

[[[KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTAR PELAKU JUDI *ONLINE*
(*GAME SLOT*) UNTUK MENGATASI KECANDUAN JUDI *ONLINE* DI
KELURAHAN IBUL KOTA MANNA BENGKULU SELATAN



SKRIPSI

Oleh : M.Zahril Puri

NPM 2170201048

PRODI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU
TAHUN 2025

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTAR PELAKU JUDI *ONLINE*
(*GAME SLOT*) UNTUK MENGATASI KECANDUAN JUDI *ONLINE* DI
KELURAHAN IBUL KOTA MANNA BENGKULU SELATAN**



SKRIPSI

**Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk
menyelesaikan Program Studi Ilmu Komunikasi (S1) dan mencapai gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)**

Oleh : M.Zahril Puri

NPM 2170201048

PRODI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

TAHUN 2025

PERSEMBAHAN

Puji Syukur senantiasa terucap kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayahnya, sehingga saya dapat melewati perjalanan panjang untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku yang tercinta, Bapak Sakardin dan Ibu Elma Wati yang senanti selalu Menyemangati, Mendoakan dan kesabaran yang menuntunku hingga akhir perjuangan ini.
2. Kakak Perempuan saya Elsa Marta Safiri S.Pt yang selalu memberi dukungan dan semangat untuk menjadi lebih baik kedepannya.
3. Untuk Dosen Pembimbing akademik (PA) saya Dr. Eceh Trisna Ayuh, S.Sos., M.Ikom . terima kasih telah menjadi dosen yang selalu sabar dalam mengarahkanku dalam kebingungan selama waktu perkuliahan ini.
4. Kepada Dekan prodi sekaligus pembimbing Skripsi saya Ibu Dr. Juliana Kurniawati, M.Si. terima kasih atas bimbingan dan arahan yang telah membantu saya untuk menyelesaikan skripsi ini
5. Kepada N.R terima kasih atas dukungan dan semangat selama proses penulisan skripsi ini.
6. Kepada Ahmad Wahyu Al-aziz, Hafis Al-yusufi, Arif Rizki Zurriansyah, Lucky Razika, Zulbani Miharbi, Riski Maulana, dan Lego Irama terima kasih telah menemani penulis dari awal semester sampai penulis menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Serta Teman-teman kom 21 yang telah menemani dan memberikan dukungan dari awal pertemuan sampai saat ini.

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah / 94:5-6)

“Jika kamu merasa ingin menyerah, ingatlah alasan kamu memulai”

(M.Zahril Puri)

CURRICULUM VITAE

Identitas Pribadi

NAMA : M.Zahril Puri
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/Tanggal Lahir : MANNA, 10-06-2002
Agama : Islam
Alamat Rumah : Jl.Melati
Telp/Hp : 089628557689
Email : mzahrilpuri2002@gmail.com
Nama Ayah : Sakardin
Nama Ibu : Elma Wati
Anak ke : 2
Saudara : 2

Riwayat Pendidikan

SD N 21 Bengkulu Selatan

SMP N 02 Bengkulu Selatan

SMA N 05 Bengkulu Selatan

Pengalaman Organisasi

Himpunan Mahasiswa Ilmu Komunikasi (HIMAKOM) Universitas Muhammadiyah Bengkulu

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Zahril Puri

NPM : 2170201048

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “**Komunikasi Interpersonal Antar Pelaku Judi Online (Game Slot) Untuk Mengatasi Kecanduan Judi Online di Kelurahan Ibul, Kota Manna, Bengkulu Selatan**” adalah benar-benar hasil saya sendiri kecuali kutipan yang sudah disebutkan sumbernya, belum diajukan pada institusi manapun dan bukan merupakan plagiat dari karya ilmiah orang lain. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun dan bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata kemudian hari pernyataan tidak benar.

