

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu merupakan referensi bagi peneliti untuk melakukan penelitian ini. Dalam penelitian terdahulu tersebut terdapat penelitian yang serupa yaitu :

- a. Penelitian oleh Kamal & Abdullah (2024) dengan judul "Analisis Komunikasi Interpersonal pada Pemaknaan Pesan Judi *Online* Jenis Slot di Kalangan Remaja Kabupaten Aceh Besar" mengkaji bagaimana komunikasi interpersonal di antara remaja terkait dengan pemaknaan pesan perjudian *online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal yang efektif dan pemaknaan pesan melalui informasi perjudian *online* dapat mendorong remaja untuk terlibat dalam perjudian *online*. Kamal menemukan bahwa remaja yang terlibat dalam perjudian *online* memiliki komunikasi interpersonal yang efektif, ditandai dengan keterbukaan, empati, dukungan, perasaan positif, dan kesetaraan dalam hubungan mereka. Selain itu, pemaknaan pesan melalui interaksi sehari-hari memiliki dampak signifikan, dimana individu cenderung memberikan interpretasi dan nilai pada pengalaman yang mereka alami, yang pada gilirannya mempengaruhi keputusan mereka untuk terlibat dalam perjudian *online*.

- b. Penelitian oleh Setyawan et al., (2024) berjudul "Fenomena Komunikasi Interpersonal Mahasiswa dalam Permainan Judi *Online*" penelitian ini untuk mengeksplorasi dampak judi *online* terhadap hubungan sosial mahasiswa menyebabkan penurunan kualitas komunikasi, mengarah pada isolasi sosial dan stres emosional, dengan berbagai faktor eksternal seperti dukungan sosial yang rendah memperburuk dampak tersebut. Studi ini menggunakan metode survei untuk mengumpulkan data dari mahasiswa yang terlibat dalam judi *online*, serta wawancara mendalam untuk memahami dampak sosial yang mereka alami. Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi *online* dapat mengakibatkan penurunan kualitas hubungan interpersonal, isolasi sosial, dan stres emosional. Faktor-faktor seperti kurangnya dukungan sosial dan pengaruh lingkungan juga memperburuk dampak tersebut. Penelitian ini memberikan rekomendasi agar institusi pendidikan meningkatkan kesadaran dan menyediakan layanan konseling. Upaya ini diharapkan dapat mengurangi dampak negatif judi *online* dan memperbaiki kualitas hubungan sosial mahasiswa.
- c. Penelitian oleh Ramadhan & Wijayani (2023) dengan judul "Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi *Online*" Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pola komunikasi interpersonal yang ditunjukkan oleh mahasiswa yang terlibat dalam aktivitas judi *online*. Pendekatan yang digunakan adalah metode

kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi terhadap beberapa mahasiswa yang aktif bermain judi *online*. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku komunikasi interpersonal para mahasiswa tersebut mengalami perubahan akibat keterlibatan mereka dalam perjudian *online*. Intensitas komunikasi secara daring melalui platform perjudian cenderung meningkat, namun di sisi lain, aktivitas ini berdampak negatif terhadap hubungan interpersonal mereka di dunia nyata, khususnya dalam berinteraksi dengan teman, keluarga, maupun lingkungan sosial kampus. Sebagian besar informan menyatakan lebih nyaman berinteraksi dengan sesama pelaku judi *online* dibandingkan dengan berkomunikasi secara langsung dengan orang-orang di sekitar mereka.

Penelitian oleh Kamal & Abdullah (2024) dengan judul "Analisis Komunikasi Interpersonal pada Pemaknaan Pesan Judi *Online* Jenis *Slot* di Kalangan Remaja Kabupaten Aceh Besar" mengkaji bagaimana komunikasi interpersonal di antara remaja terkait dengan pemaknaan pesan perjudian *online*. Penelitian Kamal berfokus pada remaja di Kabupaten Aceh Besar, sementara penelitian ini meneliti pemuda di Kelurahan Ibul, Kota Manna, Bengkulu Selatan, dengan fokus pada pengaruh perjudian *online* terhadap komunikasi interpersonal. Perbedaan lainnya terletak pada pendekatan: penelitian Kamal menyoroti pemaknaan pesan judi *online*, sementara penelitian ini lebih menggali dampak kecanduan judi *online*,

khususnya *game slot*, terhadap kualitas interaksi sosial dengan keluarga, teman, dan masyarakat. Selain itu, penelitian ini menggunakan teori komunikasi interpersonal DeVito untuk menganalisis dinamika hubungan yang terpengaruh oleh kebiasaan berjudi *online*.

Selanjutnya, penelitian oleh Setyawan et al. (2024) berjudul "Fenomena Komunikasi Interpersonal Mahasiswa dalam Permainan Judi *Online*" mengungkapkan bahwa judi *online* menyebabkan penurunan kualitas komunikasi, mengarah pada isolasi sosial dan stres emosional, dengan berbagai faktor eksternal seperti dukungan sosial yang rendah memperburuk dampak tersebut. Penelitian ini memberikan rekomendasi agar institusi pendidikan meningkatkan kesadaran dan menyediakan layanan konseling. Meskipun penelitian ini juga menyoroti dampak negatif judi *online*, penelitian di Kelurahan Ibul akan lebih terfokus pada pemuda dengan konteks sosial yang berbeda dan dilakukan di dua RT tertentu yang menunjukkan tingkat keterlibatan judi *online* yang lebih tinggi. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan kualitatif yang lebih mendalam, berbeda dengan pendekatan yang lebih umum digunakan dalam penelitian sebelumnya.

Penelitian oleh Ramadhan & Wijayani (2023) dengan judul "Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi *Online*" menganalisis bagaimana kebiasaan berjudi *online*, khususnya dalam permainan *slot*, mempengaruhi komunikasi interpersonal di kalangan mahasiswa. Penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa yang terlibat

dalam judi *online* lebih sering berkomunikasi dengan sesama pemain daripada dengan teman atau keluarga mereka, yang mengarah pada penurunan kualitas hubungan sosial mereka. Masalah utama yang ditemukan adalah adanya isolasi sosial dan gangguan dalam komunikasi nyata akibat kecanduan judi *online*. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan di Kelurahan Ibul, karena fokusnya adalah pada mahasiswa, sementara penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti lebih menyoroti pemuda di tingkat lokal dengan karakteristik sosial yang berbeda.

