

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang penelitian**

Perilaku komunikasi dalam kelompok adalah tindakan dalam berkomunikasi, setiap tindakan dalam komunikasi meliputi tindakan verbal dan tindakan nonverbal atau yang lebih dikenal dengan perilaku komunikasi verbal dan perilaku komunikasi nonverbal bahwa pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. sikap suatu pola perilaku, tendensi atau kesiapan antisipatif, predisposisi untuk menyesuaikan diri dalam situasi sosial, atau secara sederhana, sikap adalah respons terhadap stimuli sosial yang telah terkondisikan. Oleh karenanya, komunikasi verbal adalah usaha-usaha yang dilakukan secara sadar untuk berhubungan dengan orang lain secara lisan dengan menggunakan bahasa.

Dalam proses komunikasi kelompok, selain perilaku komunikasi verbal dalam bentuk dialog, diskusi, dan percakapan dengan penggunaan bahasa sebagai simbol yang telah dikonstruksi dan memiliki makna yang sama juga terdapat perilaku komunikasi nonverbal. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat dewasa ini, telah membawa berbagai dampak dan perubahan dalam kehidupan manusia. Globalisasi sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, memberikan manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia. Kemudahan untuk berkomunikasi jarak jauh dapat dilakukan dengan mudah sejak munculnya teknologi komunikasi yang lebih

modern. Proses globalisasi tersebut membuat suatu fenomena yang mengubah model komunikasi konvensional dengan melahirkan kenyataan dalam dunia maya yang dikenal sekarang ini dengan internet.

Internet berkembang demikian pesat sebagai kultur masyarakat modern. Dikatakan sebagai kultur karena melalui internet berbagai aktifitas masyarakat *cyber* seperti berfikir, berkreasi, dan bertindak dapat diekspresikan di dalamnya, kapanpun dan dimanapun. Kehadirannya telah membentuk dunia tersendiri yang dikenal dengan dunia maya. Melalui internet, manusia dapat berkomunikasi dengan manusia lain di seluruh dunia dengan mudah tanpa harus saling berhadapan muka. Selain itu juga dapat dirasakan adalah mudahnya memperoleh informasi dari berbagai belahan negara di dunia dan oleh karenanya manusia memiliki wawasan yang lebih luas. Percepatan kemajuan teknologi informasi khususnya media internet, dirasakan banyak memberikan manfaat seperti dari segi keamanan, kenyamanan dan kecepatan.

Contoh sederhana, dengan dipergunakan internet sebagai sarana pendukung dalam pemesanan/reservasi tiket (pesawat terbang, kereta api, hotel, pembayaran tagihan`1 telepon, listrik) telah membuat konsumen semakin nyaman dan aman dalam menjalankan aktivitasnya. Kecepatan melakukan transaksi perbankan melalui *e-banking*, memanfaatkan *e-commerce* untuk mempermudah melakukan pembelian dan penjualan suatu barang serta menggunakan *e-library* dan *e-learning* untuk mencari referensi atau informasi ilmu pengetahuan yang dilakukan secara *online* karena dijumpai oleh teknologi internet.

Selain berdampak positif, tentunya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga membawa dampak negatif bagi kehidupan manusia, khususnya kaum remaja yang belum mampu menyaring segala macam bentuk arus globalisasi terutama penggunaan internet. Internet yang diharapkan dapat membantu dalam memudahkan segala macam kegiatan dan pekerjaan justru disalahgunakan penggunaannya oleh kaum remaja. Para pengguna internet justru dapat membuat berbagai macam kejahatan seperti pengancaman, pencurian, pencemaran nama baik, pornografi, perjudian, penipuan hingga tindak pidana terorisme.

Dengan kreativitas yang tinggi dan penggunaan metode-metode yang canggih, para pengakses internet akhirnya dapat menciptakan berbagai macam situs permainan elektronik atau yang sering disebut *game online*. Situs-situs tersebut dapat dengan mudahnya diakses oleh seluruh pengguna internet. Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini permainan elektronik atau yang kita sebut *game online* telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. *Game online* tidak hanya menjamur di kota-kota besar, tetapi juga telah merambah kota-kota kecil dan desa-desa. Hal ini terlihat dari banyaknya jumlah *game center* yang muncul dan pelanggan yang seringkali dijumpai adalah kaum remaja, terutama laki-laki yang berusia sekitar 15-30 tahun.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, *game online* yang pada awalnya hanya berupa permainan saja, kemudian dikembangkan kembali menjadi sebuah media permainan yang dapat menghasilkan uang atau yang sering disebut perjudian *online*. Para pengguna internet dapat mengakses

situs-situs yang menyediakan permainan-permainan judi tersebut seperti Pokerdewa.com, Paigowpokeronline.net dan tangkas88.com.

