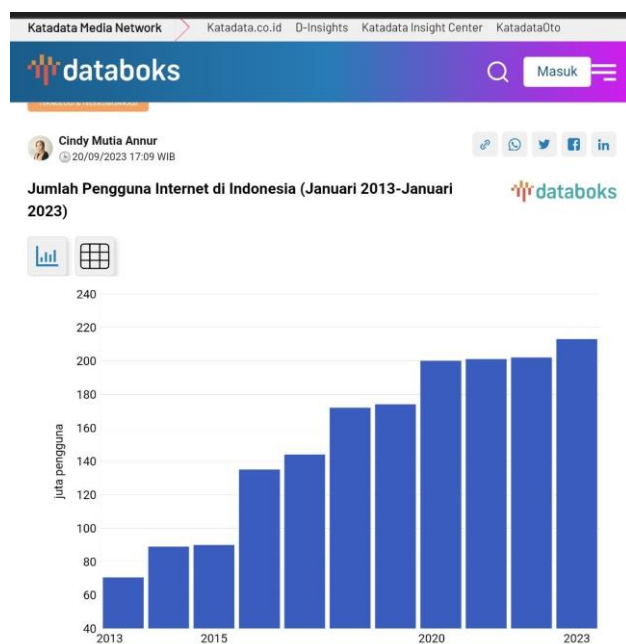


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan adanya perkembangannya zaman, teknologi ikut berkembang bahkan sangat pesat. Teknologi yang saat ini memungkinkan untuk digitalisasi di bidang apapun membawa dampak cukup signifikan di seluruh belahan dunia. Indonesia sendiri turut terdampak pada dampak era digitalisasi saat ini, terbukti dengan internet yang saat ini menjadi kebutuhan pokok bagi seluruh warga Indonesia. Dilansir dari laman *databoks.katadata.co.id*, pada tahun 2023 pengguna internet di Indonesia mencapai 213 juta user, jumlah ini meningkat selalu setiap tahunnya.



Gambar 1.1 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia

Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/20/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-213-juta-orang-hingga-awal-2023>

Beberapa dari masyarakat Indonesia ada yang menggunakan internet untuk hiburan, mencari referensi atau menjadi ladang dalam mencari pendapatan. Kemudahan dan kepraktisan yang ditawarkan oleh internet, yang dimana bisa diakses dimanapun dan kapanpun sangatlah membantu manusia dalam kesehariannya. Informasi pun sangat cepat tersebar luas ke seluruh penjuru Indonesia, bahkan dunia.

Selain dampak baik dari digitalisasi dan internet terdapat dampak buruknya, yaitu adalah judi yang akhirnya menjadi judi online karena terkena dampak digitalisasi juga. Judi online saat ini sedang marak sekali karena memang karena berbasis dengan internet lebih mudah diakses dimanapun dan kapanpun, hanya bermodalkan smartphone saja.

Judi merupakan tindakan memasang taruhan berupa uang maupun harta dalam permainan tebak-tebakan yang didasarkan pada kebetulan, kegiatan ini memiliki tujuan untuk mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta yang dipertaruhkan. Dalam kamus Webster, Perjudian didefinisikan sebagai suatu tindakan atau kegiatan yang terdapat elemen resiko, dan resiko didefinisikan sebagai suatu kerugian yang dialami oleh pelaku. Judi sendiri saat ini oleh pemerintah dan masyarakat sudah dimasukkan dalam kategori penyakit masyarakat (Pekat), karena melihat dari segi banyaknya korban judi yang dianggap meresahkan bagi masyarakat Indonesia. Perilaku korban judi online yang meresahkan masyarakat Indonesia contohnya adalah menjadi kriminal karena judi online maupun terlilit hutang. Judi sangat diminati karena menurut pelaku judi, judi dinilai dapat memberikan keuntungan, padahal judi sangat menyimpang dari norma, hukum dan agama. Sebenarnya judi awalnya hanya dilakukan oleh orang dewasa, namun seiring berjalannya waktu judi saat ini sudah menjajah semua kalangan umur, bukan hanya dimainkan oleh golongan orang dewasa saja akan tetapi remaja dan anak dibawah umur juga. Kartini Kartono dalam bukunya yang berjudul *Patologi Sosial* (2015) mengatakan judi sebagai salah satu dari beberapa penyakit masyarakat yang sudah turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya, sehingga tidak mudah untuk diberantas. Penyakit masyarakat

yang dimaksud adalah tindakan menyimpang dari norma yang ada didalam masyarakat dan adat istiadat. Bermain judi juga merupakan salah satu perilaku yang dilarang oleh norma Jawa. Di Jawa sendiri, judi digolongkan menjadi 5-M (ma-lima) yang harus disingkirkan. 5-M itu ialah:

- (1) Mabuk-mabukan atau meminum minuman keras
- (2) *Madon*, bermain dengan wanita penghibur atau pelacur
- (3) Maling, melakukan pencurian
- (4) *Madat*, minum candu, bahan narkotik, ganja, dan lain-lain
- (5) *Main judi bebotohan*, melakukan aktivitas perjudian.