## **2.2 Teori Komunikasi Interpersonal DeVito**

Teori DeVito atau yang biasa disebut dengan teori komunikasi interpersonal ini merupakan sebuah teori yang menjelaskan terkait proses komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih yang saling berinteraksi, baik dalam percakapan langsung maupun melalui media lain. Joseph A. DeVito, dalam bukunya “Komunikasi Antar Manusia”, mengemukakan bahwa teori komunikasi interpersonal melibatkan pengiriman dan penerimaan pesan yang saling mempengaruhi hubungan antar individu (Devito, 2011). Dalam teori ini, DeVito menekankan pentingnya keterbukaan, empati, dukungan, perasaan positif, dan kesetaraan dalam interaksi interpersonal untuk memastikan komunikasi yang efektif dan produktif. Selain itu, komunikasi interpersonal dapat terjadi dalam berbagai konteks sosial, baik dalam keluarga, teman, maupun dalam interaksi dengan banyak orang di lingkungan sekitar.

Teori DeVito memberi gambaran yang jelas mengenai bagaimana individu berkomunikasi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Teori ini membantu untuk memahami bagaimana pesan yang disampaikan dapat memengaruhi hubungan antar individu, baik dalam hal positif maupun negatif (Devito, 2011). Dalam konteks perjudian *online*, khususnya permainan *game slot*, komunikasi interpersonal bisa terganggu akibat berkurangnya interaksi langsung dan meningkatnya keterlibatan dalam komunitas virtual. Pemain *game slot* sering kali lebih memilih untuk berkomunikasi dengan sesama pemain dalam dunia maya, yang dapat menurunkan kualitas hubungan sosial mereka di dunia nyata. Teori ini dapat memberikan pemahaman tentang dinamika komunikasi yang terjadi dalam kelompok pelaku judi *online* dan dampaknya terhadap interaksi sosial mereka. Melalui pemahaman inilah komunikasi interpersonal dapat diarahkan sebagai salah satu upaya untuk mengatasi kecanduan judi *online*.

Teori DeVito digunakan sebagai teori utama yang melandasi penelitian ini karena memberikan kerangka yang jelas untuk memahami perubahan perilaku komunikasi yang dialami oleh pemuda pelaku judi *online* di Kelurahan Ibul. Dalam penelitian ini, teori DeVito digunakan untuk menganalisis bagaimana keterbukaan, empati, dukungan, serta perasaan positif dan kesetaraan dalam komunikasi interpersonal dapat dipengaruhi oleh kebiasaan berjudi *online*. Fokus penelitian ini adalah pada perubahan dalam cara berkomunikasi yang terjadi pada individu yang

lebih banyak berinteraksi dalam komunitas daring, yang berpotensi mengurangi komunikasi tatap muka dengan keluarga dan teman. Dengan menggunakan teori ini, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang lebih dalam mengenai dampak perjudian *online* terhadap kualitas komunikasi sosial di kalangan pemuda, serta menemukan cara komunikasi yang efektif untuk membantu pelaku mengatasi kecanduan judi *online*.

## **2.3 Komunikasi**

### **2.3.1 Komunikasi**

Komunikasi sendiri berasal dari bahasa latin, *communicatus* yang secara sederhana dapat diartikan menjadi milik bersama atau berbagi (Pohan & Fitria, 2021). Komunikasi juga bisa diartikan sebagai kondisi dimana dua orang atau lebih mengirim dan menerima pesan sehingga masing-masing pihak dapat saling memahami isi pesan tersebut.

Iskandar & Syueb (2017) menjelaskan komunikasi merupakan bentuk dari suatu proses yang tujuannya untuk menjelaskan siapa yang mengatakan apa dengan saluran apa kepada siapa (*who says what in which channel to whom and with what effect*). Sejalan dengan pendapat tersebut, Budianto (2018) menjelaskan bahwa komunikasi merupakan proses interaksi antarindividu yang dilakukan untuk menyampaikan atau bertukar informasi dengan menggunakan simbol-simbol atau perilaku tertentu.

Komunikasi antarindividu terjadi ketika seorang pengirim pesan dengan sengaja menyampaikan informasi kepada penerima, dengan harapan informasi tersebut dapat memengaruhi sikap, pemahaman, atau tindakan penerima pesan. Komunikasi dapat berlangsung secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi langsung terjadi ketika pengirim dan penerima berada dalam satu tempat atau ruang yang sama dan dapat berinteraksi secara tatap muka. Sebaliknya, komunikasi tidak langsung terjadi ketika terdapat jarak fisik antara pengirim dan penerima, sehingga diperlukan media sebagai perantara komunikasi.

Secara umum, komunikasi dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, antara lain:

a. Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal merupakan proses penyampaian pesan yang menggunakan kata-kata atau bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Komunikasi lisan biasanya terjadi dalam percakapan langsung, telepon, atau pidato. Sementara komunikasi tertulis dapat berupa surat, pesan singkat (SMS), email, artikel, dan dokumen tertulis lainnya. Kejelasan pesan dalam komunikasi verbal sangat bergantung pada kemampuan pengirim dalam menyusun kalimat yang mudah dipahami oleh penerima

b. Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal adalah bentuk komunikasi yang tidak melibatkan penggunaan kata-kata, melainkan disampaikan melalui gerakan tubuh (gestur), ekspresi wajah (mimik), bahasa tubuh, kontak mata, nada suara, serta sikap atau postur tubuh. Komunikasi nonverbal sering kali memperkuat atau bahkan menggantikan makna dari komunikasi verbal. Misalnya, senyuman dapat menunjukkan persetujuan, sedangkan mengerutkan dahi bisa menandakan kebingungan atau ketidaksetujuan.

c. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah proses komunikasi yang terjadi secara langsung antara dua orang atau lebih, baik secara tatap muka maupun melalui media komunikasi pribadi. Bentuk komunikasi ini bersifat dua arah dan memungkinkan terjadinya umpan balik (feedback) secara langsung. Komunikasi interpersonal sangat penting dalam membangun hubungan sosial yang erat, seperti dalam pertemanan, keluarga, maupun lingkungan organisasi. Melalui komunikasi interpersonal, individu dapat saling memahami kebutuhan, perasaan, serta pandangan satu sama lain.

d. Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan proses penyampaian pesan dari satu pihak kepada khalayak yang luas, biasanya melalui media massa seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, dan platform digital. Dalam komunikasi massa, hubungan antara pengirim dan penerima bersifat satu arah, sehingga umpan balik dari penerima biasanya bersifat tertunda atau tidak langsung. Komunikasi massa berfungsi untuk memberikan informasi, mendidik, menghibur, sekaligus memengaruhi opini publik.