Bengkulu, 22 Juni 2025

Pembuat Pernyataan



M. Zahril Puri

NPM 2170201048

HALAMAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTAR PELAKU JUDI *ONLINE*
(*GAME SLOT*) UNTUK MENGATASI KECANDUAN JUDI *ONLINE* DI
KELURAHAN IBUL KOTA MANNA BENGKULU SELATAN**

Oleh : M.Zahril Puri

NPM 2170201048

Dosen Pembimbing



Dr. Juliana Kurniawati, M.Si

NIDN 0704077801

PENGESAHAN

Skripsi ini berjudul “Komunikasi Interpersonal Antar Pelaku Judi Online (Game Slot) Untuk Mengatasi Kecanduan Judi Online di Kelurahan Ibul, Kota Manna, Bengkulu Selatan” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, pada :

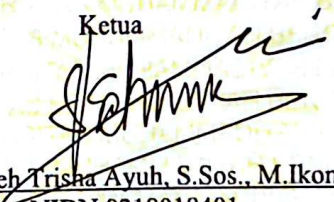
Hari / Tanggal :

Jam :

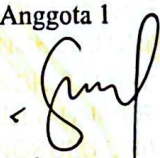
Tempat : Fakultas Ilmu Sosial dan Politik

Tim Penguji

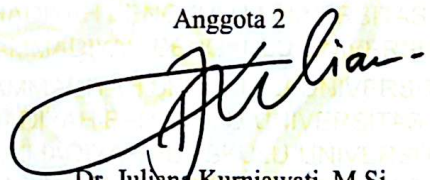
Ketua


Dr. Eceh Trisha Ayuh, S.Sos., M.Ikom
NIDN 0218018401

Anggota 1


Fitri Yuliani, M.A
NIDN 0205079101

Anggota 2


Dr. Juliana Kurniawati, M.Si
NIDN. 0704077801

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas
Muhammadiyah Bengkulu


Dr. Juliana Kurniawati, M.Si
NIDN. 0704077801

RINGKASAN

Komunikasi Interpersonal Antar Pelaku Judi *Online* (*Game Slot*) Untuk Mengatasi Kecanduan Judi Online di Kelurahan Ibul, Kota Manna, Bengkulu Selatan ; M. Zahril Puri, 2170201048; 2020 ; 113 halaman; Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Fenomena perjudian *online* jenis *game slot* semakin marak di kalangan pemuda, khususnya di Kelurahan Ibul, yang menyebabkan perubahan dalam pola komunikasi sosial. Pelaku judi *online* lebih sering berinteraksi dalam komunitas virtual sesama pemain dibandingkan berkomunikasi dengan keluarga atau lingkungan sekitar. Kondisi ini memperburuk kualitas hubungan sosial dan dapat memperkuat kecanduan judi *online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal antar pelaku judi *online* dapat berperan dalam mengatasi kecanduan tersebut.

Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik studi kasus. Data diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam dengan empat informan pelaku judi *online* di RT 03 dan RT 04 Kelurahan Ibul, serta dokumentasi pendukung lainnya. Teori yang digunakan adalah teori komunikasi interpersonal dari Joseph A. DeVito, yang menekankan pentingnya keterbukaan, empati, dukungan, perasaan positif, dan kesetaraan dalam proses komunikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal antar pelaku cenderung mendorong mereka untuk terus bermain, karena didominasi oleh cerita kemenangan dan strategi bermain. Namun, ada juga sebagian interaksi yang berisi saling mengingatkan dampak negatif dari kecanduan, walaupun belum cukup kuat untuk menghentikan kebiasaan tersebut.

Secara umum, komunikasi interpersonal di antara pelaku belum efektif sebagai sarana mengatasi kecanduan, namun memiliki potensi jika diarahkan dengan lebih baik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dalam pengembangan ilmu komunikasi serta secara praktis menjadi bahan pertimbangan bagi masyarakat, keluarga, dan pemerintah dalam upaya pencegahan kecanduan judi *online* di kalangan pemuda.

ABSTRAK

Komunikasi Interpersonal Antar Pelaku Judi *Online* (*Game Slot*) Untuk Mengatasi Kecanduan Judi *Online* di Kelurahan Ibul, Kota Manna, Bengkulu Selatan