Cara bermain pada permainan-permainan judi *online* tersebut yaitu para pengguna mendaftar dengan Nama Pengguna (*Username*) dan Kata Kunci(*Password*) yang disetujui oleh pengelola website (*admin*) yang kemudian melakukan deposit melalui bank yang telah ditentukan pengelola. Setelah mengonfirmasi deposit kepada pengelola, pengguna langsung bisa bermain dalam judi *online* tersebut.

Adapun bentuk judi *online* seperti taruhan bola, setelah mendaftar para pengguna kemudian mentransfer deposit. Setelah melakukan konfirmasi, deposit langsung bisa menaruh taruhan dengan pengelola yang juga berperan sebagai bandar judi *online* tersebut. Contoh lainnya adalah permainan *Poker Online*, yaitu bentuk judi *online* yang sangat sering dimainkan. Hampir di semua warnet, sering terlihat penjudi yang asyik menghabiskan waktu dengan bermain Poker. Trendnya sekarang adalah Poker88, Texas Poker, dan DewaPoker. Judi Poker tersebut dikelola oleh orang Indonesia. Sementara pengguna internet dari negara lain tidak bisa bermain dikarenakan sistem pembayaran memakai bank lokal.

Dari dunia perjudian, selama ini kita sering mendengar adanya bandar judi togel tertangkap polisi atau dipergoki masyarakat, karena merupakan penyakit masyarakat yang berpengaruh besar kepada kesenjangan sosial. Judi togel tersebut juga tak ketinggalan ikut serta dalam perjudian di dunia maya yang dilakukan oleh orang-orang yang sudah ketagihan dengan perjudian. Caranya sama dengan judi *online* lainnya yaitu setelah mentransfer deposit ke nomor rekening pengelola

website, pengguna dapat langsung sesukanya memasang nomor yang diyakini. Sementara itu, pembayaran dari hasil permainan judi *online* ini bisa dilakukan dengan sistem *withdraw* (penarikan). Kemudianhanya menunggu beberapa menit, uang pun masuk ke rekening pengguna.

Hadirnya permainan judi *online* sebagai perkembangan teknologi yang negative dibidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampaknya dikembalikan lagi kepada penggunanya. Apa dan bagaimana dampak yang terjadi terhadap penggunaan judi *online* akan tampak jelas ketika mereka telah menyadari bahwa kerugian yang dirasakan sangatlah besar bagi dirinya. Beberapa contoh yang dapat dilihat pada kaum remaja pengguna judi *online* adalah terkurasnya uang jajan dan terpaksa harus menahan lapar disekolah, selain itu ada juga mahasiswa yang harus menjual laptop dikarenakan kalah bermain judi. Banyak sekali hal-hal negatif yang ditimbulkan akibat bermain judi *online* tersebut. Sudah menjadi tragedi di dunia maju, dimana segalasesuatu hampir dapat dicapai dengan ilmu pengetahuan, Usai berkembangnya situs Poker *Online* Indonesia benar-benar telah tak mampu dipungkiri terus.suksesi judi kartu memang lah demikian pesat beberapa dekade ini, khususnya di negeri Air, Indonesia. Apalagi dengan adanya susunan tehnologi seperti sekarang ini ini, pemain judi kartu yang akan main judi kartu tak mesti bertolak ke Amerika. sebab itu, Anda dapat menikmati permainan poker di bermacam macam website judi kartu.

Sejarah berdirinya web Poker Terpercaya memang lah dikenal amat panjang di bandingkan website penyedia permainan judi poker yang lain. lalu, sebelum peringkat ilmu pendidikan dan tekhnologi pesat yang mampu kita rasakan seperti

disaat ini, pemain judi poker yang ingin main-main permainan judi poker mesti mencari ruang yang rata rata difungsikan yang merupakan area main-main judi ini.

