi mental para mahasiswa ini yang menganggap acuh terhadap dampak yang ditimbulkan

sehingga sbobet ini sudah menjadi budaya atau tradisi di kalangan mahasiswa pejudi bola *online*.

1.1.1. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian maka fokus penelitian adalah bagaimana Realitas Mahasiswa Pejudi Bola *Online* Sbobet ? (studi fenomologi pada mahasiswa pejudi bola *online* sbobet di Bandung)

1.1.2. Pertanyaan penelitian

Berdasarkan konteks dan penelitian dan fokus penelitian, maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana motif penyebab mahasiswa pejudi bola *online* sbobet di Bandung ?
2. Bagaimana motif tujuan mahasiswa pejudi bola *online* sbobet di Bandung ?

1.1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud diadakannya penelitian ini yaitu untuk menjawab fokus penelitian yang dipaparkan sebelumnya yaitu: untuk mengetahui realitas mahasiswa pejudi bola *online* sbobet (studi fenomologi pada mahasiswa pejudi bola *online* sbobet di Bandung)

1.1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini, yaitu untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dipaparkan sebelumnya yaitu:

1. Untuk mengetahui motif penyebab mahasiswa pejudi bola *online* sbobet di Bandung.
2. Untuk mengetahui motif tujuan mahasiswa pejudi bola *online* di Bandung.

1.1.4. Jenis Studi

Menurut Kuswarno (2009;36-37), ruang lingkup studi fenomenologi meliputi:

1. Menggali nilai – nilai dalam pengalaman dari kehidupan manusia
2. Fokus penelitiannya adalah seluruh bagian, bukan perbagian yang membentuk keseluruhan.
3. Tujuan penelitiannya adalah menemukan makna dan hakikat dari pengalaman, bukan sekedar mencari penjelasan atau mencari ukuran ukuran realitas.
4. Memperoleh gambaran kehidupan dari sudut pandang orang pertama melalui wawancara formal dan informal.
5. Data yang diperoleh adalah dasar bagi pengetahuan ilmiah untuk memahami perilaku manusia.
6. Pertanyaan yang dibuat merefleksikan kepentingan, keterlibatan dan komitmen pribadi dari peneliti.

1.1.5. Manfaat Penelitian

1.1.5.1 Manfaat Akademis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap perkembangan khasanah ilmu komunikasi khususnya ilmu komunikasi kelompok tentang bagaimana realitas mahasiswa pejudi bola *online* sbobet di Bandung
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap para akademisi khususnya dosen tentang bagaimana realitas mahasiswa pejudi bola *online* sbobet di Bandung

1.1.5.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap gambaran realitas pejudi bola *online* sbobet pada mahasiswa di Bandung
2. Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran terhadap mahasiswa yang hanya memikirkan kemenangan dari judi bola *online* sbobet

1.2 Kajian Literatur

1.2.1 Review Matriks Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan referensi penelitian yang dipergunakan oleh peneliti untuk menjadi bahan acuan di dalam penyusunan skripsi, peneliti dapat melihat dan mencari ke setiap perguruan tinggi, penelusuran melalui

internet dan membaca keterangan abstrak. Berikut ini penelitian sebelumnya yang mengangkat tentang kegiatan yang berhubungan dengan judul:

1. Rian Pambudi Wibowo program studi sosiologi, Universitas Airlangga Surabaya 2012 meneliti tentang Perilaku mahasiswa FISIP yang melakukan judi bola *online* (penelitian deskriptif kualitatif). Penelitian ini dilatarbelakangi mengulas permasalahan judi bola di kalangan mahasiswa UNAIR yang dilakukan secara *online*. Para pelaku judi bola *online* ini tidak belajar secara otodidak, akan tetapi mereka belajar dari subkultur yang menyimpang yang ada di lingkungan mereka. Kebanyakan dari mereka belajar dari teman bermainnya, selain itu menganggap bahwa ini hanyalah sebuah hiburan jelas bahwa norma yang diadopsi oleh mereka kini telah berbeda. Adapun dampak yang muncul dan didasari oleh pelaku judi bola *online*, antara lain mereka menjadi ketagihan dan ingin terus bermain judi bola *online*. Selain itu ada yang merasa bahwa karena keseringannya bermain judi bola *online* yang mengacu pada pertandingan hingga pagi hari, maka bagi mereka mengganggu aktivitas bekerja dan belajar mereka. Skripsi peneliti terdahulu dengan skripsi peneliti adalah penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dengan sama – sama meneliti judi sepak bola *online* pada mahasiswa. Perbedaannya adalah skripsi terdahulu menggunakan teori diskriptif kualitatif skripsi peneliti menggunakan teori fenomenologi.
2. Nuraga Sugiyarto Putra jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau 2017 . Skripsi, Judi sepak bola *online* di kalangan

mahasiswa Universitas Riau (penelitian kualitatif deskriptif). Penelitian ini di latar belakang ketertarikan peneliti, dalam hal ingin mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi mahasiswa bermain judi bola *online*. Untuk mengetahui bagaimana dampak judi sepak bola *online* terhadap mahasiswa tersebut. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa faktor yang mendorong mahasiswa untuk bermain judi sepak bola *online* adalah, longgarnya kontrol dari orang tua, keuntungan yang mungkin di dapatkan, situasional, keinginan untuk mencoba, persepsi akan sebuah keterampilan, serta menambah keseruan dalam hal menyaksikan sebuah pertandingan sepak bola. Dampak yang ditimbulkan pun antara lain meliputi dampak terhadap prestasi belajar, dampak terhadap kesehatan, dampak terhadap ekonomi, serta dampak terhadap kepribadian. Skripsi peneliti terdahulu dengan skripsi peneliti adalah penelitian menggunakan metode skripsi kualitatif dengan sama – sama meneliti judi sepak bola *online* pada kalangan mahasiswa. Perbedaan dengan skripsi peneliti adalah jika peneliti terdahulu menggunakan teori deskriptif kualitatif, sedangkan skripsi peneliti menggunakan teori fenomenologi.

3. Roby Suhada program studi sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Airlangga Surabaya 2016 meneliti tentang makna judi *online* bagi remaja di kota Surabaya (studi fenomenologi pada remaja di kota Surabaya). Studi ini dilatarbelakangi oleh banyaknya remaja yang jatuh cinta terhadap judi *online*. Banyak situs judi *online* bermunculan di era modern saat ini, dalam studi ini peneliti ingin melihat lebih dalam latar

belakang keputusan remaja melakukan judi online dan pemaknaan remaja terhadap judi online. Hasil penelitian dari fenomena judi *online* di kalangan remaja urban adalah remaja memilih untuk melakukan judi online sebagai wujud dari pilihan rasional yang didasari oleh keinginan mendapatkan uang secara instan. Judi *online* dipilih oleh para remaja sebagai media karena dianggap dapat menjaga keamanan identitas saat bermain judi, selain itu remaja juga memaknai situs judi di dunia maya sebagai media untuk bermain judi. Skripsi peneliti terdahulu dengan skripsi peneliti dalam hal ini sama menggunakan teori fenomenologi. Perbedaan dari skripsi terdahulu yang dibuat oleh Roby Suhada adalah meneliti tentang makna bagi remaja sedangkan skripsi peneliti yaitu realitas yang terjadi pada mahasiswa.

4. Agung Kurniawan jurusan pendidikan sosiologi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta 2014 meneliti tentang judi sepak bola *online* pada kalangan mahasiswa di Yogyakarta (penelitian kualitatif deskriptif). Peneliti terdahulu melihat perilaku menyimpang merupakan suatu tindakan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang berlandaskan atas berbagai alasan. Begitu pun sama halnya dengan mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi *online*, secara sadar mereka mengetahui bahwa perjudian adalah perilaku menyimpang yang dipandang tidak baik oleh sebagian masyarakat serta dilarang oleh hukum dan agama. Sang peneliti terdahulu menunjukkan bahwa proses awal mahasiswa mengenal akan keberadaan judi *online* berawal dari interaksi yang dilakukan sesama mahasiswa, baik mahasiswa yang berada dalam satu kampus maupun yang berada dalam satu

tempat tinggal dengan mereka yang lebih terdahulu mengetahui dan terlibat dalam permainan judi *online*. Dari proses interaksi tersebut, kemudian memunculkan rasa ketertarikan dalam diri mereka untuk ikut serta di dalamnya yang didorong atas beberapa hal, diantaranya adalah longgarnya kontrol dari orang tua, keuntungan yang mungkin didapatkan, situasional, keinginan untuk mencoba, serta menambah keseruan dalam menonton pertandingan sepak bola. Skripsi peneliti dengan peneliti terdahulu sama – sama meneliti tentang judi sepak bola *online* pada kalangan mahasiswa hanya berbeda dalam lokasi atau kota nya saja. Perbedaan lainnya adalah sang peneliti terdahulu menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan peneliti menggunakan teori fenomenologi.

5. Ulfa Sofiati ilmu komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Lampung Bandar Lampung 2015 meneliti tentang Pengaruh motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola *online* terhadap pemenuhan kebutuhan *user* (studi pada mahasiswa ilmu komunikasi angkatan 2012 – 2014 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung). Sang peneliti terdahulu melihat gaya hidup mahasiswa yang tinggi membuat mereka mencari kebutuhan akan uang dan hiburan, yang memotivasi mereka untuk melakukan kegiatan yang menyimpang dengan cara yang cepat dan instan. Besaranya pengaruh secara parsial motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola *online* terhadap pemenuhan kebutuhan *user* berpengaruh signifikan, secara simultan pengaruh motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola *online* terhadap pemenuhan kebutuhan *user* berpengaruh

signifikan juga. Metode yang dilakukan peneliti terdahulu adalah metode campuran dengan pendekatan kuantitatif dan data kualitatif dijadikan sebagai data pendukung, teori yang digunakan adalah teori nilai harapan dan konsep *internet addiction* berbeda dengan skripsi peneli yang menggunakan teori fenomenologi.