**Oleh :
M. Zahril Puri :
2170201048**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal antar pelaku judi online (game slot) untuk mengatasi kecanduan judi di Kelurahan Ibul, Kota Manna, Bengkulu Selatan. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif, melalui observasi dan wawancara mendalam terhadap pelaku yang aktif bermain judi online. Teori yang digunakan adalah komunikasi interpersonal menurut Joseph A. DeVito, yang menekankan lima unsur penting dalam komunikasi, yaitu keterbukaan, empati, dukungan, perasaan positif, dan kesetaraan. Keterbukaan terlihat dari kesediaan para pelaku berbagi cerita pengalaman berjudi secara jujur, empati muncul saat mereka saling memahami perasaan satu sama lain, dukungan tampak dalam bentuk saran dan semangat untuk berhenti, perasaan positif tercermin dari suasana komunikasi yang hangat dan bersahabat, serta kesetaraan terlihat dari hubungan yang sejajar tanpa saling menghakimi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi antar pelaku berlangsung intens dan terbuka, tidak hanya membahas kemenangan atau strategi bermain, tetapi juga mulai berisi cerita tentang kerugian dan ajakan untuk berhenti.

Kata Kunci: *Komunikasi Interpersonal, Judi Online, Game Slot, Kecanduan*

ABSTRACT

Interpersonal Communication of Online Gambling Actors (Slot Games) to Overcome Online Gambling Addiction in Ibul Village, Manna City, South Bengkulu

By :

M. Zahril Puri :

2170201048

This study aims to determine how interpersonal communication among online gamblers (slot game players) overcomes gambling addiction in Ibul Village, Manna City, South Bengkulu. The study was conducted using a qualitative approach and descriptive methods, through observation and in-depth interviews with active online gamblers. The theory used is interpersonal communication according to Joseph A. DeVito, which emphasizes five important elements in communication: openness, empathy, support, positive feelings, and equality. Openness is evident in gamblers' willingness to share gambling experiences honestly. Empathy emerges when they understand each other's feelings. Support is evident in the form of advice and encouragement to quit. Positive feelings are reflected in a warm and friendly communication atmosphere, and equality is seen in an equal relationship without judgment. The results show that communication between gamblers is intense and open, not only discussing wins or playing strategies, but also starting to include stories about losses and calls to quit.

Keywords: *Interpersonal Communication, Online Gambling, Slot Game, Addiction*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan yang berjudul **“Komunikasi Interpersonal Antar Pelaku Judi Online (*Game Slot*) Untuk Mengatasi Kecanduan Judi Online di Kelurahan Ibul, Kota Manna, Bengkulu Selatan”** ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

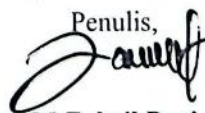
Dalam proses penulisan skripsi ini penulis mendapat doa, dukungan, motivasi, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT atas limpahan berkah, rahmat, kemudaha, serta petunjuk yang diberikan dalam setiap langkah penulis.
2. Ibu Dr. Juliana Kurniawati, M.Si. selaku dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Bengkulu, sekaligus Pembimbing yang telah membimbing, memberikan arahan, dan masukan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Eceh Trisna Ayuh, S.Sos., M.I.Kom. Selaku Dosen Pembimbing akademik (PA) saya terimah kasih telah menjadi dosen yang selalu sabar dalam mengarahkan dalam kebingungan selama waktu perkuliahan ini.
4. Riswanto, M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah membantu urusan perskripsian penulis selama ini.
5. Para Dosen, Karyawan, dan Staff Program Studi Ilmu Komonikasi Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah memberikan bantuan dan nasehat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini..

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Namun Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Bengkulu, 2025

Penulis,



M.Zahril Puri

NPM : 2170201048

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
DAFTAR ISI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Teori Komunikasi Interpersonal DeVito	11
2.3 Komunikasi	13
2.3.1 Komunikasi	13
2.3.2 Komunikasi Interpersonal	16
2.3.3 Perilaku Komunikasi	21
2.3.4 Peran Komunikasi dalam Mengatasi Kecanduan	22
2.4 Judi <i>Online</i>	29
2.4.1 Judi <i>Online</i>	29
2.4.2 Karakteristik Pelaku Judi <i>Online</i>	33
2.4.3 Dampak Judi <i>Online</i>	28
2.4.4 <i>Game Slot</i>	37
2.5 Kerangka Berpikir	42
BAB III METODE PENELITIAN	45
3.1 Waktu dan Lokasi Penelitian	45
3.1.1 Waktu Penelitian	45
3.1.2 Lokasi Penelitian	45
3.2 Jenis dan Pendekatan Penelitian	45
3.3 Fokus Penelitian	47
3.4 Sumber Data Penelitian	48
3.4.1 Sumber Data Primer	48