Komunikasi merupakan hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena komunikasi yang baik dapat membantu dalam memahami dan menyelesaikan masalah, menjaga hubungan baik dengan orang lain, dan mencapai tujuan yang diinginkan. Namun, komunikasi yang buruk dapat menyebabkan konflik dan kerusakan dalam hubungan. Oleh karena itu penting untuk belajar bagaimana cara berkomunikasi yang efektif dan memahami aspek-aspek yang mempengaruhi komunikasi.

### **2.3.2 Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal, atau sering disebut juga sebagai komunikasi antarpribadi, merupakan bentuk komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih yang saling berinteraksi secara langsung. Istilah ini berasal dari konsep *Interpersonal*

*Communication*, yang merujuk pada proses pertukaran pesan di mana pengirim dapat menyampaikan informasi secara langsung kepada penerima, dan penerima dapat memberikan respons secara langsung pula. Anggraini et al., (2022) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal merupakan bentuk komunikasi yang berlangsung secara tatap muka antara dua individu atau lebih, yang memungkinkan terjadinya dialog dua arah secara langsung.

Lebih dari sekadar proses bertukar informasi, komunikasi interpersonal juga menjadi sarana bagi individu untuk memengaruhi orang lain, baik dalam membentuk cara berpikir maupun membantu orang lain dalam proses pengambilan keputusan. Melalui komunikasi interpersonal, seseorang dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi dengan lingkungannya, mempererat hubungan sosial, serta membentuk citra diri di hadapan orang lain. Komunikasi interpersonal pada hakikatnya adalah komunikasi antara komunikator dan komunikan. Dari konsep tersebut dapat dirumuskan bahwa komunikasi interpersonal adalah suatu proses interaksi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang terdiri atas komunikan dan komunikator dan terjadi secara spontan (Permata, S. 2013; Putranto, S. A., & Lataruva, E. 2014). Sedangkan menurut Joseph A. DeVito (2007), komunikasi interpersonal melibatkan dua orang atau lebih yang saling

berinteraksi, baik dalam bentuk percakapan langsung maupun melalui media komunikasi lain.

Menurut Joseph A. Devito, dalam komunikasi interpersonal aspek humanistik terdapat beberapa ciri-ciri komunikasi interpersonal, yaitu sebagai berikut:

- a. Keterbukaan (*openness*), yaitu keinginan untuk menyikapi dengan baik informasi yang diterima.
- b. Empati (*empathy*), yaitu kemampuan memahami apa yang dirasakan orang lain dan merasakan apa yang dialami orang lain walaupun belum pernah mengalaminya.
- c. Dukungan (*supportiveness*), yaitu situasi terbuka untuk mendukung komunikasi yang berlangsung
- d. Perasaan positif (*positiveness*), yaitu perasaan positif dalam diri seseorang yang dapat mendorong orang lain untuk berpartisipasi lebih aktif dan menciptakan situasi komunikasi yang kondusif.
- e. Kesetaraan (*equality*), yaitu keadaan saling menghormati antar partisipan komunikasi, karena proses komunikasi akan lebih efektif bila situasi seimbang. (DeVito, 2007)

Tujuan utama dari komunikasi interpersonal adalah untuk membangun, mengembangkan, dan memelihara hubungan antarindividu atau antar kelompok dalam kehidupan sosial. Komunikasi interpersonal bukan hanya sekadar pertukaran

informasi, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan pemahaman bersama, mempererat hubungan sosial, serta membantu individu dalam beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Adapun beberapa tujuan penting dari komunikasi interpersonal dijelaskan sebagai berikut:

a. Membuat hubungan sosial

Salah satu fungsi dasar dari komunikasi interpersonal adalah sebagai alat untuk membangun dan mempererat hubungan antarindividu. Melalui komunikasi yang efektif, seseorang dapat membentuk relasi sosial yang sehat dengan orang lain. Hal ini diwujudkan melalui kegiatan berbagi informasi, saling bertukar pikiran, mengungkapkan perasaan, maupun menunjukkan empati terhadap lawan bicara. Komunikasi interpersonal yang baik memungkinkan terjalinnya hubungan yang lebih akrab, penuh kepercayaan, serta menciptakan suasana kebersamaan dalam lingkungan sosial, keluarga, maupun organisasi..

b. Memecahkan masalah

Salah satu tujuan penting komunikasi interpersonal adalah menyelesaikan persoalan atau konflik. Komunikasi yang terbuka dan jujur memungkinkan individu atau kelompok menemukan solusi yang adil. Dengan adanya komunikasi dua arah, setiap pihak dapat menyampaikan pandangannya secara

setara. Hal ini akan mencegah kesalahpahaman dan memperkuat hubungan sosial.

c. Memperbaiki kinerja

Komunikasi interpersonal juga berperan meningkatkan kinerja individu maupun kelompok. Penyampaian umpan balik yang baik dan motivasi yang tepat dapat membantu seseorang berkembang. Dalam kelompok, komunikasi efektif akan memperkuat kolaborasi dalam mencapai tujuan bersama. Semakin baik komunikasi yang terjalin, semakin tinggi pula produktivitas yang dihasilkan.

d. Membangun kepercayaan

Kepercayaan merupakan fondasi penting dalam hubungan sosial yang sehat. Komunikasi yang jujur, terbuka, dan konsisten membantu membangun rasa saling percaya antarindividu. Dengan adanya rasa percaya, hubungan akan lebih stabil dan minim konflik. Kepercayaan juga memperkuat kerja sama, baik dalam kehidupan pribadi maupun organisasi.

e. Meningkatkan pemahaman

Komunikasi interpersonal membantu individu memahami sudut pandang dan pemikiran orang lain. Dengan mendengarkan secara aktif, seseorang dapat memperluas wawasannya dan belajar menerima perbedaan. Proses ini penting untuk membangun toleransi dalam interaksi sosial. Semakin baik

komunikasi yang dilakukan, semakin baik pula pemahaman yang terbentuk di antara individu.

Dalam konteks pemuda yang terlibat dalam perjudian *online*, terutama *game slot*, komunikasi interpersonal bisa mengalami perubahan dalam cara berinteraksi, baik dalam hubungan pertemanan, keluarga, maupun dalam interaksi sosial dengan masyarakat luas. *Game slot*, dengan sifatnya yang adiktif, dapat menyebabkan gangguan dalam pola komunikasi karena meningkatnya waktu yang dihabiskan untuk bermain dan berinteraksi di dunia maya, serta berkurangnya interaksi langsung dengan orang lain.