1.2.2 Matrik Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul dan subjudul	Metode penelitian	Hasil penelitian	Kritik
1.	Rian Pambudi Wibowo program studi sosiologi, Universitas Airlangga Surabaya 2012	Perilaku mahasiswa FISIP yang melakukan judi bola <i>online</i> . (penelitian deskriptif kualitatif)	kualitatif	Para pelaku judi bola <i>online</i> ini tidak belajar secara otodidak, akan tetapi mereka belajar dari subkultur yang menyimpang yang ada di lingkungan mereka. Kebanyakan dari mereka belajar dari teman bermainnya. Selain itu menganggap bahwa ini hanyalah sebuah hiburan, jelas bahwa norma yang diadopsi oleh mereka kini telah berbeda. Adapun dampak yang muncul dan didasari oleh pelaku judi bola <i>online</i> , antara lain mereka menjadi ketagihan dan ingin terus bermain judi bola <i>online</i> .	Skripsi peneliti terdahulu dengan skripsi peneliti adalah penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dengan sama-sama meneliti judi sepak bola <i>online</i> pada mahasiswa. Perbedaannya adalah skripsi terdahulu menggunakan teori diskriptif kualitatif skripsi peneliti menggunakan teori fenomenologi.
2.	Nuraga Sugiyarto Putra jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau 2017	Judi sepak bola <i>online</i> di kalangan mahasiswa Universitas Riau. (penelitian deskriptif kualitatif)	kualitatif	penelitian ini menunjukkan bahwa faktor yang mendorong mahasiswa untuk bermain judi sepak bola <i>online</i> adalah, longgarnya kontrol dari orang tua, keuntungan yang mungkin di dapatkan, situasional, keinginan untuk mencoba, persepsi akan sebuah keterampilan, serta menambah keseruan dalam hal	Skripsi peneliti terdahulu dengan skripsi peneliti adalah penelitian menggunakan metode skripsi kualitatif dengan sama – sama meneliti judi sepak bola <i>online</i> pada kalangan mahasiswa. Perbedaan dengan skripsi

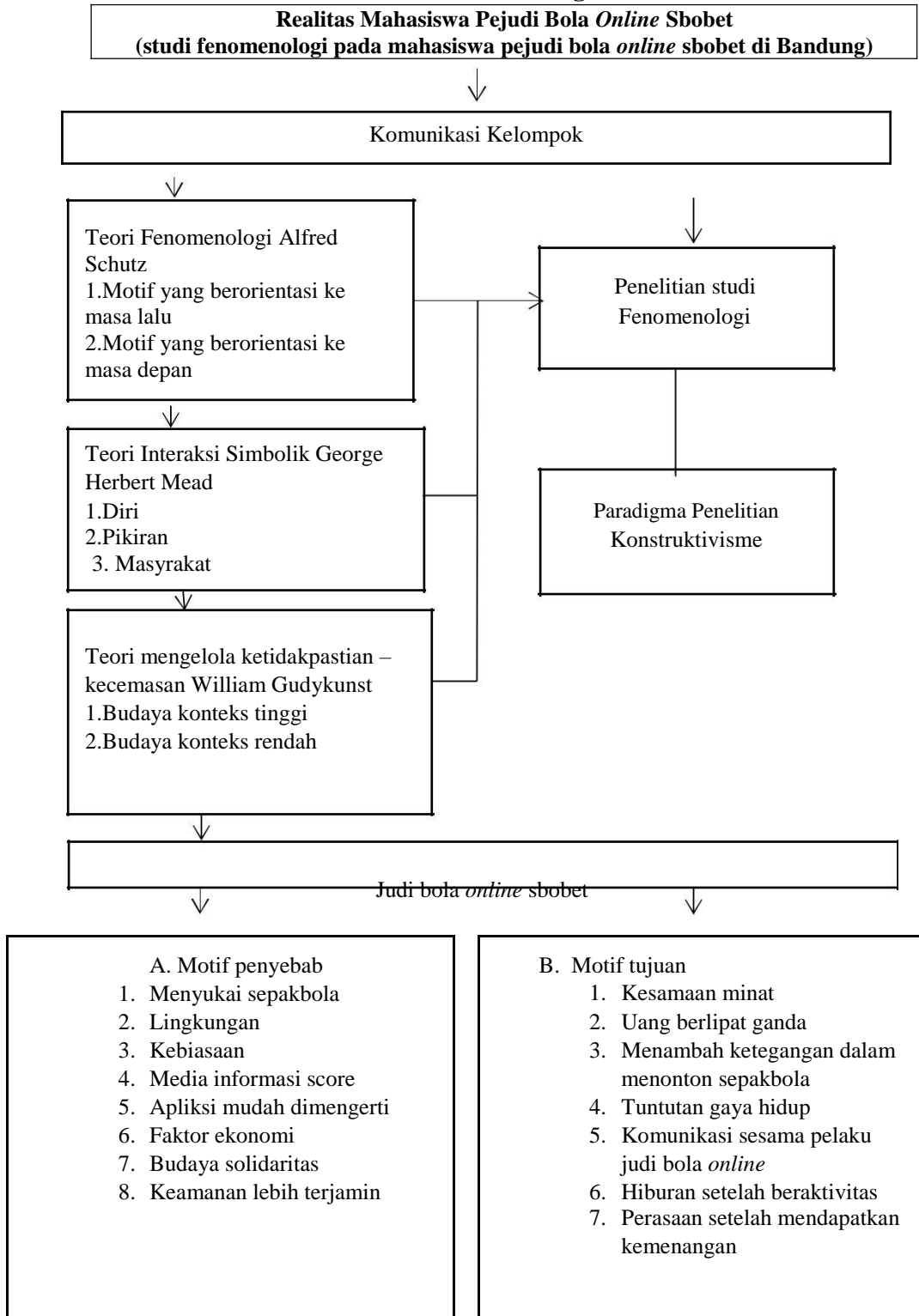
				menyaksikan sebuah pertandingan sepak bola.	peneliti adalah jika peneliti terdahulu menggunakan teori deskriptif kualitatif, sedangkan skripsi peneliti menggunakan teori fenomenologi.
--	--	--	--	---	---

3.	Roby Suhada program studi sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Airlangga Surabaya 2016	tentang makna judi <i>online</i> bagi remaja di kota Surabaya (studi fenomenologi pada remaja di kota Surabaya).	Kualitatif	penelitian dari fenomena judi <i>online</i> di kalangan remaja urban adalah remaja memilih untuk melakukan judi <i>online</i> sebagai wujud dari pilihan rasional yang didasari oleh keinginan mendapatkan uang secara instan. Judi <i>online</i> dipilih oleh para remaja sebagai media karena dianggap dapat menjaga keamanan identitas saat bermain judi, selain itu remaja juga memaknai situs judi di dunia maya sebagai media untuk bermain judi.	Skripsi peneliti terdahulu dengan skripsi peneliti dalam hal ini sama menggunakan teori fenomenologi. Perbedaan dari skripsi terdahulu yang dibuat oleh Roby Suhada adalah meneliti tentang makna bagi remaja sedangkan skripsi peneliti yaitu realitas yang terjadi pada mahasiswa.
4.	Agung Kurniawan jurusan pendidikan sosiologi Fakultas Ilmu Sosial,	Judi sepak bola <i>online</i> pada kalangan mahasiswa di Yogyakarta (penelitian	Kualitatif	mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi <i>online</i> , secara sadar mereka mengetahui bahwa perjudian adalah perilaku menyimpang yang dipandang tidak baik oleh sebagian masyarakat serta dilarang oleh hukum dan agama. Sang peneliti	Skripsi peneliti dengan peneliti terdahulu sama – sama meneliti tentang judi sepak bola <i>online</i> pada kalangan mahasiswa hanya berbeda dalam lokasi atau kota nya saja. Perbedaan

	Universitas Negeri Yogyakarta 2014	kualitatif deskriptif).		terdahulu menunjukkan bahwa proses awal mahasiswa mengenal akan keberadaan judi <i>online</i> berawal dari interaksi yang dilakukan sesama mahasiswa, baik mahasiswa yang berada dalam satu kampus maupun yang berada dalam satu tempat tinggal dengan mereka yang lebih terdahulu mengetahui dan terlibat dalam permainan judi <i>online</i> .	lainnya adalah sang peneliti terdahulu menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan peneliti menggunakan teori fenomenologi.
5.	Ulfa Sofiati ilmu komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Lampung Bandar Lampung 2015	Pengaruh motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola <i>online</i> terhadap pemenuhan kebutuhan <i>user</i> (studi pada mahasiswa ilmu komunikasi angkatan 2012 – 2014 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung).	Kualitatif	Besarnya pengaruh secara parsial motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola <i>online</i> terhadap pemenuhan kebutuhan <i>user</i> berpengaruh signifikan, secara simultan pengaruh motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola <i>online</i> terhadap pemenuhan kebutuhan <i>user</i> berpengaruh signifikan juga.	Metode yang dilakukan peneliti terdahulu adalah metode campuran dengan pendekatan kuantitatif dan data kualitatif dijadikan sebagai data pendukung, teori yang digunakan adalah teori nilai harapan dan konsep <i>internet addiction</i> berbeda dengan skripsi peneli yang menggunakan teori fenomenologi.

1.2.3 Kerangka Pemikiran

Gambar 1.1 Skema Kerangka Pemikiran



1.2.4 Landasan Teoritis

1.2.4.1 Teori Fenomologi Alfred Schutz

Fondasi metodologi di dalam ilmu sosial berdasarkan pemikiran Schutz dikenal dengan studi tentang fenomenologis, yang sebenarnya tiada lain merupakan kritikan Schutz tentang pemikiran-pemikiran Weber, selain Husserl tentang sosiologi.

Schutz setuju dengan pemikiran Weber tentang pengalaman dan perilaku manusia (*human being*) dalam dunia sosial keseharian sebagai realitas yang bermakna secara sosial (*socially meaningful reality*). Schutz menyebut manusia yang berperilaku tersebut sebagai “aktor”. Ketika seseorang melihat atau mendengar apa yang dikatakan atau diperbuat aktor, dia akan memahami (*understand*) makna dari tindakan tersebut. Dalam dunia sosial hal demikian disebut sebagai sebuah “realitas interpretif” (*interpretive reality*).