3.4.2 Sumber Data Primer.....	48
3.5 Informan Penelitian.....	49
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.6.1 Observasi.....	50
3.6.2 Wawancara.....	51
3.6.3 Dokumentasi	52
3.7 Keabsahan Data	53
3.8 Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	57
4.2 Hasil Penelitian	59
4.2.1 Deskripsi Informan Penelitian	59
4.2.2 Bentuk Komunikasi Interpersonal Pelaku Judi <i>Online</i>	63
4.2.3 Motif dan Tujuan Komunikasi.....	67
4.2.4 Pola dan Jaringan Komunikasi.....	72
4.2.5 Dampak Komunikasi Interpersonal terhadap Intensitas Judi <i>Online</i>	75
4.3 Pembahasan dan Analisis Teori.....	78
BAB V PENUTUP.....	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	61
-----------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	93
Gambar 2	93
Gambar 3	94
Gambar 4	94
Gambar 5	95
Gambar 6	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	90
Lampiran 2	91
Lampiran 3	92
Lampiran 4	93

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi interpersonal merupakan aspek fundamental dalam kehidupan sosial manusia yang mencerminkan kualitas hubungan antarindividu dalam masyarakat (Susiana & Susanti, 2023). Menurut Joseph A. Devito, komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau lebih yang mempengaruhi hubungan mereka (Devito, 2011). Bentuk komunikasi ini melibatkan pertukaran informasi yang tidak hanya terbatas pada kata, tetapi juga mencakup ekspresi wajah, intonasi suara, bahasa tubuh, serta berbagai isyarat non-verbal lainnya yang memperkaya makna pesan. Keberhasilan komunikasi interpersonal dapat menciptakan keharmonisan, menyelesaikan konflik, memperkuat keterikatan sosial antarindividu, dan berfungsi sebagai media untuk menyampaikan dorongan, motivasi, serta dukungan emosional untuk mengatasi kecanduan judi. Dalam konteks ini, komunikasi interpersonal memiliki potensi besar menjadi jembatan bagi individu yang mengalami kecanduan agar dapat didorong keluar dari perilaku adiktif tersebut. Oleh karena itu, komunikasi interpersonal menjadi fondasi penting dalam membangun interaksi yang sehat, baik dalam lingkup keluarga, pertemanan, organisasi, hingga masyarakat luas. Namun demikian, transformasi sosial dan teknologi di era modern mulai mengubah pola komunikasi ini secara signifikan.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, pola komunikasi interpersonal mengalami perubahan yang besar (Pramana et al., 2023). Kehadiran media sosial, aplikasi pesan instan, dan berbagai platform digital telah menggeser preferensi komunikasi manusia dari tatap muka menjadi komunikasi daring. Hal ini membuat banyak individu, khususnya generasi muda, lebih memilih berinteraksi melalui layar gawai ketimbang bertemu secara langsung. Pergeseran ini menurunkan sensitivitas terhadap komunikasi non-verbal, seperti interpretasi ekspresi wajah, bahasa tubuh, serta konteks emosional dalam percakapan. Fenomena ini diperkuat oleh proses digitalisasi sosial yang semakin mendalam, di mana dunia maya dianggap sebagai ruang aman untuk mengekspresikan diri tanpa hambatan sosial yang ketat (Zis et al., 2021). Sayangnya, kenyamanan berinteraksi secara virtual seringkali mengorbankan kualitas komunikasi langsung, padahal komunikasi langsung sangat diperlukan dalam memberikan dukungan sosial untuk membantu individu menyadari kecanduan judi *online* yang sedang mereka alami. Dalam jangka panjang, hal ini melemahkan kemampuan individu untuk membangun komunikasi sehat yang dapat menjadi sarana untuk saling mengingatkan dalam menghadapi kecanduan judi *online*.