### **2.3.3 Perilaku Komunikasi**

Perilaku komunikasi merupakan tindakan atau sikap yang dilakukan oleh seseorang saat menyampaikan pesan, baik secara verbal maupun nonverbal, yang tercermin melalui perilaku atau tindakannya. Menurut Mulyana (2010), perilaku komunikasi juga dapat diartikan sebagai suatu bentuk respons atau tindakan individu terhadap lingkungan serta situasi komunikasi yang sedang dihadapi. Sementara itu, Ruben & Stewart (2013) menjelaskan bahwa komunikasi dan perilaku manusia adalah proses di mana individu dalam berbagai hubungan sosial, kelompok, organisasi, maupun masyarakat menciptakan serta memanfaatkan informasi untuk berinteraksi dengan sesama maupun dengan lingkungannya.

Jika ditinjau dari sudut pandang respons terhadap suatu stimulus, perilaku dapat dibagi menjadi dua bentuk, yaitu: Perilaku tertutup, yaitu respons individu terhadap stimulus dalam bentuk yang tersembunyi atau tidak langsung terlihat. Bentuk respons ini masih berupa proses internal seperti perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran, dan sikap, sehingga belum dapat diamati secara nyata oleh orang lain. Sedangkan perilaku terbuka merupakan respons individu terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata yang bisa diamati. Bentuk respons ini sudah diwujudkan dalam tindakan atau praktik yang terlihat secara langsung.

Perubahan perilaku seseorang tidak hanya terlihat dari sikap atau tindakannya saja, tetapi juga dapat diamati melalui cara berkomunikasi. Apabila seseorang mengalami perubahan perilaku komunikasi ke arah yang negatif, maka penting untuk menghindari lingkungan yang memberikan pengaruh buruk. Sebaliknya, individu perlu membangun interaksi dengan orang-orang yang dapat memberikan dampak positif agar pola komunikasinya berkembang ke arah yang lebih baik.

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku komunikasi seseorang. Berikut adalah beberapa faktor utama yang dapat memengaruhi perilaku komunikasi:

a. Kepribadian

Kepribadian individu memiliki peranan penting dalam membentuk cara mereka berkomunikasi. Seseorang yang memiliki kepribadian ekstrovert cenderung lebih aktif, terbuka, dan mudah memulai komunikasi dengan orang lain. Sebaliknya, individu dengan kepribadian introvert umumnya lebih pendiam, pemalu, dan cenderung pasif dalam menyampaikan pesan atau memulai interaksi sosial. Perbedaan ini membuat setiap individu memiliki cara yang unik dalam menyampaikan gagasan atau berinteraksi dengan orang lain.

b. Budaya

Latar belakang budaya seseorang turut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pola komunikasi yang digunakan. Setiap budaya memiliki nilai, norma, bahasa, serta kebiasaan komunikasi yang berbeda-beda. Hal ini menyebabkan perbedaan dalam cara individu menyampaikan pesan, menafsirkan informasi, dan memahami lawan bicara. Perbedaan budaya ini sering kali menjadi salah satu faktor munculnya perbedaan gaya komunikasi antarindividu dari latar belakang budaya yang berbeda.

c. Konteks Komunikasi

Konteks atau situasi komunikasi juga sangat mempengaruhi perilaku komunikasi seseorang. Lingkungan fisik, suasana,

serta hubungan antara pihak-pihak yang berkomunikasi menjadi faktor yang membentuk cara seseorang berinteraksi. Seseorang mungkin akan berkomunikasi dengan gaya tertentu ketika berbicara di tempat kerja, namun memiliki gaya komunikasi yang berbeda ketika berbicara di rumah bersama keluarga. Perbedaan ini terjadi karena komunikasi selalu menyesuaikan dengan konteks situasi yang dihadapi.

d. Pengalaman Pribadi

Pengalaman hidup individu, baik pengalaman positif maupun negatif, dapat membentuk pola komunikasi seseorang. Pengalaman komunikasi yang menyenangkan akan meningkatkan rasa percaya diri dalam berinteraksi, sedangkan pengalaman buruk bisa menyebabkan seseorang menjadi canggung atau tertutup. Pengalaman masa lalu juga dapat mempengaruhi sikap, kebiasaan, serta keterampilan komunikasi yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

e. Tujuan Komunikasi

Setiap individu memiliki tujuan yang berbeda dalam berkomunikasi, dan hal ini turut memengaruhi gaya komunikasi yang digunakan. Apakah tujuan berkomunikasi tersebut untuk meyakinkan orang lain, menyampaikan informasi, menghibur, atau membangun hubungan, semuanya akan menentukan cara individu memilih kata, intonasi, dan

strategi komunikasi. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, semakin terarah pula pola komunikasi yang digunakan.

f. Komunikasi Nonverbal

Selain melalui kata-kata, komunikasi juga dapat disampaikan melalui gerakan tubuh atau isyarat nonverbal. Komunikasi nonverbal seperti ekspresi wajah, gerakan tangan, nada suara, atau kontak mata, sering kali memberikan makna tambahan terhadap pesan yang disampaikan secara verbal. Bahkan dalam banyak situasi, komunikasi nonverbal dapat memperkuat atau justru mengubah makna pesan verbal yang diterima oleh lawan bicara.

g. Teknologi dan Media

Perkembangan teknologi komunikasi saat ini juga berpengaruh besar terhadap perilaku komunikasi individu. Penggunaan media sosial, aplikasi percakapan instan, maupun perangkat komunikasi lainnya membentuk gaya berkomunikasi yang lebih cepat dan ringkas. Perbedaan dalam penggunaan teknologi dan media komunikasi dapat mempengaruhi pilihan kata, cara berinteraksi, serta bagaimana individu membangun relasi dengan orang lain melalui media digital.

h. Tingkat Pendidikan dan Literasi

Tingkat pendidikan dan kemampuan literasi seseorang menjadi faktor penting yang memengaruhi cara individu

menyampaikan dan memahami pesan. Semakin tinggi tingkat pendidikan dan semakin baik keterampilan literasi yang dimiliki, semakin efektif pula seseorang dalam berkomunikasi. Pengetahuan dan keterampilan komunikasi yang baik memungkinkan individu untuk lebih mudah menyesuaikan diri dalam berbagai situasi komunikasi, baik formal maupun informal.