Bagi Schutz, dan pemahaman kaum fenomenologis, tugas utama analisis fenomenologis adalah merekonstruksi dunia kehidupan manusia “sebenarnya” dalam bentuk yang mereka sendiri alami. Realitas dunia tersebut bersifat intersubjektif dalam arti bahwa anggota masyarakat berbagi persepsi dasar mengenai dunia yang mereka internalisasikan melalui sosialisasi dan memungkinkan mereka melakukan interaksi atau komunikasi. (Kuswarno, 2009:109).

Schutz setuju dengan argumentasi Weber bahwa fenomena sosial dalam bentuknya yang ideal harus dipahami secara tepat. Schutz juga bukan hanya menerima pandangan Weber, bahkan menekankan bahwa ilmu sosial secara

esensial tertarik pada tindakan sosial (*social action*). Konsep “sosial” didefinisikan sebagai hubungan dua atau lebih orang, dan konsep “tindakan” didefinisikan sebagai perilaku yang membentuk makna subjektif (*subjective meaning*). Akan tetapi menurut Schutz, makna subjektif tersebut bukan ada pada dunia privat, personal atau individual. Makna subjektif yang terbentuk dalam dunia sosial oleh para aktor berupa sebuah “kesamaan” dan “kebersamaan” (*common and shared*) di antara para aktor. Oleh karenanya sebuah makna subjektif disebut sebagai “intersubjektif”. Selain makna “intersubjektif”, dunia sosial, menurut Schutz, harus dilihat secara historis. Oleh karenanya Schutz menyimpulkan bahwa tindakan sosial adalah tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang. (Kuswarno, 2009: 109)

Schutz selanjutnya menjelaskan bahwa melihat ke depan pada masa yang akan datang (*looking-forward into the future*) merupakan hal yang esensial bagi konsep tindakan atau action (*handle*). Tindakan adalah perilaku yang diarahkan untuk mewujudkan tujuan pada masa datang yang telah ditetapkan (*determinate*). Kalimat tersebut sebenarnya mengandung makna juga bahwa seseorang memiliki masa lalu (*pastness*). Dengan demikian tujuan tindakan memiliki elemen ke masa depan (*futurity*) dan elemen ke masa lalu (*pastness*). Untuk menggambarkan bahwa tujuan suatu tindakan sosial seseorang cukup kompleks, Schutz meminjam istilah tata bahasa, dengan menyebut *in the future perfect tense (modo futuri exacti)*. Sementara itu, suatu tindakan dapat berupa “tindakan yang sedang berlangsung” (*the action in progress*), dan “tindakan yang telah lengkap” (*the*

completed act). Dengan meminjam istilah dari Heidegger, Schutz menyebutkan bahwa “*the completed act thus pictured in the future perfect tense as the project (Entwurf) of the action*”. Apa yang disebut sebagai suatu “proyek”, Schutz menjelaskan: “*is the act which is the goal of the action and which is brought into being by the action*”. (Kuswarno, 2009: 110)

“Proyek adalah sebuah makna yang rumit atau makna yang kontekstual. Oleh karenanya, untuk menggambarkan keseluruhan tindakan seseorang, perlu diberi fase. Dua fase yang diusulkan Schutz diberi nama tindakan *in-order-to motive (Um-zu-Motiv)*, yang merujuk pada masa yang akan datang dan tindakan *because-motive (Weil-Motiv)* yang merujuk pada masa lalu. Dia mencontohkan jika seseorang membuka payung ketika hujan turun, maka motif pertama (“motif untuk”) akan berupa pernyataan “menjaga baju tetap kering”, sedangkan motif kedua (“motif-sebab”) dengan melihat pengalaman dan pengetahuan sebelumnya tentang bagaimana akibatnya pada baju jika hujan tanpa payung, misalnya digambarkan sebagai pernyataan “agar baju tidak basah”. (Kuswarno, 2009: 110)

Scott dan Lyman menjelaskan bahwa:

“Istilah *motives* lebih berkonotasi kajian psikologis, sedangkan sebagai sosiolog mereka mengusulkan istilah yang khas sosiologi: *accounts*. Walaupun penjelasan istilah yang dikemukakan mereka agak berbeda dengan pengertian motif dari Schutz, Scott dan Lyman menyebutkan terdapat dua tipe *account*, yaitu pernyataan maaf (*excuses*) dan pembenaran (*justifications*). Tipe pertama adalah pengakuan atas tindakan yang buruk, salah, atau tidak layak sedangkan tipe kedua adalah pengakuan tentang tanggung jawab penuh atas tindakan yang dipertanyakan. (Kuswarno, 2009: 110).

Dalam konteks fenomenologis, pengemis adalah aktor yang melakukan tindakan sosial (mengemis) bersama aktor lainnya sehingga memiliki kesamaan dan kebersamaan dalam ikatan makna inter subjektif. Para aktor tersebut juga memiliki historistas dan dapat dilihat dalam bentuk yang alami. Mengikuti pemikiran Schutz, pengemis sebagai aktor mungkin memiliki salah satu dari dua motif, yaitu motif yang berorientasi ke masa lalu (*because motives*). Tentu saja motif tersebut akan menentukan penilaian terhadap dirinya sendiri. (Kuswarno, 2009: 111).

1.2.4.2 Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead

Menurut Morrisan Paham mengenai interaksi simbolik (*symbolic interactionism*) adalah:

“Suatu cara berpikir mengenai pikiran (*mind*), diri dan masyarakat yang telah memberikan banyak kontribusi kepada tradisi sosiokultural dalam membangun teori komunikasi. Dengan menggunakan sosiologi sebagai fondasi, paham ini mengajarkan bahwa ketika manusia berinteraksi satu sama lainnya, mereka saling membagi makna untuk jangka waktu tertentu dan untuk tindakan tertentu.” (2013:110)

George Herbert Mead dipandang sebagai pembangun paham interaksi simbolis ini. Ia mengajarkan bahwa makna muncul sebagai hasil interaksi diantara manusia baik secara verbal maupun nonverbal. Melalui aksi dan respon yang terjadi, kita memberikan makna ke dalam kata-kata atau tindakan, karenanya kita dapat memahami suatu peristiwa dengan cara tertentu. Menurut paham ini, masyarakat muncul dari percakapan yang saling berkaitan diantara individu.

Karena pentingnya percakapan bagi paham interaksi simbolis, kita akan membahas paham ini secara lebih detail pada bagian tersendiri pada bab berikutnya. Pada bagian ini, kita hanya akan membahas satu konsep interaksi simbolis yang berhubungan dengan komunikator yaitu mengenai diri (*self*).

Menurut paham interaksi simbolis, individu berinteraksi dengan individu lainnya sehingga menghasilkan suatu ide tertentu mengenai diri yang menjawab pertanyaan siapakah anda sebagai manusia. Manford Kuhn menempatkan peran diri sebagai pusat kehidupan sosial. Menurutnya, rasa diri seseorang merupakan jantung komunikasi. Diri merupakan hal yang penting dalam interaksi. Seorang anak bersosialisasi melalui interaksi dengan orang tua, saudara, dan masyarakat

sekitarnya. Orang memahami dan berhubungan dengan berbagai hal atau objek melalui interaksi sosial.

Suatu objek dapat berupa aspek tertentu dari realitas individu apakah itu suatu benda, kualitas, peristiwa, situasi, atau keadaan. Satu-satunya syarat agar sesuatu menjadi objek adalah dengan cara memberikannya nama dan menunjukkannya secara simbolis. Dengan demikian suatu objek memiliki nilai sosial sehingga merupakan objek sosial (*social objects*). Menurut pandangan ini, realitas adalah totalitas dari objek sosial dari seorang individu. Bagi Kuhn, penamaan objek adalah penting guna menyampaikan makna suatu objek.

Menurut Kuhn, komunikator melakukan percakapan dengan dirinya sendiri sebagai bagian dari proses interaksi. Dengan kata lain, kita berbicara dengan diri kita sendiri di dalam pikiran kita guna membuat perbedaan diantara benda-benda dan orang. Ketika seseorang membuat keputusan bagaimana bertingkah laku terhadap suatu objek sosial maka orang itu menciptakan apa yang disebut Kuhn "suatu rencana tindakan" (*a plan of action*) yang dipandu dengan sikap atau pernyataan verbal yang menunjukkan nilai-nilai terhadap mana tindakan itu akan diarahkan. Misalnya, seorang mahasiswa yang ingin melanjutkan kuliah harus terlebih dahulu membuat rencana tindakan yang dipandu oleh seperangkat nilai-nilai (sikap) positif dan negatif terhadap kuliah. Jika nilai positif lebih kuat maka ia akan melanjutkan kuliah, namun jika nilai-nilai negatif yang lebih dominan maka ia tidak akan melanjutkan kuliah. (Morrisan, 2013:110)

Menurut pandangan interaksi simbolik, makna suatu objek sosial serta sikap dan rencana tindakan tidak merupakan sesuatu yang terisolasi satu sama lain.

Seluruh ide pahan interaksi simbolis menyatakan bahwa makna muncul melalui interaksi. Orang-orang terdekat memberikan pengaruh besar dalam kehidupan. Mereka adalah orang-orang dengan siapa kita memiliki hubungan dan ikatan emosional seperti orang tua atau saudara. Mereka memperkenalkan dengan kata-kata baru, konsep-konsep tertentu atau kategori-kategori tertentu yang kesemuanya memberikan pengaruh kepada kita dalam melihat realitas. Orang terdekat membantu kita belajar membedakan antara diri kita dan orang lain sehingga kita terus memiliki *sense of self*.

Konsep diri merupakan objek sosial penting yang didefinisikan dan dipahami berdasarkan jangka waktu tertentu selama interaksi antara komunikator dengan orang-orang terdekat. Konsep diri tidak lebih dari rencana tindakan anda terhadap diri seseorang, identitas, ketertarikan, kebencian, tujuan, ideologi, serta evaluasi. Konsep diri memberikan acuan dalam menilai objek lain. Seluruh rencana tindakan ini berawal dari konsep diri. (Morrison, 2013:110).