Situasi tersebut semakin diperburuk oleh meningkatnya aktivitas adiktif berbasis online, salah satunya adalah judi *online* seperti *game slot*. Para pelaku judi *online* cenderung menghabiskan waktu secara berlebihan untuk bermain dan berinteraksi dengan sesama pemain melalui ruang virtual (Asriadi, 2021). Hubungan yang terbentuk antar pelaku judi *online* umumnya

bersifat instrumental dan transaksional, berfokus pada strategi bermain, pencapaian hadiah, atau sekadar berbagi pengalaman menang dan kalah. Namun hubungan tersebut jarang diarahkan pada upaya saling menyadarkan tentang bahaya kecanduan. Ketergantungan pada interaksi virtual yang bersifat monoton ini membuat pelaku judi *online* semakin jauh dari lingkungan sosialnya, serta kehilangan akses terhadap komunikasi interpersonal yang sebenarnya dapat menjadi salah satu jalan untuk mengatasi kecanduan judi *online* yang mereka alami (Lestari et al., 2023). Ketiadaan interaksi langsung yang mendalam menyebabkan pelaku kehilangan kesempatan untuk mendapatkan masukan yang sehat dari orang-orang terdekat.

Dalam konteks perjudian *online*, gangguan komunikasi interpersonal menjadi salah satu persoalan serius yang dialami oleh pelaku (Fasa, 2024). Aktivitas bermain *game slot* secara intensif menyebabkan mereka tidak lagi memiliki waktu dan energi untuk terlibat dalam komunikasi yang berkualitas (Aida & Hendra, 2023). Bahkan, mereka cenderung menarik diri dari interaksi sosial dengan keluarga, teman, atau lingkungan sekitar. Sikap tertutup, enggan berbagi perasaan, dan kurangnya empati menjadi ciri khas komunikasi yang ditunjukkan pelaku. Hal ini tentu saja berpotensi menghambat proses pemulihan diri dari kecanduan, karena komunikasi interpersonal yang sehat sebenarnya dapat menjadi media untuk memberikan dorongan positif agar pelaku mau berubah. Sayangnya, banyak pelaku justru merasa lebih diterima di lingkungan komunitas virtual sesama penjudi, yang

sering kali justru memperkuat kebiasaan buruk tersebut. Akibatnya, peluang untuk memanfaatkan komunikasi interpersonal sebagai sarana pemulihan kecanduan menjadi semakin kecil.

Lebih jauh, kecanduan terhadap judi *online* juga menimbulkan ketergantungan emosional yang kuat. Aktivitas bermain *game slot* seringkali dijadikan pelarian dari tekanan hidup atau ketidakpuasan emosional yang dirasakan pelaku. Hal ini berdampak pada menurunnya kemampuan mereka dalam mengatasi masalah secara sehat, termasuk dalam membangun komunikasi yang terbuka dengan orang-orang di sekitarnya (Setyawan et al., 2024). Individu yang sudah mengalami ketergantungan biasanya juga mengalami kesulitan mengelola emosi, seperti mudah marah, cemas berlebihan, atau kecewa berlarut-larut (Bhagat et al., 2020). Dalam situasi seperti itu, mereka membutuhkan ruang komunikasi yang terbuka agar dapat menyalurkan beban emosional, memperoleh dukungan sosial, serta mendapatkan dorongan untuk mulai meninggalkan kebiasaannya. Dengan demikian, komunikasi interpersonal berperan penting dalam proses membangun kesadaran diri dan memberikan kekuatan psikologis bagi pelaku untuk mengatasi kecanduan judi *online*.

Di sisi lain, perkembangan teknologi yang mempermudah akses judi *online* turut memperparah keadaan. Transformasi dari perjudian konvensional menjadi online memungkinkan siapa pun bermain kapan saja dan di mana saja tanpa terpantau oleh lingkungan sekitar (Kesuma, 2023). Kemudahan ini menjadikan judi *online* lebih praktis namun juga lebih berbahaya, sebab

pelaku cenderung bermain secara diam-diam tanpa diketahui oleh keluarga atau orang terdekat (Dewantara, 2023). Dalam konteks ini, internet memang membawa kemudahan, tetapi juga menjadi tantangan besar karena membuat pelaku judi semakin sulit dijangkau oleh komunikasi langsung dari lingkungan sekitar. Padahal, dukungan komunikasi interpersonal dari orang-orang terdekat memiliki peran krusial sebagai salah satu strategi untuk mengatasi kecanduan judi *online*. Tanpa adanya komunikasi yang terbuka dan penuh dukungan, pelaku akan semakin larut dalam dunia maya yang memperkuat perilaku adiktifnya.