Setiap kali kata judi diterjemahkan, kita akan membayangkan Las Vegas, Amerika Serikat. Banyak orang menganggap bahwa Amerika adalah penjudi gudangnya. Namun demikian, Para penjudi terbesar datang dari luar Amerika. Bahkan lebih dulu dari negara yang sama sekali tidak pernah kita duga sebelumnya. Data ini dihasilkan oleh H2 Gambling Capital, sebuah lembaga konsultan yang menyediakan data perjudian.

Tidak hanya menguntungkan bagi pemain yang memenangkan judi, perjudian juga menguntungkan negara yang melegalkannya. Dilakukan yang dilakukan oleh Finlandia. Negara tersebut memiliki tempat judi nasional yang dikelola oleh kementrian pendidikan. Manfaat sebagian besar untuk pendidikan. Dari sekian banyak pemain penjudi yang tersebar di seluruh dunia, negara yang memiliki tingkat perjudian terbesar yaitu Australia, Singapura, Irlandia, Hongkong, dan Italia.

Rata-rata tingkatan kalah perjudian dari seluruh dunia tersebut yaitu untuk Australia USS1.288 atau setara dengan Rp 13 juta per orang dewasa, Singapura USS1.174 atau setara 12 juta per orang dewasa, Irlandia rata-rata setiap pemain bisa menghabiskan uang USS588 atau setara dengan 6 juta untuk sekali main judi, Hongkong rata-rata kalah taruhan USS503 atau 4,53 juta per orang dewasa, dan Italia rata-rata kalah taruhan USS517 atau 4,5 juta per orang dewasa.

Banyak anak yang terlibat perjudian akibat kurangnya perhatian yang diberikan dari orang tua. Sebab disarankan harus lebih perhatian agar anak tidak mengikuti pribadi *negative*, yang mungkin saja dilihat si anak ketika mereka bersosialisasi. Ada juga faktor dari tempat tinggal. Biasanya faktor ini sering sekali terjadi dimana pergaulan lingkungan yang sangat buruk. Anak yang bertempat tinggal dalam lingkungan ini akan lebih cepat mengalami banyak dampak negative untuk pribadinya. disarankan juga agar orang tua pintar memilih lingkungan yang akan ditempati, agar si anak menjadi harapan yang didambakan orang tuanya.

Cenderung si anak sangat suka sekali meniru apa yang dilakukan teman sebayanya, mulanya hanya mencoba dan kemudian akan berlanjut terus - menerus. Kepandaian orang tua lah yang harus diperankan dalam hal ini. Tidak ada orang tua yang ingin anak-anak tersayangnya terjerumus pada ketidakbaikan. Lembah hitam perjudian. Menegur remaja untuk berhenti bermain. atau judi online sejenisnya pasti sudah dilakukan. Tapi nyatanya anak-anak tetap membandel dan terus saja melakukan judi online. Pusing dan bingung pasti dirasakan pada saat seperti ini. Uang adalah sumber dari segala perilaku baik dan buruk manusia. Uang memang bukan segalanya dalam kehidupan, tetapi tanpa adanya uang rasanya kita sulit untuk menjalani roda kehidupan. Para remaja juga memanfaatkan uang pemberian orang tua untuk berbagai kegiatan. Bisa untuk makan dan jalan-jalan, adapula yang digunakan untuk judi online dan foya-foya. Semua kembali pada individu masing-masing.

Maraknya perkembangan dunia digital, tidak hanya membawa pengaruh yang baik atau meningkatkan mobilitas masyarakat. Bahkan, banyak sekali

dampak negatif yang dihadirkan karena para oknum nakal memanfaatkan momen ini untuk melakukan hal-hal tercela. Memudar aksi judi yang sering dilakukan masyarakat secara *offline*, kini marak perjudian *online* yang bahkan pelakunya dimainkan oleh anak-anak. Tidak jauh berbeda dengan judi pada umumnya, judi *online* ini mengharuskan pemainnya bertaruh dengan uang yang sudah dimasukkan ke dalam dompet digital miliknya dalam akun judi. Semakin hari, semakin banyak situs judi *online* yang bermunculan. Tidak jarang juga pemerintahan melakukan pemblokiran situs judi slot. Namun, tetap saja situs-situs dan akunnya semakin banyak. Tidak hanya masalah-masalah kejiwaan maupun masalah fisik yang akan datang menghampiri pelaku judi.