1.2.4.3 Teori Mengelola Ketidakpastian – Kecemasan

William Gudykunst mengembangkan pemikiran Berger secara signifikan dengan melihat bagaimana ketidakpastian dan kecemasan itu dalam situasi budaya yang berbeda. Ia menemukan bahwa setiap orang yang menjadi anggota suatu kebudayaan tertentu akan berupaya mengurangi ketidakpastian pada tahap awal hubungan mereka, namun mereka melakukannya dengan cara yang berbeda – beda berdasarkan latar belakang budayanya. Perbedaan ini dapat dijelaskan dengan cara

melihat apakah seorang itu berasal atau merupakan anggota dari “budaya konteks tinggi” atau “budaya konteks rendah”. (Morisan,2013:208)

Budaya konteks tinggi (*high-context-culture*) melihat pada situasi keseluruhan untuk menginterpretasikan peristiwa, sedangkan budaya konteks rendah (*low-context culture*) melihat pada isi pesan verbal yang terungkap dengan jelas (*explicit*). Seseorang yang berasal dari budaya konteks tinggi seperti Jepang mengandalkan tanda – tanda dan informasi non verbal mengenai latar belakang seseorang untuk mengurangi ketidakpastian, namun budaya anggota konteks rendah, misalnya orang Inggris, akan langsung mengajukan pertanyaan kepada orang bersangkutan mengenai pengalaman, sikap, dan kepercayaannya.

Proses mengurangi ketidakpastian antara orang – orang yang berasal dari kebudayaan berbeda juga dipengaruhi oleh sejumlah variabel tambahan. Ketika seseorang mengidentifikasi dirinya secara kuat dengan budayanya dan ia berpikir orang lain berasal dari kelompok budaya yang berbeda maka orang pertama tadi akan merasakan kecemasan dan juga ketidakpastian yang cukup besar, begitu pula sebaliknya. Pengalaman dan persahabatan dengan orang – orang yang berasal dari budaya berbeda dapat meningkatkan kepercayaan seseorang ketika ia bertemu dengan orang asing yang tidak dikenalnya. Sebagai tambahan, mengetahui bahasa orang asing itu akan menolong meningkatkan kepercayaan dan toleransi. Jika anda lebih percaya diri dan tidak terlalu cemas untuk bertemu orang lain yang berasal dari kelompok berbeda dengan anda , maka anda kemungkinan akan lebih baik dalam mendapatkan informasi sehingga mengurangi ketidakpastian. (Morissan, 2013:209).

Setiap orang memiliki tingkatan atau level yang berbeda dalam menangani ketidakpastian dan kecemasan yang dirasakannya. Individu yang berbeda akan memiliki ambang batas yang berbeda ketika merasakan ketidakpastian dan kecemasan. Jika level ketidakpastian anda melampaui batas atas yang anda miliki, maka kepercayaan anda akan berkurang, dan jika level kecemasan anda terlalu tinggi, maka anda bahkan menghindari komunikasi sama sekali. Dalam hal ini terdapat pula batas bawah, dan jika ketidakpastian dan kecemasan anda lebih rendah dari batas ini maka motivasi anda untuk berkomunikasi juga akan hilang.

Contoh jika anda bertemu dengan orang asing dari budaya yang berbeda dan anda memiliki ketidakpastian yang tinggi terhadap orang itu, maka anda akan menghindar untuk berkomunikasi dengannya karena anda merasa tidak mengetahui bagaimana mengelola interaksi anda dengannya. Pada saat yang sama, jika anda tidak merasakan ketidakpastian yang cukup maka anda tidak akan termotivasi untuk berkomunikasi karena anda merasa sudah cukup mengetahui orang asing itu. Jika anda merasa terlalu cemas maka anda tidak akan terlalu peduli untuk mencoba berkomunikasi.

Dengan demikian level atau tingkat ketidakpastian dan kecemasan yang ideal bagi situasi komunikasi antarbudaya terletak di antara ambang batas dan ambang bawah, yang akan memotivasi seseorang untuk berkomunikasi sehingga ia akan menggunakan strategi pengurangan ketidakpastian.

1.2.5 Landasan Konseptual

1.2.5.1 Tinjauan Umum Tentang Komunikasi

Istilah Komunikasi dalam bahasa Inggris adalah *communication* berasal dari kata Latin yaitu *communis* yang berarti “sama”, *communico*, *communicatio*, atau *communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make common*). Istilah *Communis* sering disebut sebagai asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata Latin lainnya yang mirip. Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama. Dengan kata lain antara komunikator dan komunikan atau siapa saja orang yang menyampaikan pesan kepada orang lain dengan tujuan yang sama yaitu menyamakan persepsi, bagaimana cara mendiskusikan makna dan bagaimana berbagi pikiran. Kata lain dengan komunikasi adalah komunitas (*community*) yang menekankan kesamaan atau kebersamaan, komunitas sekelompok orang yang berkumpul atau hidup bersama untuk mencapai tujuan tertentu dengan cara berinteraksi yaitu dengan komunikasi. Tanpa komunikasi tidak akan ada suatu komunitas, komunitas berbagi bentuk-bentuk komunikasi yang berkaitan dengan seni, agama dan bahasa. (Mulyana, 2013: 46)

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan seseorang dan penerimaan informasi dari seseorang kepada orang lain. Dalam penyampaian informasi dari seseorang kepada orang lain, bukanlah hal yang sepele banyak faktor gangguan (*noise*) membuat komunikasi tidak efektif dan bisa terjadi komunikasi itu menjadi kurang paham atas penyampaian informasinya. Pada saat dua orang berkomunikasi, adalah suatu interaksi dari seseorang yang memiliki tujuan khusus

terhadap komunikator yaitu bertemu dengan orang lain ataupun orang banyak untuk menyamakan suatu persepsi yang berbeda. Kesamaan makna dapat terlihat dari cara bahasa yang digunakan dan menjelaskan kepada seseorang yang belum paham betul apa makna yang sebetulnya diutarakan, pada akhirnya komunikan akan mengerti dengan adanya kesamaan makna walaupun berbeda bahasa karena akan memudahkan penerimaan informasi yang sedang berinteraksi dengan berbeda persepsi.

Komunikasi merupakan kegiatan pernyataan antar manusia yang menggunakan lambang-lambang, simbol atau logo yang dapat disama artikan oleh kedua pihak antara komunikator dan komunikan agar suatu interaksi komunikasi berjalan efektif dan suatu simbol yang dipergunakan sebagai acuan untuk membentuk pendapat, paradigma menentukan sikap serta mengambil keputusan.

Komunikasi secara terminologis merujuk pada adanya proses penyampaian suatu informasi, pesan, pernyataan melalui suatu saluran kepada orang lain. Pengertian ini terlibat dalam suatu komunikasi yaitu manusia bahwa komunikasi manusia adalah proses yang melibatkan individu-individu dalam suatu hubungan kelompok, organisasi dan masyarakat yang merespon dan menciptakan pesan untuk beradaptasi dengan lingkungan satu sama lain.

“Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang bermakna sebagai paduan pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, imbauan dan sebagainya, yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik langsung secara tatap muka maupun tak langsung melalui media, dengan tujuan mengubah sikap, pandangan atau perilaku.” (Effendy, 2010:60)

Dalam Komunikasi ada tiga kerangka pemahaman mengenai komunikasi yaitu komunikasi sebagai tindakan satu-arah, komunikasi sebagai interaksi, dan komunikasi sebagai transaksi. Bahwa konseptualisasi komunikasi sebagai tindakan satu-arah menyoroti penyampaian pesan secara efektif dan mengisyaratkan bahwa kegiatan komunikasi bersifat instrumental dan persuasif. (Mulyana 2013: 68)

Beberapa defisini yang sesuai dengan konsep ini adalah

1. Bernard Berelson dan Gary A. Steiner:

“komunikasi: transmisi informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dan sebagainya, dengan menggunakan simbol-simbol, kata-kata, gambar, figur, grafik dan sebagainya. Tindakan atau proses transmisi itulah yang biasanya disebut dengan komunikasi.”

2. Theodore M. Newcomb:

“Setiap tindakan komunikasi dipandang sebagai suatu transmisi informasi, terdiri dari rangsang yang diskriminatif, dari sumber kepada penerima”

3. Carl I. Hovland:

“Komunikasi adalah proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangan (biasanya lambang-lambang verbal) untuk mengubah perilaku orang (komunikan)”

4. Gerald R. Miller:

“Komunikasi terjadi ketika suatu sumber menyampaikan pesan kepada penerima dengan niat yang disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima”

5. Everett M.Rogers:

“Komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.”

6. Raymond S.Ross:

“Komunikasi (intensional) adalah suatu proses menyortir, memilih dan mengirimlkan simbol-simbol sedemikian rupa sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau respons dari pikirannya yang serupa dengan yang dimaksudkan dengan komunikator.”

7. Mary B. Cassata dan Molefi K. Asante:

“Komunikasi adalah transmisi informasi dengan tujuan mempengaruhi khalayak

8. Harold Laswell:

“*Who Says What In With Channel To Whom With What Effect?*” “Siapa Mengatakan Apa Dengan Saluran Apa Kepada Siapa Dengan pengaruh Bagaimana?”

Berdasarkan definisi Harold Laswell Terdapat lima unsur komunikasi yang saling bergantung satu sama lain yaitu:

- a) Sumber (Source) sering disebut juga pengirim (*sender*), Penyandi (*encoder*), Komunikator (*communicator*), Pembicara (*speaker*) atau originator. Sumber adalah pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi
- b) Pesan, yaitu apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada

penerima. Pesan merupakan seperangkat simbo verbal atau nonverbal yang mewakili nilai, gagasan atau sumber

- c) Saluran atau Media, yakni alat atau wahana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesan kepada penerima, saluran boleh jadi merujuk pada bentuk pesan yang disampaikan penerima, apakah saluran verbal atau nonverbal.
- d) Penerima (*receiver*), Sering juga disebut sasaran atau tujuan (*destination*), Komunikate (*communicate*), Penyandi-balik (*decoder*) atau khalayak (*audience*), pendengaran (*listener*), penafsir (*interpreter*), yakni orang yang menerima pesan dari sumber.
- e) Efek, yaitu apa yang terjadi pada penerima setelah penerima menerima pesan tersebut. Adanya perubahan sikap atau perubahan persepsi dari orang penerima pesan dari komunikan. (Mulyana, 2013: 71).