Hingga saat ini, penelitian tentang kecanduan judi *online* memang sudah cukup banyak dilakukan, tetapi masih sangat sedikit yang secara khusus menyoroti peran komunikasi interpersonal untuk mengatasi kecanduan. Sebagian besar penelitian lebih menitikberatkan pada dampak sosial, ekonomi, dan psikologis dari kecanduan judi *online*. Misalnya, penelitian oleh Sugitanata (2024) lebih menyoroti dampaknya terhadap keharmonisan keluarga, sementara penelitian Lorenza et al., (2025) fokus pada kualitas hidup individu yang kecanduan. Namun, kajian yang secara eksplisit membahas bagaimana pola komunikasi antar pelaku judi *online* bisa dimanfaatkan sebagai upaya untuk saling menyadarkan dan membantu keluar dari kecanduan masih sangat terbatas. Padahal, komunikasi interpersonal antar pelaku memiliki potensi sebagai media untuk berbagi pengalaman, saling mendukung, serta saling memberikan peringatan mengenai dampak buruk kecanduan tersebut.

Fenomena judi *online* jenis *game slot* juga semakin berkembang pesat di kalangan pemuda, termasuk di wilayah Kelurahan Ibul, Kecamatan Kota Manna, Kabupaten Bengkulu Selatan. Berdasarkan observasi awal, terdapat kecenderungan yang cukup tinggi bahwa para pemuda di wilayah tersebut lebih sering menghabiskan waktunya bermain *game slot* dibandingkan berinteraksi dengan keluarga atau masyarakat sekitar. Kondisi ini menunjukkan adanya perubahan perilaku sosial yang cukup serius, dan dalam jangka panjang dapat memicu krisis komunikasi antaranggota masyarakat. Minimnya interaksi sosial yang sehat akan membuat para pelaku kehilangan dukungan emosional yang dibutuhkan untuk menyadari kecanduan dan mulai melakukan perubahan. Oleh karena itu, permasalahan ini menjadi penting untuk diteliti lebih dalam.

Kelurahan Ibul dipilih sebagai lokasi penelitian karena fenomena kecanduan judi *online* di wilayah ini cukup mencolok, khususnya dalam permainan *game slot*. Fokus penelitian dipersempit pada RT 03 dan RT 04, yang merupakan wilayah dengan akses internet yang memadai serta konsentrasi pemuda yang tinggi. Dengan pemilihan lokasi ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai bagaimana komunikasi interpersonal pelaku judi *online* berlangsung, dan bagaimana komunikasi tersebut dapat diarahkan untuk mengatasi kecanduan judi *online*.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa penting untuk mengangkat judul **“Komunikasi Interpersonal Antar Pelaku Judi Online**

(Game Slot) Untuk Mengatasi Kecanduan Judi *Online* di Kelurahan Ibul, Kota Manna, Bengkulu Selatan". Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai bagaimana komunikasi interpersonal antar pelaku judi *online* berlangsung, serta bagaimana pola komunikasi tersebut dapat menjadi salah satu pendekatan untuk membantu pelaku judi *online* menyadari dan mengatasi kecanduan yang mereka alami.

1.2 Rumusan Masalah

Atas dasar pertimbangan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini ialah tentang bagaimanaka komunikasi interpersonal pelaku judi *online* (*game slot*) untuk mengatasi kecanduan judi *online* di Kelurahan Ibul Kota Manna Bengkulu Selatan?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi interpersonal pelaku judi *online* (*game slot*) berperan untuk mengatasi kecanduan di Kelurahan Ibul Kota Manna Bengkulu Selatan.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang komunikasi interpersonal di kalangan pemuda. Selain itu, penelitian ini juga akan menambah wawasan mengenai pengaruh teknologi, khususnya perjudian *online*, terhadap pola komunikasi dalam masyarakat lokal.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi yang berguna bagi masyarakat, terutama bagi orang tua, pendidik, dan pihak berwenang, untuk memahami dampak perjudian *online* terhadap hubungan sosial pemuda. Hal ini juga dapat digunakan sebagai dasar dalam merancang program-program pencegahan atau intervensi untuk mengurangi dampak negatif dari perjudian *online* di kalangan pemuda.