Lingkungan sekitarnya pun akan memberikan stigma negatif pada pelakunya. Tak jarang, stigma sosial itu akan menghantui setiap waktu bagi para penjudi. Label negatif akan terus menempel pada pelaku judi karena perilakunya yang tercela. Terlebih, pelaku judi seringkali menjadi seseorang yang anti sosial. Sulit untuk berkomunikasi dengan orang banyak, tidak punya empati maupun simpati. Dengan hal tersebut, orang lain akan terasa seperti mengasingkan pelakunya. Pelaku judi akan terus menerus mendapatkan cap sebagai penjahat. Sebelum pelaku judi menghentikan aksinya, stigma negatif masyarakat akan terus menghantuinya. Karena sejatinya, berjudi adalah hal yang salah dan pelaku judi akan tetap salah jika terus melakukannya. Maka, hentikan perjudian, semarakan pemblokiran, sayangi diri anda dan keluarga dari bahaya judi *online*.

Hampir semua orang di dunia ini pasti sudah tidak asing lagi dengan kata judi. Namun tahukah Anda definisi dari judi itu sendiri, Ada beberapa sumber

yang membeberkan tentang istilah judi dan definisinya. Namun secara umum dapat disimpulkan bahwa judi adalah segala bentuk aktivitas atau permainan yang di dalamnya terdapat unsur taruhan menggunakan uang asli maupun benda berharga lainnya. Dilihat dari definisinya sendiri, nampak bahwa judi bersifat sangat luas. Karena mencakup segala bentuk aktivitas atau permainan. Maka pantaslah jika permainan judi sendiri memang banyak sekali jenisnya.

Ketika seseorang yang awam judi mendengar istilah tentang judi mungkin hal pertama yang terbersit di benak mereka adalah permainan kartu dengan taruhan uang. Tentu saja tidaklah salah, karena memang permainan judi sangat identik dengan permainan kartu. Namun mungkin ada juga yang terpikirkan tentang permainan lotre atau togel. Karena di Indonesia sendiri judi lotre dan togel ini sempat booming pada masanya. Apa pun itu, yang jelas permainan judi sudah ada sejak lama, di awal peradaban manusia. Dan judi sendiri sudah menjadi suatu budaya tersendiri di kalangan masyarakat. Meskipun sering kali menuai berbagai pandangan, nyatanya permainan judi tidak pernah bisa terlepas dari kehidupan manusia. Bahkan permainan judi ini terus dan terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman menuju ke arah yang lebih model. Sehingga hilangnya keyakinan beragama dan pengatur moral yang dimiliki seseorang. Masalah perilaku komunikasi remaja adalah masalah yang harus segera diperhatikan dan harus segera ditangani. Dari penjelasan di atas, maka peneliti ingin membahas permasalahan ini dengan mengangkat judul “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online* Studi Fenomenologi Pada Remaja Pecandu *Game Poker Online* di Kota Bandung”.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka peneliti memformulasikan sebuah fokus penelitian sebagai berikut Bagaimana Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online* Studi Fenomenologi Pada Remaja Pecandu *Game Poker Online* di Kota Bandung.

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian tersebut, maka pertanyaan penelitian yang peneliti susun adalah:

1. Bagaimana motif penyebab pecandu *game poker online* di kota bandung?
2. Bagaimana motif tujuan pecandu *game poker online* di kota Bandung ?

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Maksud penelitian ini untuk menjawab fokus penelitian yaitu: “Untuk Mengetahui Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online* Studi Fenomenologi pada Remaja Pecandu *Game Poker Online* di Kota Bandung”.

### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini untuk menjawab pertanyaan penelitian yaitu:

1. Mengetahui motif penyebab komunikasi interpersonal pecandu *game poker online* di Kota bandung.
2. Mengetahui motif tujuan pecandu *game poker online* di Kota Bandung.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Filosofis**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat filosofis yaitu :

1. Penelitian ini meneliti tentang pecandu *game poker online* yang ada di Bandung.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan perubahan bagi pecandu *game poker online* ke arah lebih baik

### **1.5.2 Manfaat Akademis**

1. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat akademis pecandu *game poker online*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian ilmu komunikasi, mengenai perilaku komunikasi interpersonal pecandu *game online*.

### **1.5.3 Manfaat Praktis**

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan perilaku komunikasi interpersonal pecandu *game poker online*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat mengungkap motif penyebab pecandu *game poker online* di kota Bandung.