1.2.5.2 Tinjauan Umum Komunikasi Massa

Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner (Rakhmat, 2003: 188), yakni: komunikasi massa adalah pesan yang di komunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (*mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*). Dari definisi tersebut dapat di ketahui bahwa komunikasi massa itu harus menggunakan media massa. Jadi, sekalipun komunikasi itu di sampaikan kepada khalayak yang banyak, seperti rapat akbar di lapangan luas yang di hadiri

oleh ribuan, bahkan puluhan ribu orang, jika tidak menggunakan media massa, maka itu bukan komunikasi massa.

Definisi komunikasi massa yang lebih perinci di kemukakan oleh ahli komunikasi lain, yaitu Gerbner. Menurut Gerbner (1967) *“mass communication is the technological and institutionally based production and distribution of the most broadly shared continuous flow of messages in industrial societies.”* (komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri), (Rakhmat, 2003:188).

Definisi Gerbner menggambarkan bahwa komunikasi massa itu menghasilkan suatu produk berupa pesan-pesan komunikasi. Produk tersebut di sebar, di distribusikan kepada khalayak luas secara terus menerus dalam jarak waktu yang tetap, misalnya harian, mingguan, dwimingguan atau bulanan. Proses memproduksi pesan tidak dapat dilakukan oleh perorangan, melainkan harus oleh lembaga, dan membutuhkan suatu teknologi tertentu, sehingga komunikasi massa akan banyak dilakukan oleh masyarakat industri.

Definisi komunikasi massa dari Meletzke berikut ini memperlihatkan sifat dan ciri komunikasi massa yang satu arah dan tidak langsung sebagai akibat dari penggunaan media massa, juga sifat pesannya yang terbuka untuk semua orang. Dalam definisi Meletzke, komunikasi massa diartikan sebagai setiap bentuk komunikasi yang menyampaikan pernyataan secara terbuka melalui media penyebaran teknis secara tidak langsung dan satu arah pada publik yang tersebar

(Rakhmat, 2003:188). Istilah tersebar menunjukkan bahwa komunikasi sebagai pihak penerima pesan tidak berada di satu tempat, tetapi tersebar di berbagai tempat.

Definisi komunikasi massa menurut Freidson dibedakan dari jenis komunikasi lainnya dengan suatu kenyataan bahwa komunikasi massa dialamatkan kepada sejumlah populasi dari berbagai kelompok, dan bukan hanya satu atau beberapa individu atau sebagian khusus populasi. Komunikasi massa juga mempunyai anggapan tersirat akan adanya alat-alat khusus untuk menyampaikan komunikasi agar komunikasi itu dapat mencapai pada saat yang sama semua orang yang mewakili berbagai lapisan masyarakat (Rakhmat, 2003 : 188).

Bagi Freidson, khalayak yang banyak dan tersebar itu dinyatakan dengan istilah *sejumlah populasi*, dan populasi tersebut merupakan representasi dari berbagai lapisan masyarakat. Artinya pesan tidak hanya ditujukan untuk sekelompok orang tertentu, melainkan untuk semua orang. Hal ini sesungguhnya sama dengan istilah *terbuka* dari Meletzke. Freidson dapat menunjukkan ciri komunikasi massa yang lain yaitu adanya unsur *keserempakkan* penerimaan pesan oleh komunikasi, pesan dapat mencapai pada saat yang sama kepada semua orang yang mewakili berbagai lapisan masyarakat.

Wright mengemukakan definisinya sebagai berikut : “ *this new form can be distinguished from older types by the following major characteristics: it is directed toward relatively large, heterogenous, and anonymous audience; message are transmitted publicly, of ten-times to reach most audience members simultaneously,*

and are transient in character; the communicator tends to be, or to operate within, a complex organization that may involve great expense” (Rakhmat, 2003: 189).

Definisi komunikasi massa yang di kemukakan oleh Wright ini nampaknya merupakan definisi yang lengkap, yang dapat menggambarkan karakteristik komunikasi massa secara jelas. Menurut Wright, bentuk baru komunikasi dapat di bedakan dari corak-corak yang lama karena memiliki karakteristik utama sebagai berikut: diarahkan pada khalayak yang relatif besar, heterogen, dan anonim; pesan disampaikan secara terbuka, seringkali dapat mencapai kebanyakan khalayak secara serentak, bersifat sekilas; komunikator cenderung berada atau bergerak dalam organisasi yang kompleks dan melibatkan biaya besar. Definisi Wright mengemukakan karakteristik komunikasi secara khusus, yakni anonim dan heterogen. Ia juga menyebutkan pesan diterima komunikan secara serentak (simultan) pada waktu yang sama, serta sekilas (khusus untuk media elektronik, seperti radio siaran dan televisi).

Seperti halnya Gerbner yang mengemukakan bahwa komunikasi massa itu akan melibatkan lembaga, maka Wright secara khusus mengemukakan bahwa komunikator bergerak dalam organisasi yang kompleks. Organisasi yang kompleks itu menyangkut berbagai pihak yang terlibat dalam proses komunikasi massa, mulai dari menyusun pesan sampai pesan di terima oleh komunikan. Misalnya, bila pesan disampaikan melalui media cetak (majalah dan surat kabar), maka pihak yang terlibat diantaranya adalah pemimpin redaksi, editor, *lay-out man*, editor, korektor. Sedangkan bila pesan disampaikan melalui media elektronik radio siaran, maka pihak yang terlibat diantaranya adalah penyiar dan operator. Bila pesan

disampaikan melalui media televisi, maka pihak yang terlibat akan lebih banyak lagi, seperti *camera man*, *floor man*, *lighting man*, pengarah acara, sutradara, operator, dan petugas audio. Penggunaan seperangkat alat teknologi dengan sendirinya menyebabkan komunikasi massa itu membutuhkan biaya relatif besar.

Kompleksnya komunikasi massa dikemukakan oleh (Severin & Tankard Jr., 1992: 3), dalam bukunya *Communication Theories: Origins, Methods, And Uses In The Mass Media* yang definisinya di terjemahkan oleh Effendy sebagai berikut : “Komunikasi Massa adalah sebagian keterampilan, sebagian seni, dan sebagian ilmu. Ia adalah keterampilan dalam pengertian bahwa ia meliputi teknik-teknik fundamental tertentu yang dapat dipelajari seperti memfokuskan kamera televisi, mengoperasikan *tape recorder* atau mencatat ketika berwawancara, ia adalah seni dalam pengertian bahwa ia meliputi tantangan-tantangan kreatif seperti menulis skrip untuk program televisi, mengembangkan tata letak yang estetis untuk iklan majalah atau menampilkan teras berita yang memikat bagi sebuah kisah berita. Ia adalah ilmu dalam pengertian bahwa ia meliputi prinsip-prinsip tertentu tentang bagaimana berlangsungnya komunikasi yang dapat di kembangkan dan dipergunakan untuk membuat berbagai hal untuk menjadi lebih baik”. Definisi komunikasi massa dari Severin & Tankard begitu jelas karena disertai dengan contoh penerapannya.

Ahli komunikasi lainnya, Josep A. DeVito merumuskan definisi komunikasi massa yang pada intinya merupakan penjelasan tentang pengertian massa serta tentang media yang digunakannya. Ia mengemukakan definisinya dalam dua item, yakni: “*pertama*, komunikasi massa adalah komunikasi yang ditujukan kepada

massa, kepada khalayak yang luar biasa banyaknya. Ini tidak berarti bahwa khalayak meliputi seluruh penduduk atau semua orang yang menonton televisi, tetapi ini berarti bahwa khalayak itu besar dan pada umumnya agak sukar untuk didefinisikan. *Kedua*, komunikasi massa adalah komunikasi yang disalurkan oleh pemancar-pemancar yang audio dan/atau visual. Komunikasi massa barangkali akan lebih mudah dan lebih logis bila didefinisikan menurut bentuknya: televisi, radio siaran, surat kabar, majalah, dan film” (Effendy, 1986: 26).

Menyimak berbagai definisi komunikasi massa yang dikemukakan para ahli komunikasi, tampaknya tidak ada perbedaan yang mendasar atau prinsip, bahkan definisi-definisi itu satu sama lain saling melengkapi. Hal ini telah memberikan gambaran yang jelas mengenai pengertian komunikasi massa. Bahkan, secara tidak langsung dari pengertian komunikasi massa dapat diketahui pula ciri-ciri komunikasi massa yang membedakannya dari bentuk komunikasi lainnya.

Rakhmat merangkum definisi-definisi komunikasi massa tersebut menjadi: “komunikasi massa diartikan sebagai jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim melalui media cetak atau elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat” (Rakhmat, 2003: 189).

1.2.5.3 Tinjauan Umum Komunikasi Kelompok

Kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama, yang berinteraksi atau satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama (adanya saling kebergantungan), mengenal satu sama lain dan memandang mereka sebagai bagian

dari kelompok tersebut, meskipun setiap anggota mempunyai peran-peran yang berbeda dalam kegiatan dari kelompok tersebut. Kelompok ini misalnya adalah keluarga, tetangga, kelompok diskusi; kelompok pemecahan masalah, atau suatu komite yang tengah berapat untuk mengambil suatu keputusan. Dengan demikian, komunikasi kelompok biasanya merujuk pada komunikasi yang dilakukan kelompok kecil (*small group communication*), yang bersifat tatap muka. Umpan balik atau *feedback* seorang peserta dalam komunikasi kelompok masih bisa diidentifikasi dan ditanggapi langsung oleh peserata lainnya. (Mulyana 2013: 82)

Komunikasi Kelompok adalah suatu studi tentang segala sesuatu yang terjadi pada saat individu-individu berinteraksi dalam kelompok kecil dan bukan deksripsi mengenai bagaimana seharusnya komunikasi terjadi, serta bukan pula sejumlah nasehat tentang cara-cara bagaimana yang harus ditempuh. Sebab bagaimanapun dari sudut pandang komunikasi kelompok sudah dibayangkan bahwa dalam waktu jangka panjang, pemusatan perhatian pada deksripsi dan analisa. Mungkin akan meningkatkan proses kelompok daripada seperangkat aturan sekalipun (Goldberg dan Larson, 2007:8). Titik berat perhatian komunikasi kelompok adalah gejala komunikasi dalam kelompok kecil tentang bagaimana cara untuk dapat lebih mengerti proses komunikasi kelompok, memperkirakan hasilnya serta meningkatkan proses komunikasi kelompok. Diskusi kelompok memberi berbagai saran tindak untuk keterampilan komunikasi kelompok.