Secara keseluruhan, perilaku komunikasi seseorang merupakan hasil dari interaksi berbagai faktor di atas. Meskipun faktor-faktor tersebut dapat mempengaruhi perilaku komunikasi, setiap individu memiliki gaya komunikasi yang khas. Kompleksitas perilaku komunikasi ini dapat berbeda-beda tergantung pada situasi, lingkungan, dan latar belakang pribadi masing-masing individu.

#### **2.3.4 Peran Komunikasi dalam Mengatasi Kecanduan**

Komunikasi merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia dalam kehidupan sosial. Dengan komunikasi, seseorang dapat menyampaikan gagasan, pikiran, atau perasaan kepada orang lain, sehingga tercipta hubungan yang saling mempengaruhi. Salah satu bentuk komunikasi yang memiliki peran besar dalam hubungan sosial adalah komunikasi interpersonal.

Menurut Joseph A. Devito (2013), komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih

yang memiliki hubungan dekat, bersifat personal, dan berlangsung secara tatap muka. Dalam komunikasi interpersonal terjadi pertukaran pesan, informasi, atau perasaan yang dapat mempengaruhi cara berpikir dan bertindak seseorang.

Dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi interpersonal tidak hanya berfungsi sebagai sarana berbicara atau bertukar pikiran, tetapi juga berperan dalam membangun hubungan, memberikan pengaruh, dan menjadi media untuk membantu orang lain dalam menyelesaikan masalahnya, termasuk masalah kecanduan.

Kecanduan merupakan kondisi di mana seseorang sulit mengendalikan kebiasaan terhadap sesuatu, meskipun menyadari bahwa kebiasaan tersebut membawa dampak buruk. Salah satunya adalah kecanduan bermain judi *online*, seperti *game slot*. Pada umumnya, seseorang yang sudah kecanduan akan mengalami kesulitan untuk berhenti, dan sering kali membutuhkan peran orang lain untuk menyadarkan atau membantu mengurangi kebiasaannya tersebut.

Komunikasi interpersonal memiliki beberapa fungsi yang dapat membantu proses mengatasi kecanduan, di antaranya:

a. Membantu Mengenali Diri Sendiri

Melalui komunikasi dengan orang lain, seseorang dapat menyadari bahwa kebiasaan yang dilakukan sudah berlebihan.

Pendapat atau masukan dari teman bisa menjadi bahan renungan agar seseorang mulai berpikir untuk berubah.

b. Menjalinkan Hubungan yang Positif

Seseorang yang kecanduan membutuhkan interaksi sosial agar merasa diperhatikan. Dengan adanya komunikasi yang baik, individu yang mengalami kecanduan merasa tidak sendiri dan memiliki tempat untuk berbagi cerita atau keluh kesah.

c. Memberikan Bantuan atau Dukungan

Komunikasi interpersonal dapat menjadi sarana untuk memberikan dukungan, seperti nasihat, motivasi, atau saran agar seseorang dapat mengurangi kebiasaannya. Bentuk dukungan ini juga bisa berupa pengalaman pribadi dari orang lain yang berhasil keluar dari kebiasaan buruk.

d. Memberi Pengaruh yang Positif

Komunikasi interpersonal dapat memberikan pengaruh positif terhadap pola pikir dan sikap seseorang. Misalnya, teman sebaya dapat saling mempengaruhi agar tidak terus-menerus berjudi, atau mengingatkan tentang dampak buruknya jika kecanduan terus dilanjutkan.

Namun, komunikasi interpersonal dalam lingkungan pelaku judi *online* bisa bersifat ganda. Jika isi komunikasi hanya berisi ajakan untuk terus bermain atau membicarakan kemenangan, maka komunikasi tersebut justru memperkuat kebiasaan berjudi.

Sebaliknya, jika komunikasi lebih sering diisi dengan saling mengingatkan agar tidak berlebihan bermain, atau berbagi pengalaman buruk agar tidak terjebak lebih dalam, maka komunikasi interpersonal dapat berfungsi sebagai media untuk membantu mengatasi kecanduan.

Dengan demikian, peran komunikasi interpersonal dalam mengatasi kecanduan sangat bergantung pada arah dan isi dari komunikasi itu sendiri. Ketika komunikasi digunakan secara positif, komunikasi interpersonal dapat menjadi media dukungan sosial yang membantu individu menyadari kebiasaannya dan berusaha untuk mengurangi atau berhenti dari kecanduan judi *online*.

## **2.4 Judi Online**

### **2.4.1 Judi Online**

Judi *online* merupakan permainan yang dilakukan dalam sebuah situs internet dan bisa dimainkan pada gawai seperti ponsel atau komputer (Gainsbury, 2013). Jenis dari perjudian saat ini sangat beraneka ragam mulai dari yang tradisional sampai pada pelakuan teknologi yang canggih melalui berbagai situs jejaringan internet atau disebut perjudian *online*. Menurut (Siringoringo et al., 2024). Permainan ini memiliki berbagai macam seperti *slot*, poker, dan berbagai permainan lainnya yang dilakukan dengan mempertaruhkan

sesuatu yang berharga seperti uang dan hal lain yang bisa hilang ketika pemainnya kalah.

Beberapa bentuk permainan judi *online* diantaranya:

a. Judi Poker dan Domino

Permainan poker *online* merupakan salah satu jenis judi *online* yang paling populer. Banyak orang sudah mengenal bahkan memainkannya karena tersedia di berbagai platform digital. Salah satu keunggulan dari permainan ini adalah adanya bonus khusus untuk anggota yang sudah mendaftar sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Di Indonesia, salah satu server poker *online* yang cukup besar dan dikenal luas adalah server Poker atau PKV Games. Sementara itu, permainan domino merupakan varian yang berbeda dari poker, karena menggunakan kartu domino sebagai media permainannya. Permainan domino biasanya mudah ditemukan di lingkungan tongkrongan atau kafe. Saat ini, domino telah dirancang agar bisa dimainkan secara daring melalui server PKV Games.

b. Judi Bola (*Sportsbook Online*)

Judi bola *online* termasuk salah satu bentuk taruhan yang banyak digemari, terutama oleh pecinta olahraga sepak bola. Taruhan jenis ini sudah berkembang hampir di seluruh dunia, dengan ratusan liga sepak bola yang bisa menjadi objek taruhan. Dahulu, taruhan bola hanya dilakukan melalui bandar darat.