Gouran mengambil beberapa strategi dalam menyelidiki proses-proses dalam komunikasi kelompok yang mempunyai delapan variabel-variabel yaitu:

1. Kejelasan (*Clarity*) suatu pernyataan mendengar atau membacanya

merasa yakin bahwa komunikan mengerti maksud yang disampaikan komunikator

2. Pendapat (*Opinionatedness*) suatu pernyataan dikatakan mengandung pendapat apabila mengungkapkan suatu perasaan, keyakinan atau penilaian dasar faktual. Ini biasanya tidak nampak dalam pernyataan itu sendiri.
3. Kepentingan (*interest*) suatu pernyataan dikatakan mengungkapkan kepentingan pembuat pesan apabila mengandung beberapa petunjuk tentang perhatian dan keterlibatannya dengan pertanyaan-pertanyaan yang sedang dibahas
4. Jumlah informasi (*Amount of information*) sumber-sumber terpercaya yang mempunyai kaitan langsung dengan beberapa aspek dari pertanyaan yang sedang dibahas
5. Daya Provokasi (*Provocativeness*) untuk mendorong orang lain memberi tanggapan terbuka seolah-olah mengundang atau menerima tanggapan
6. Orientasi (*orientation*) untuk merangsang tercapainya tujuan kelompok dengan cara menggunakan fakta memberi sarang yang bermanfaat atau mencoba memecahkan konflik
7. Objektivitas (*objectivity*) mencerminkan kebebasan berbuat peran yang secara sadar berusaha mendesak atau mempengaruhi seseorang atau orang lain untuk menerima pendapatnya
8. Panjang (*length*) hanya jumlah kata-kata dalam pernyataan. (Goldberg

dan Larson 2007: 29-30)

Faktor komunikasi di dalam kelompok sangatlah berperan pada dinamika yang terjadi didalam kelompok. Hal ini karena didalam komunikasi, akan terjadi perpindahan ide atau gagasan yang diubah menjadi simbol oleh seorang komunikator kepada komunikan melalui suatu saluran. Untuk menyampaikan suatu ide atau gagasan, nampaknya sederhana, karena komunikasi dilakukan setiap hari oleh manusia. Namun demikian, pada suatu organisasi sering terjadi hambatan. (Huraerah dan Purwanto, 2006: 34).

1.2.5.4 Realitas

Realitas atau kenyataan, dalam bahasa sehari – hari berarti “hal yang nyata, yang benar – benar ada. Dalam pengertiannya yang sempit dalam filsafat barat, ada tingkat – tingkat dalam sifat dan konsep tentang realitas. Tingkat – tingkat ini mencakup, dari yang paling subjektif hingga yang paling ketat. Pada tingkat yang lebih luas dan lebih subjektif, pengalaman – pengalaman pribadi, rasa ingin tahu, pencarian, dan selektivitas terlibat dalam penafsiran pribadi tentang suatu kejadian membentuk realitas sebagaimana yang dilihat oleh satu dan hanya satu orang saja, oleh karena itu disebut *fenomenologis*. Bentuk realitas ini mungkin umum bagi orang lain juga, kadang – kadang juga bisa menjadi sangat unik bagi diri sendiri sehingga tidak pernah dialami atau disetujui oleh orang lain. Banyak dari pengalaman yang dianggap spiritual seperti ini terjadi pada realitas tingkat ini. Dari perspektif *fenomenologis*, realitas adalah sesuatu yang secara fenomenal nyata sementara non – realitas dianggap tidak ada. Persepsi individual dapat didasarkan pada kepribadian seorang individu, fokus, gaya atribusinya, sehingga membuat

hanya dialah yang melihat apa yang ingin dilihat atau dipercayainya sebagai kebenaran.

1.2.5.5 Judi Bola Online

Pada tahun 1994 – 2004 merupakan era keemasan dari para bandar darat yang membuka jasa perjudian khususnya sepak bola. Cara pemasangan taruhannya adalah, melalui pasaran yang diberikan oleh bandar melalui sms kepada para pejudi bola tersebut. Selanjutnya para pejudi bola tersebut akan mengirimkan pesan balasan kepada bandar untuk melakukan pemasangan, total pemasangan atas kekalahan dan kemenangan biasanya dihitung dan dibayar di hari senin. Hanya saja para bandar sering mengeluhkan akan pejudi yang melarikan diri saat mengalami kekalahan dan taruhan yang sebelumnya sudah sepakat, hingga akhirnya para bandar banyak yang memburu pejudi – pejudi nakal tersebut.

Setelah lewat masa tersebut, masalah teknologi internet yang menunjang komunikasi dan juga informasi di Indonesia. Hal ini berdampak terhadap berubahnya metode kerja judi bola sebelumnya, dengan adanya sistem koneksi internet ini muncul sebuah gagasan permainan judi bola secara *online* yang disuguhkan oleh sebuah perusahaan.

1.2.5.6 Profil Sbobet

Sbobet pertama kali didirikan oleh Bill Mumery pada tahun 2004 yang sekaligus menjabat sebagai Direktur Eksekutif sampai saat ini, jenis usaha dari SBOBET ini adalah sebuah perseroan terbatas (PT). Layanan jasa perusahaan ini hanyalah berfokus terhadap perjudian khususnya taruhan olahraga dan kasino daring. Sbobet beroperasi di Asia yang dilisensikan oleh *First Cagayan Leisure &*

Resort Corporation, Manila-Filipina dan di Eropa dilisensikan oleh Pemerintah *Isle of Man* untuk beroperasi sebagai juru taruhan olahraga sedunia. SBOBET menawarkan taruhan olahraga dalam beberapa bahasa. Pada Februari 2009, SBOBET yang beroperasi di *Isle of Man* menjadi operator pertama yang diizinkan untuk memulai *live dealer casino* dari *Isle of Man*.

Sbobet merupakan sebuah perusahaan yang menawarkan jasa bagi para pejudi bola yang ingin melakukan taruhan secara aman, praktis dan nyaman. Namun para pejudi tidak dapat dengan mudah langsung berhubungan dengan pihak Sbobet itu sendiri, untuk bisa berhubungan para pejudi bola haruslah mendaftar terhadap agen – agen yang telah ditunjuk oleh pihak Sbobet. Para agen judi bola *online* SBOBET nantinya akan membantu para pejudi dalam mengadakan pendaftaran dan akun bermain. Proses transaksi pengisian kredit (*deposit*) hingga pencairan kredit (*withdraw*). Dengan adanya Sbobet bandar judi bola *online* menjadi lebih mudah mengorganisir para pejudi, karena semua member baru bisa bermain jika sudah melakukan pengisian kredit. Begitu pun halnya dengan member yang menang bisa mendapatkan pembayaran yang sesuai dengan kemenangan yang didapatnya tanpa perlu menunggu hari Senin, karena proses pengisian kredit dan penarikan bisa dilakukan selama 24 jam nonstop via transfer bank *online*.

Sbobet mensponsori seragam untuk tim *West Ham United* sampai akhir musim 2012–2013, sebelumnya mereka juga telah mensponsori seragam tim *Cardiff City* untuk musim 2010–2011. Pada bulan Oktober 2009, karena keprihatinan yang diajukan oleh perwakilan dari Liga Utama Inggris tentang mengekspos pemuda untuk berjudi, Sbobet mengganti logo mereka di semua

seragam tim akademi remaja Cardiff City dengan *Ty Hafan Children's Hospice*.

Celton Manx sebagai operator Sbobet, mengumumkan pada Agustus 2013 tentang perjanjian *Asian Betting Partnership* dengan lima tim Liga Utama Inggris untuk menjadi mitra resmi taruhan Asia dari *Swansea City A.F.C.*, *West Ham United F.C.*, *Southampton F.C.*, *Hull City A.F.C.* dan *Norwich City F.C.* untuk musim 2013–14. SBOBET juga menjadi sponsor untuk *Soccerex Asian Forum* pertama di Singapura.

1.3 Metode Penelitian Kualitatif

Pendekatan ini menggunakan metode kualitatif, seseorang peneliti menjadi instrumen kunci. Dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipasi, seorang peneliti terlibat sepenuhnya dalam kegiatan informan kunci yang menjadi subjek penelitian dan sumber informasi penelitian. Dalam analisis data metode penelitian kualitatif tidak menggunakan bantuan data-data statistika tetapi menggunakan rumus 5w + 1 H (*Who, What, When, Where, Why dan How*). Dimana *what* menjadi (data dan fakta yang dihasilkan dari penelitian), *How* (bagaimana proses data itu berlangsung, *Who* (siapa saja yang menjadi seorang informan kunci dalam penelitian), *Where* (dimana sumber informasi penelitian itu bisa digali atau ditemukan), dan *When* (kapan sumber informasi itu bisa ditemukan) dan paling penting dalam Metode Penelitian Kualitatif adalah *why* (analisis lebih dalam atau penafsiran/interpretasi lebih dalam ada apa dibalik fakta dan data hasil dalam penelitian). *Why* (mengapa) memberikan pemahaman lebih dalam dari hasil penelitian kualitatif. (Ardianto, 2010: 58).

Menurut Deddy Mulyana, yang dikutip dari bukunya “Metode Penelitian Kualitatif”. Metode penelitian kualitatif dalam arti penelitian kualitatif tidak mengandalkan bukti berdasarkan logika matematis, prinsip angka, atau metode statistik. Penelitian kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih-alih mengubah menjadi entitas-entitas kuantitatif. (Mulyana, 2003: 150)

Untuk meneliti fenomena ini yaitu menggunakan pendekatan Metode studi fenomenologi yaitu merupakan tipe pendekatan dalam penelitian yang menelaah peristiwa dalam kehidupannya sehari-hari dalam bertindak dan bertingkah laku. Pada penelitian yang menggunakan metode ini, berbagai variabelnya ditelaah dan ditelusuri, termasuk kemungkinan hubungan antarvariabel yang ada dengan kata lain bagaimana seseorang yang masuk dalam suatu kelompok adanya kebutuhan dan saling berbagi informasi kepada orang lain sebagai interaksi.

Alasan menggunakan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini adalah:

1. Data bersifat emik yaitu berdasarkan sudut pandang mahasiswa pejudi bola *online* sbobet di Bandung
2. Peneliti harus bagian dari pejudi bola online sbobet
3. Proses penarikan sampel bersifat purposif

Untuk membahas mengenai mengenai proses dan hal-hal yang berkenaan dengan realitas mahasiswa pejudi bola *online* sbobet di Bandung, peneliti mengumpulkan data melalui teknik wawancara, observasi terlibat dan dokumentasi.

1.3.1 Paradigma Penelitian Konstruktivisme

Konstruktivisme berpendapat bahwa semesta secara epistemologi merupakan hasil konstruksi sosial. Pengetahuan manusia adalah konstruksi yang dibangun dari proses kognitif dengan interaksinya dengan dunia objek material. Pengalaman manusia terdiri dari interpretasi bermakna terhadap kenyataan dan bukan reproduksi kenyataan. Dengan demikian dunia muncul dalam pengalaman manusia secara terorganisasi dan bermakna. Keberagaman pola konseptual atau kognitif merupakan hasil dari lingkungan historis, kultural, dan personal yang digali secara terus – menerus. (Ardianto, 2010:152)

Bila dirunut kebelakang, konstruktivisme yang meyakini bahwa makna atau realitas terkandung pada konstruksi pikiran yang dapat dirunut pada teori Popper (1973). Seperti yang kita ketahui bahwa Popper membedakan tiga pengertian tentang alam semesta:

1. Dunia fisik atau keadaan fisik
2. Dunia kesadaran atau mental atau disposisi tingkah laku
3. Dunia dari isi objektif penilaian manusia, khususnya pengetahuan ilmiah, puitis dan seni. (Ardianto, 2010:153)

Konstruktivisme menolak pandangan positivisme yang memisahkan subjek dan objek komunikasi. Dalam pandangan konstruktivisme, bahasa tidak lagi dilihat sebagai alat untuk memahami realitas objektif belaka dan dipisahkan dari subjek sebagai penyampaian pesan. Konstruktivisme justru menganggap subjek sebagai faktor sentral dalam kegiatan komunikasi serta hubungan-hubungan sosialnya.

Subjek memiliki kemampuan melakukan kontrol terhadap maksud-maksud tertentu dalam setiap wacana.

Teori Konstruktivis atau konstuktivisme adalah pendekatan secara teoritis untuk komunikasi yang dikembangkan dalam tahun 1970-an oleh Jesse Deliadan sejawatnya. Konstruktivisme ini lebih berkaitan dengan program penelitian dalam komunikasi antarpersona.

Sejak 1970-an para akedemisi mengembangkan komunikasi antarpersona secara sistematis dengan membuat peta terminologi secara teoritis dan hubungannya dengan mengkolaborasi sejumlah asumsi, serta uji coba teori dalam ruang lingkup situasi produksi pesan.

Robyn Penmann merangkum kaitan konstuksivisme dalam hubungannya dengan ilmu komunikasi:

1. Tindakan komunikatif sifatnya sukarela. Pembuat komunikasi adalah subjek yang memiliki pilihan bebas, walaupun lingkungan sosial membatasi apa yang dapat dan telah dilakukan, jadi tindakan komunikatif dianggap sebagai tindakan sukarela, berdasarkan pilihan subjeknya.
2. Pengetahuan adalah sebuah produk sosial. Pengetahuan bukan sesuatu yang objektif sebagaimana diyakini positivisme, melainkan diturunkan dari interaksi dalam kelompok sosial. Pengetahuan itu dapat ditemukan dalam bahasa, melalui bahasa itulah konstruksi realitas tercipta.

3. Pengetahuan bersifat kontekstual, maksudnya pengetahuan merupakan produk yang dipengaruhi ruang waktu dan akan dapat berubah sesuai dengan pergeseran waktu.
4. Teori-teori menciptakan dunia. Teori bukanlah alat, melainkan suatu cara pandang yang ikut mempengaruhi pada cara pandang terhadap realitas atau dalam batas tertentu teori menciptakan dunia. Dunia disini bukanlah “segala sesuatu yang ada” melainkan “segala manusia”, jadi dunia dapat dikatakan sebagai hasil pemahaman manusia atas kenyataan diluar dirinya.
5. Pengetahuan bersifat nilai.

Penmann kemudian merumuskan empat kualitas komunikasi. Baginya komunikasi harus bersifat konstitutif (menciptakan dunia), kontekstual (sesuai dan tergantung ruang dan waktu), beragam (muncul dalam bentuk yang berbeda-beda, tidak tunggal), dan tidak lengkap (selalu dalam proses dan terus berubah).

Teori konstruksivisme menyatakan bahwa individu menginterpretasikan dan beraksi menurut kategori konseptual dari pikiran. Realitas pandang orang terhadap realitas tersebut. George Kelly menegaskan cara pemahaman pribadi seseorang dilakukan dengan pengelompokan peristiwa menurut persamaan dan perbedaannya. Perbedaan ini menjadi dasar penilaian ihwal sistem kognitif individual yang bersifat pribadi karenanya berbeda dengan konstruksi sosial. Aliran ini meyakini bahwa sistem kognitif individu berkembang kompleks. Individu yang cerdas secara kognitif dapat membuat banyak perbedaan dalam satu situasi

dibanding orang yang secara kognitif lemah. Inilah yang disebut diferensiasi kognitif. Diferensiasi ini mempengaruhi bagaimana pesan menjadi kompleks.

Delia dan koleganya kemudian menegaskan hubungan antara kompleksitas kognitif dengan tujuan dari pesan. Pesan sederhana hanya memiliki satu tujuan sementara pesan kompleks memiliki banyak tujuan. Dalam komunikasi antarpersona pesan-pesan sederhana berupaya mencapai keinginan satu pihak saja tanpa mempertimbangkan keinginan orang lain. Sementara pesan kompleks dirancang memenuhi kebutuhan orang lain. Pada pesan kompleks inilah komunikasi antarpersona dapat tercipta. Konstruksionisme dengan demikian dapat dikategorikan komunikasi yang berpusat pada orang, pada sisi lain, komunikasi yang berpusat pada orang dan diferensiasi kognitif menunjukkan adanya desain pesan. (Ardianto, 2010:159).

Paradigma konstruksivisme berusaha memahami dunia pengalaman nyata yang kompleks dari sudut pandang individu-individu yang tinggal di dalamnya dalam rangka mengetahui makna, definisi dan pemahaman pelakunya tentang suatu realitas. Menurut Schwandt (Denzin dan Lincoln, 2009:146), “dunia realitas kehidupan dan makna-makna situasi spesifik yang menjadi obyek umum penelitian dipandang sebagai konstruksi para pelaku sosial”.

1.3.2 Pendekatan Penelitian Studi Fenomenologi

Dalam pandangan fenomenologi, peneliti berusaha memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitannya terhadap orang-orang biasa dalam situasi-situasi tertentu. Sosiologi fenomenologis pada dasarnya sangat dipengaruhi oleh filsuf Edmund Husserl dan Alfred Schultz. Pengaruh lainnya berasal dari Weber yang

memberi tekanan pada *verstehen*, yaitu pengertian interpretasi terhadap pemahaman manusia. Fenomenologi tidak berasumsi bahwa peneliti mengetahui arti sesuatu bagi orang-orang yang sedang diteliti oleh mereka. Inkuiri fenomenologis dimulai dengan diam. Diam merupakan tindakan untuk menangkap pengertian sesuatu yang sedang diteliti. (Ardianto, 2010: 65)

Sesuatu yang ditekankan oleh fenomenolog adalah aspek subjektif dari perilaku orang. Mereka berusaha masuk ke dalam dunia konseptual para subjek yang ditelitinya sedemikian rupa sehingga mereka mengerti apa dan bagaimana suatu pengertian yang dikembangkan oleh mereka di sekitar peristiwa dalam kehidupannya sehari-hari. Para fenomenolog percaya bahwa makhluk hidup memiliki berbagai cara untuk menginterpretasikan pengalaman melalui interaksi dengan orang lain, dan bahwa pengertian pengalaman kita yang membentuk kenyataan. (Ardianto, 2010: 65)

Fenomenologi adalah filosofi sekaligus pendekatan metodologi yang mencakup berbagai metode. Sebagai sebuah filosofi, fenomenologi adalah salah satu tradisi intelektual utama yang telah mempengaruhi riset kualitatif. Poin kunci kekuatan fenomenologi terletak pada kemampuannya membantu peneliti memasuki bidang persepsi orang lain guna memandang kehidupan sebagaimana dilihat oleh orang-orang tersebut.

Fenomenologi membantu anda memasuki sudut pandang orang lain, dan berupaya memahami mengapa mereka menjalani hidupnya seperti itu. Fenomenologi bukan hanya memungkinkan anda untuk melihat dari perspektif partisipan metode ini juga menawarkan semacam cara untuk memahami kerangka

yang telah dikembangkan oleh tiap-tiap individu, dari waktu ke waktu, hingga membentuk tanggapan mereka terhadap peristiwa dan pengalaman dalam kehidupannya.

Berikut ini, Sifat-sifat dasar penelitian kualitatif yang relevan menggambarkan posisi metodologi fenomenologi dan yang membedakannya dengan metode-metode penelitian kualitatif yang lain:

- a. Menggali nilai-nilai dalam pengalaman dan kehidupan manusia
- b. Fokus penelitiannya adalah seluruh bagian, bukan per bagian yang membentuk keseluruhan
- c. Tujuan penelitiannya adalah menemukan makna dan hakikat dari pengalaman, bukan sekadar mencari penjelasan atau mencari ukuran-ukuran dari realitas
- d. Memperoleh gambaran kehidupan dari sudut pandang orang pertama melalui wawancara formal dan informal
- e. Data yang diperoleh adalah dasar bagi pengetahuan ilmiah untuk memahami perilaku manusia
- f. Pertanyaan yang dibuat merefleksikan kepentingan, keterlibatan dan komitmen pribadi dari peneliti
- g. Melihat pengalaman dan perilaku sebagai suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, baik itu kesatuan antara subjek dan objek, maupun antara bagian dan keseluruhannya. (Kuswarno, 2009: 36-37).