Namun, dengan kemajuan teknologi, taruhan bola kini bisa dimainkan secara *online* dengan tingkat kerahasiaan yang lebih terjamin. Perkembangan ini membuat perputaran uang dalam taruhan bola semakin besar, yang memicu munculnya banyak situs penyedia layanan taruhan bola *online*. Taruhan bola juga mencakup berbagai aspek pertandingan seperti skor akhir, jumlah tendangan sudut, jumlah kartu, hingga jenis taruhan mix parlay. Agar terhindar dari kecurangan, pemain dianjurkan untuk memilih situs taruhan yang terpercaya dan memiliki reputasi baik.

c. Live Casino

Casino menjadi salah satu bentuk perjudian yang memiliki banyak peminat, baik di kawasan Eropa maupun Asia. Biasanya, permainan ini dimainkan di tempat khusus seperti gedung casino resmi. Las Vegas dikenal sebagai pusat casino terbesar di dunia untuk kawasan Eropa, sedangkan di Asia, Macau menjadi salah satu lokasi casino paling terkenal. Saat ini, permainan casino tidak hanya tersedia secara langsung, tetapi juga sudah bisa diakses secara *online*. Jenis permainan dalam casino *online* cukup beragam, mulai dari baccarat, roulette, sicbo, mesin *slot*, hingga berbagai jenis permainan lainnya.

d. Judi Slot Online

Permainan *slot online* menjadi favorit banyak kalangan karena cara bermainnya yang sederhana. Tidak dibutuhkan teknik khusus, pemain cukup menekan tombol spin, lalu sistem secara otomatis akan mengacak simbol-simbol yang ada. Di dalam mesin *slot online* terdapat berbagai jenis pilihan permainan, salah satunya dari provider Pragmatic Play. Setiap kombinasi gambar yang muncul memiliki nilai kemenangan yang berbeda-beda. Untuk mendapatkan peluang menang lebih besar, pemain biasanya meningkatkan nominal taruhan. Semakin besar modal yang dipasang, semakin besar pula peluang untuk meraih kemenangan dan jackpot.

e. Judi Togel

Permainan judi togel sudah lama dikenal di Indonesia bahkan sebelum era digital. Togel merupakan singkatan dari toto gelap yang dulunya dianggap sebagai bentuk lotre resmi dan memiliki izin di beberapa tempat. Cara bermainnya cukup sederhana, yaitu dengan menebak angka yang akan keluar dalam undian. Jika tebakkan angka sesuai dengan hasil yang keluar, maka pemain akan mendapatkan keuntungan dalam jumlah besar. Saat ini, meskipun permainan togel dilarang secara hukum di Indonesia, banyak penggemar yang tetap memainkannya melalui platform *online*. Beberapa pasaran togel yang paling sering

dimainkan antara lain Singapura, Hongkong, Sydney, Macau, Thailand, dan lainnya.

f. Tembak Ikan

Permainan tembak ikan juga termasuk salah satu jenis judi *online* yang cukup diminati. Awalnya, permainan ini hanya tersedia di arena permainan keluarga seperti Timezone atau tempat hiburan sejenis. Namun seiring perkembangan dunia judi *online*, *game* tembak ikan kini tersedia dalam versi *online*. Permainan tembak ikan *online* menjadi menarik karena menawarkan hadiah yang cukup besar, sehingga banyak pemain yang tertarik untuk mencobanya.

#### 2.4.2 Karakteristik Pelaku Judi *Online*

Pelaku judi *online* memiliki berbagai karakteristik yang dapat dipahami dari sisi psikologis, sosial, dan perilaku. Secara umum, mereka cenderung mencari hiburan yang cepat dan mudah diakses melalui perangkat digital. Berikut adalah beberapa karakteristik utama pelaku judi *online* :

- a. Merasa perlu berjudi dengan jumlah uang yang banyak karena bermain dengan banyak nominal uangnya akan menjadikan hati semakin senang.
- b. Terus mengejar taruhan sampai menguras tabungan yang mengakibatkan kerugian finansial.

- c. Memprioritaskan uang yang didapat untuk berjudi daripada kebutuhan hidup.
- d. Sering bermain judi *online* saat stres.
- e. Merasa gelisah dan mudah marah saat tidak bisa berjudi karena kehabisan uang.
- f. Mengandalkan orang lain untuk memberinya uang, misalnya dengan berhutang atau melalui pinjaman *online*, karena kondisi keuangannya hancur akibat perjudian.
- g. Jika kalah dalam judi, seseorang akan berusaha mendapatkan uangnya kembali dengan lebih banyak berjudi lagi.
- h. Tidak merasa masalah bila kehilangan pekerjaan, bolos sekolah, atau berbohong kepada orang lain demi berjudi (Fensynthia, 2024).

### 2.4.3 Dampak Judi *Online*

Judi *online* merupakan aktivitas taruhan yang dilakukan melalui internet, dan dalam beberapa tahun terakhir mengalami peningkatan signifikan, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda. Meski kerap dianggap sebagai hiburan atau cara cepat mendapatkan uang, judi *online* membawa banyak dampak negatif, baik secara psikologis, sosial, ekonomi, maupun moral.

#### 1. Dampak Psikologis

Salah satu dampak utama dari judi *online* adalah gangguan psikologis. Menurut American Psychiatric Association (2013),

kecanduan judi termasuk dalam kategori Gambling Disorder, yaitu kondisi ketika seseorang tidak mampu mengontrol kebiasaan berjudi meski tahu bahwa itu merugikan. Pelaku bisa mengalami stres, kecemasan, depresi, bahkan keinginan untuk menyakiti diri sendiri karena terus-menerus mengalami kekalahan dan tekanan finansial. Perasaan senang saat menang (yang disebabkan oleh pelepasan dopamin di otak) membuat pelaku terus ingin bermain. Inilah yang menyebabkan banyak orang tidak sadar bahwa mereka sudah masuk tahap kecanduan.

## 2. Dampak Sosial

Dari sisi sosial, pelaku judi *online* cenderung menjauh dari lingkungan sekitar. Hubungan dengan keluarga menjadi renggang, karena lebih banyak waktu dihabiskan untuk bermain atau mencari cara mendapatkan uang untuk bertaruh. Selain itu, pelaku seringkali menjadi tertutup, menyembunyikan aktivitasnya, dan enggan berinteraksi secara terbuka. Di sisi lain, terbentuk pula komunitas sesama pemain yang terlihat akrab, tetapi interaksi ini justru sering memperkuat kebiasaan berjudi karena mereka saling mendorong dan memberi dorongan emosional untuk terus bermain.