1.3.2.1 Penentuan Sumber Data Penelitian

Pemilihan informan dilakukan dengan strategi purposive. Strategi ini menghendaki informan dipilih berdasarkan pertimbangan peneliti dengan tujuan tertentu. Dijadikan informan dengan pertimbangan bahwa merekalah yang paling mengetahui informasi yang akan diteliti. Informan dalam penelitian ini adalah para mahasiswa pejudi bola *online* sbobet di Bandung.

Penentuan sampel atau informan dalam penelitian kualitatif berfungsi untuk mendapatkan informasi yang maksimum (Sugiyono, 2012:217). Karena itu orang yang dijadikan sampel atau informan sebaiknya yang memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Mahasiswa yang menguasai atau memahami mengenai judi bola khususnya judi bola *online* sbobet.
2. Mahasiswa yang sedang terlibat atau menjadi bagian dalam kegiatan judi bola *online* sbobet.
3. Mahasiswa yang menjadi pelaku judi bola online sbobet yang sudah siap untuk memberikan informasi.
4. Mereka yang tidak cenderung menyampaikan informasi dilandaskan kebohongan semata.

1.3.2.2 Proses Pendekatan Terhadap Informan

Proses Pendekatan terhadap informan dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Pendekatan struktural, dimana peneliti melakukan kontak dengan seseorang didalam para mahasiswa pejudi bola *online* sbobet dalam

mengetahui sikap seseorang dalam berkomunikasi dengan orang lainnya guna memohon izin kesediaannya untuk diteliti. Berdasarkan pendekatan struktural ini, peneliti mendapatkan nama-nama bagian dari para mahasiswa pejudi bola *online* sbobet yang akan dijadikan sebagai informan.

2. Pendekatan Personal (*rapport*), dimana peneliti berkenalan dengan salah satu mahasiswa pejudi bola *online* yang sudah sangat fasih dan sudah sangat lama berkecimpung di dunia perjudian bola *online* sbobet yang akan dijadikan sebagai informan kunci.

1.3.3 Teknik Pengumpulan Data

Cresswell dalam Kuswarno (2008: 47), mengemukakan tiga teknik utama pengumpulan data yang dapat digunakan dalam interaksi simbolik yaitu: partisipan observer, wawancara mendalam dan telaah dokumen.

Penelitian dalam pengumpulan data melakukan proses observasi seperti yang disarankan oleh Cresswell (2008: 68), sebagai berikut:

1. Memasuki tempat yang akan diobservasi, hal ini membantu peneliti untuk mendapatkan banyak data dan informasi yang diperlukan.
2. Memasuki tempat penelitian secara perlahan-lahan untuk mengenali lingkungan penelitian, kemudian mencatat seperlunya.
3. Di tempat penelitian, peneliti berusaha mengenali apa dan siapa yang akan diamati, kapan dan dimana, serta berapa lama akan melakukan observasi.
4. Peneliti menempatkan diri sebagai peneliti, bukan sebagai informan atau

subjek penelitian, meskipun observasinya bersifat partisipan.

5. Peneliti menggunakan pola pengamatan beragam guna memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang perbedaan tempat penelitian.
6. Peneliti menggunakan alat rekaman selama melakukan observasi cara perekaman dilakukan secara tersembunyi.
7. Tidak semua hal yang direkam, tetapi peneliti mempertimbangkan apa saja yang direkam.
8. Peneliti tidak melakukan intervensi terhadap partisipan, tetapi cenderung pasif dan membiarkan partisipan yang mengungkapkan perspektif sendiri secara lepas dan bebas.
9. Setelah selesai observasi, peneliti segera keluar dari lapangan kemudian menyusun hasil observasi, supaya tidak lupa.

Teknik di atas peneliti dilakukan sepanjang observasi, baik pada awal observasi maupun pada observasi lanjutan dengan sejumlah informan. Teknik ini digunakan peneliti sebagai alat pengumpulan data selain wawancara mendalam.

1.3.3.1 Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam dilakukan dengan tujuan mengumpulkan keterangan atau data mengenai objek penelitian yaitu komunikasi informan dalam kegiatannya sehari-hari baik dilingkungan tempat tinggal maupun lingkungan tempat suatu kelompok berkumpul. Wawancara mendalam bersifat terbuka dan tidak terstruktur serta tidak formal. Keterbukaan dan terstruktur ini maksudnya adalah pertanyaan-pertanyaan dalam wawancara tidak bersifat kaku, namun bisa mengalami perubahan sesuai situasi dan kondisi dilapangan (*fleksibel*).

Langkah-langkah umum yang digunakan peneliti dalam proses observasi dan juga wawancara adalah sebagai berikut:

1. Peneliti memasuki tempat penelitian dan melakukan pengamatan pada mahasiswa pejudi bola *online* sbobet .
2. Setiap berbaur ditempat penelitian, peneliti selalu mengupayakan untuk mencatat apapun yang berhubungan dengan fokus penelitian.
3. Ditempat penelitian, peneliti juga berusaha mengenali segala sesuatu yang ada kaitannya dengan konteks penelitian ini, yaitu seputar realitas mahasiswa pejudi bola *online* sbobet.
4. Peneliti juga membuat kesepakatan dengan sejumlah informan untuk melakukan dialog atau diskusi terkait realitas motif penyebab dan motif tujuan dan juga segala yang berhubungan dengan realitas mahasiswa pejudi bola *online* sbobet.
5. Peneliti berusaha menggali selengkap mungkin informasi yang diperlukan terkait dengan fokus penelitian ini.

1.3.3.2 Teknik Observasi Terlibat

Teknik ini digunakan untuk memperoleh pengetahuan yang tidak terbahaskan yang tidak didapat hanya dari wawancara. Seperti yang dinyatakan Denzin dalam (Mulyana, 2006:163), pengamatan berperan serta adalah strategi lapangan yang secara simultan memadukan analisis dokumen, wawancara, partisipasi dan observasi langsung sekaligus dengan introspeksi. Sehubungan dengan hal ini, maka dalam penelitian lapangan peneliti turut terlibat langsung ke dalam berbagai aktivitas komunikasi yang dilakukan mahasiswa pejudi bola online

di Bandung. Peneliti tinggal di lokasi penelitian yakni Bandung untuk melihat dari dekat atau mengamati secara langsung bagaimana realitas pada mahasiswa pejudi bola *online* sbobet.

Melalui teknik observasi terlibat ini, peneliti ingin masuk ke dalam dunia nya mereka, serta ingin mengetahui apa yang menjadi motif penyebab dan motif tujuan mahasiswa pejudi bola *online* sbobet di Bandung. Peneliti menganggap hal ini sangat penting dilakukan dengan maksud agar dalam posisi demikian, peneliti memiliki peluang untuk secara lebih leluasa mencermati situasi yang berkembang sehingga informan pun tidak merasa canggung karena menganggap peneliti dalam posisi yang sama.

1.3.4 Teknik Analisis Data

Analisis dan kualitatif menurut Bogdan dan Biklen (1982) yang dikutip Moleong (2005: 248) merupakan upaya “mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistensikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain”.

Data yang terkumpul dianalisis melalui tahap-tahap berikut:

Tahap I : Mentranskripsikan Data

Pada tahap ini dilakukan pengalihan data rekaman kedalam bentuk skripsi dan menerjemahkan hasil transkripsi. Dalam hal ini peneliti dibantu oleh tim dosen pembimbing.

Tahap II : Kategorisasi

Pada tahap ini peneliti melakukan klasifikasi data berdasarkan item-item masalah yang diamati dan diteliti, kemudian melakukan kategorisasi data sekunder dan data lapangan. Selanjutnya menghubungkan sekumpulan data dengan tujuan mendapatkan realitas motif penyebab dan tujuan yang relevan.

Tahap III : Verifikasi

Pada tahap ini data dicek kembali untuk mendapatkan akurasi dan validitas data sesuai dengan yang dibutuhkan dalam penelitian. Sejumlah data, terutama data yang berhubungan dengan realitas pada mahasiswa pejudi bola *online* sbobet di Bandung.

Tahap IV : Interpretasi dan Deskripsi

Pada tahap ini data yang telah diverifikasi diinterpretasikan dan dideskripsikan. Peneliti berusaha mengkoneksikan sejumlah data untuk mendapatkan hasil dari penelitian.

1.3.5 Validitas Data

Guna mengatasi penyimpangan dalam menggali, mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil penelitian, peneliti melakukan triangulasi data. Triangulasi adalah mengecek kebenaran data tertentu dengan membandingkannya dengan data yang diperoleh dari sumber lain, pada berbagai fase penelitian lapangan. Triangulasi dapat dilakukan dengan membandingkan antara hasil peneliti, serta dengan menggunakan teknik yang berbeda, misalnya observasi wawancara dan dokumen. (Ardianto, 2014:197)

Segi sumber triangulasi data maupun triangulasi metode yaitu:

1. Triangulasi Data

Data yang dikumpulkan diperiksa kembali bersama – sama dengan informan. Langkah ini memungkinkan dilihat kembali akan kebenaran informasi yang dikumpulkan diperiksa kembali bersama – sama dengan informan. Langkah ini memungkinkan dilihat kembali akan kebenaran informasi yang dikumpulkan, selain itu juga dilakukan *crosscheck* data kepada narasumber lain yang dianggap paham terhadap masalah yang diteliti.

2. Triangulasi Metode

Mencocokkan informasi yang diperoleh dari satu teknik pengumpulan data (wawancara mendalam) dengan teknik observasi berperan serta. Penggunaan triangulasi mencerminkan upaya untuk mengamankan pemahaman mendalam tentang unit analisis.

1.3.6 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

1.3.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian: Jl. Logam Gang Pasantren rt 08 rw 03 no 431 (oktanet)

Buah Batu Bandung.

1.3.6.2 Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	JADWAL KEGIATAN PENELITIAN TAHUN 2018							
		Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Agsts	Sptmbr
1	Observasi Awal			x	x				
2	Penyusunan Proposal Skripsi				x	x			
3	Bimbingan Proposal Skripsi			x	x	x			
4	Seminar Proposal Skripsi						x		
5	Perbaikan Proposal Skripsi						x		
6	Pelaksanaan Penelitian			x	x	x	x		
7	Analisis Data			x	x	x			
8	Penulisan Laporan								
9	Konsultasi			x	x	x	x		
10	Seminar Draft Skripsi								
11	Sidang Skripsi								
12	Perbaikan Skripsi								

Sumber: Data Penelitian 2018