### 3. Dampak Ekonomi

Secara ekonomi, judi *online* bisa menyebabkan kerugian besar. Banyak pelaku menghabiskan penghasilan bulanan, bahkan berutang, untuk terus bermain. Akibatnya, kebutuhan hidup dasar seperti makan, pendidikan anak, dan kesehatan menjadi terabaikan. Tak sedikit pelaku yang akhirnya terjerat pinjaman *online*, menjual barang berharga, atau bahkan melakukan tindakan kriminal seperti mencuri, hanya untuk mempertahankan kebiasaan berjudi.

### 4. Dampak Terhadap Pendidikan dan Produktivitas

Di kalangan pelajar dan mahasiswa, judi *online* menyebabkan penurunan semangat belajar, nilai akademik yang anjlok, dan bahkan dropout. Waktu belajar digantikan dengan waktu bermain *slot*, sementara uang saku habis untuk deposit *game*. Begitu pula di dunia kerja, karyawan yang terlibat judi *online* sering kehilangan fokus, bermain saat jam kerja, dan akhirnya menurunkan produktivitas atau terkena sanksi perusahaan.

### 5. Dampak Hukum dan Moral

Di Indonesia, judi adalah tindakan ilegal sesuai KUHP dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Pelaku yang tertangkap dapat dikenakan hukuman pidana. Selain itu, dari sisi moral, berjudi bertentangan dengan nilai-

nilai agama dan norma sosial. Hal ini menyebabkan pelaku sering mendapat stigma dan dijauhi oleh masyarakat.

#### 2.4.4 *Game Slot*

*Game slot* merupakan salah satu jenis permainan yang banyak ditemukan di kasino maupun platform perjudian *online*. Dalam permainan ini, pemain akan memutar gulungan atau roda berisi berbagai simbol, dengan tujuan utama untuk mendapatkan kombinasi simbol tertentu yang sesuai dengan garis kemenangan agar memperoleh hadiah.

Pada awalnya, *game slot* dimainkan menggunakan mesin fisik dengan gulungan nyata yang diputar melalui tarikan tuas atau tombol. Namun, seiring perkembangan teknologi digital, *game slot* kini telah tersedia dalam versi *online* dan dapat diakses melalui perangkat komputer maupun ponsel pintar. Perkembangan ini juga menghadirkan berbagai inovasi dalam permainan *slot*, mulai dari tema-tema yang beragam, fitur bonus yang menarik, hingga animasi visual yang memanjakan mata pemain.

*Game slot* sepenuhnya berbasis keberuntungan karena hasil putaran ditentukan oleh sistem *Random Number Generator (RNG)*, sehingga memastikan permainan berjalan secara adil. Pemain memang tidak memiliki kontrol langsung atas hasil permainan, tetapi dapat mengatur besaran taruhan atau mengaktifkan fitur-fitur tambahan yang tersedia di dalam permainan. *Slot online* tetap

menjadi salah satu permainan yang digemari oleh banyak penggemar judi karena cara mainnya yang mudah dan peluang mendapatkan kemenangan besar. Meski demikian, perlu disadari bahwa permainan ini tetap mengandung risiko kerugian finansial, sehingga pemain dituntut untuk bijak dan bertanggung jawab dalam mengelola uang mereka selama bermain.

Dalam permainan *game slot* dikenal beberapa istilah yang perlu dipahami pemain, di antaranya:

a. *Bet*

Merupakan jumlah taruhan yang dipasang oleh pemain dalam satu kali putaran permainan.

b. *Fitur Bet*

Jenis taruhan dengan peluang kemenangan yang bernilai kelipatan ganda, tetapi jika kalah, kerugiannya juga akan berlipat.

c. *Payline*

Garis tertentu yang menentukan kombinasi simbol untuk meraih kemenangan.

d. *Progressive Jackpot*

Hadiah besar yang jumlahnya terus bertambah seiring dengan banyaknya pemain yang berpartisipasi, hingga dimenangkan oleh salah satu pemain.

e. *Scatter*

Simbol khusus yang dapat memberikan kemenangan tambahan atau memicu fitur bonus, bahkan tanpa harus berada di garis kemenangan.

f. *Wild*

Simbol pengganti yang berfungsi menggantikan simbol lain agar lebih mudah membentuk kombinasi kemenangan.

g. *Fitur Bonus*

Putaran atau permainan tambahan yang bisa didapatkan oleh pemain untuk meningkatkan peluang mendapatkan hadiah lebih besar.

Perilaku komunikasi interpersonal para pemain *game slot online* dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berikut beberapa faktor yang dapat memengaruhi cara mereka berkomunikasi selama bermain:

a. Anonimitas

Dalam *game slot*, pemain sering kali tidak perlu mengungkapkan identitas aslinya. Kondisi ini membuat sebagian pemain merasa lebih bebas berinteraksi tanpa takut penilaian dari orang lain, karena identitas mereka terlindungi secara anonim.

b. Jarak Fisik

Permainan *game slot*, memungkinkan pemain berinteraksi tanpa batas geografis. Mereka bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari berbagai daerah bahkan negara berbeda. Jarak fisik yang jauh ini berpengaruh pada seberapa intens interaksi sosial yang terjadi di antara para pemain.

c. Ketergantungan pada Teknologi

Komunikasi antar pemain umumnya dilakukan melalui fitur obrolan atau forum *online* yang disediakan platform. Ketergantungan terhadap media komunikasi digital ini memengaruhi gaya berkomunikasi para pemain. Ada yang merasa lebih nyaman mengekspresikan diri secara tertulis dibandingkan berbicara langsung.

d. Kesamaan Minat

Biasanya, pemain *slot online* memiliki ketertarikan yang sama terhadap dunia perjudian, khususnya permainan *slot*. Kesamaan minat inilah yang kemudian memperkuat hubungan sosial antar pemain. Mereka sering berbagi pengalaman, seperti strategi bermain, cerita kemenangan, bahkan saling mendukung satu sama lain.

e. Faktor Sosial dan Psikologis

Aspek sosial dan psikologis individu, seperti kepribadian, kebutuhan sosial, hingga motivasi pribadi, turut memengaruhi cara mereka berkomunikasi. Ada yang gemar terlibat percakapan aktif, ada pula yang memilih diam atau hanya fokus bermain tanpa banyak interaksi.

f. Norma dan Aturan Komunitas

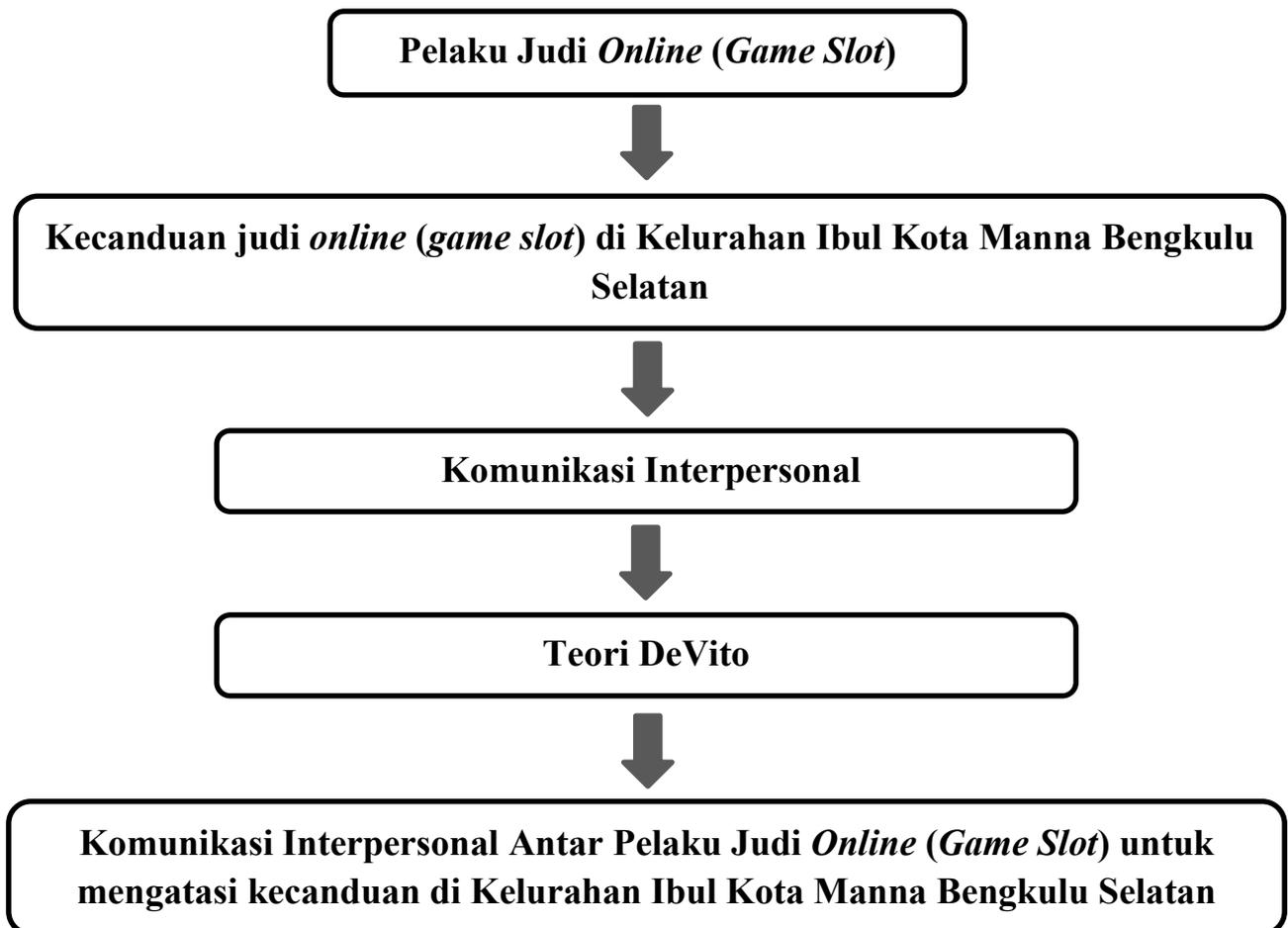
Komunitas pemain judi *slot online* umumnya memiliki aturan atau norma tertentu yang harus dipatuhi oleh anggotanya. Beberapa forum atau ruang obrolan memiliki pedoman etika komunikasi yang bertujuan menjaga kenyamanan bersama. Norma ini membentuk pola komunikasi antar pemain agar tetap sopan, terarah, dan menghormati satu sama lain.

Penting untuk dipahami bahwa bermain *game slot online* harus disertai dengan sikap yang bertanggung jawab. Selain itu, perilaku komunikasi interpersonal yang baik, saling menghormati, dan menjaga etika merupakan hal mendasar dalam menciptakan lingkungan bermain yang sehat dan positif.

Penting untuk diingat bahwa pelakuan *game slot judi online* harus tetap bertanggung jawab, dan perilaku komunikasi interpersonal yang sehat dan menghormati orang lain sangat penting dalam membangun lingkungan permainan yang positif.

## 2.5 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menggambarkan alur pikiran peneliti guna memperjelas maksud dari penelitian ini. Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini ialah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dimulai dengan fenomena kecanduan judi *online*, khususnya *game slot*, yang menjadi stimulus utama dalam mempengaruhi komunikasi interpersonal para pelaku di Kelurahan Ibul, Kota Manna, Bengkulu Selatan. Fenomena ini menyebabkan individu

lebih banyak berinteraksi dalam komunitas daring daripada dengan keluarga atau teman di dunia nyata, yang mengarah pada perubahan pola komunikasi. Kecanduan pada *game slot* mengurangi frekuensi interaksi tatap muka dan meningkatkan keterlibatan dalam komunitas virtual yang meskipun memberikan kedekatan secara digital, tidak dapat menggantikan hubungan emosional yang lebih mendalam. Hal ini berdampak pada kualitas komunikasi interpersonal, dimana pemain menjadi lebih tertutup, kurang empatik, dan lebih fokus pada dunia maya.

Dalam konteks tersebut, komunikasi interpersonal dipandang sebagai sarana penting untuk mengatasi kecanduan judi *online*. Berdasarkan teori komunikasi interpersonal DeVito, komunikasi yang efektif menekankan pentingnya prinsip-prinsip keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, dan kesetaraan. Melalui penerapan prinsip-prinsip ini, pelaku kecanduan diharapkan mampu membangun kembali hubungan sosial yang bermakna, memperoleh dukungan emosional dari lingkungan sekitar, serta meningkatkan kesadaran diri terhadap dampak negatif dari perilaku adiktif tersebut.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk dan fungsi komunikasi interpersonal pelaku judi *online (game slot)* dapat berperan dalam mengatasi kecanduan judi *online*, khususnya di Kelurahan Ibul, Kota Manna, Bengkulu Selatan.

Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi komunikasi yang efektif sebagai bagian dari pendekatan pemulihan sosial dan emosional bagi pelaku kecanduan.