Sehingga memang judi sendiri memang sudah turun temurun, dengan ditambah perkembangan teknologi menyebabkan pula adanya perpindahan dari semula judi dilakukan secara *offline*, dikasino atau tempat berjudi, menjadi situs judi online saat ini yang dimana bisa diakses dengan mudah.

Menurut Drone Empirit, yang merupakan alat untuk memonitor percakapan warga net atau sering disebut netizen di Indonesia pada media sosial dan memonitor pemberitaan yang ada pada media online berdasarkan pada kata kunci, peristiwa dan nama tokoh, Indonesia disebutkan sebagai negara dengan pengguna judi online terbanyak didunia. Judi online sendiri memiliki banyak jenis, mulai dari kasino, taruhan olahraga dan olahraga elektronik atau biasa disebut *e-sport*, lotre dan yang paling digandrungi saat ini adalah slot. Judi slot pada dasarnya terinspirasi dari mesin arcade di kasino yang biasanya memasukkan koin lalu untuk memainkannya dengan menarik tuas, kemenangan nanti akan bergantung pada logo yang tampil harus sama sejajar.



Gambar 1.3 Contoh ilustrasi judi slot
Sumber: jpot4dbet.xyz

Judi slot sangat digemari di Indonesia, bahkan didunia. Dilihat dari survey dilampirkan pada databoks.katadata.co.id, yang telah dilakukan oleh QuitGamble.com, sebagai perusahaan penanganan kasus judi, selama Juni 2023 – Januari 2024 mereka telah melakukan survey kepada 3.320 pecandu judi dari berbagai negara dan menghasilkan 83% responden kecanduan untuk melakukan judi berbasis online, dengan 72% mengatakan bahwa kecanduan judi slot.

Pemerintah Indonesia sudah sangat jelas memberikan larangan kepada pelaku judi online, penyedia situs-situs judi online dan kepada mereka yang mempromosikan judi online. Berdasarkan situs resminya, Kementerian Kominfo sudah memutus akses konten judi online pada 173.134 platform Meta seperti *facebook*, *instagram* dan *whatsapp*, 596.348 situs di internet, 29.257 akun platform file sharing, 5.993 platform Google serta Youtube, 367 platform X atau dulu lebih dikenal dengan *twitter*, dan beberapa platform media sosial lainnya. Selain konten judi online, Menkominfo menyatakan telah berhasil memblokir lebih dari 5.000 rekening bank dan akun e-wallet yang digunakan untuk aktivitas pelaku judi online.

Pemerintah Indonesia sebenarnya sudah melakukan larangan terhadap judi online yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024 tentang perubahan kedua UU ITE, pada pasal UU ITE tersebut mengatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak untuk mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian berpotensi dipidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 miliar, sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU 1/2024.

Kasus artis dan selebgram yang mempromosikan judi online di media sosial turut serta ditangani oleh kominfo dan kepolisian. Terbukti dengan ditangkapnya beberapa selebgram dan artis ibukota yang dianggap telah turut mempromosikan untuk judi online. Seperti dikutip dari CNN Indonesia, Ditreskrimsus Polda Lampung menangkap dua selebgram serta 25 orang lainnya selaku admin dalam kasus judi online. Brigjen Pol. Adi Vivid Agustiadi Bachtiar selaku Direktur Tindak Pidana Siber (Dittipidsiber) Bareskrim Polri, memberikan himbauan untuk *public figure* seperti artis, selebgram dan influencer untuk tidak melakukan kegiatan promosi judi online di media sosial mereka karena dampak buruk judi online kepada masyarakat dan apabila melanggar *public figure* bisa dipidana. Beliau juga menyampaikan dampak negatif dari judi online saat ini dapat terlihat jelas di masyarakat, contohnya adalah perempuan yang melakukan praktik jual diri atau pelacuran dan hasilnya untuk bermain judi online karena sudah kecanduan.

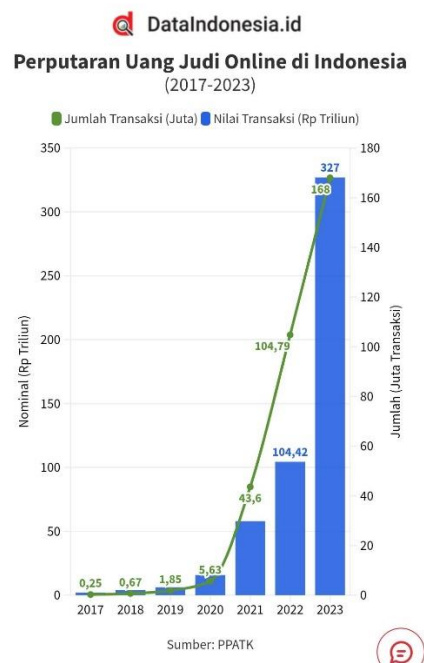
Hal ini dilakukan berdasarkan fakta dilapangan dimana para pelaku judi online yang mayoritas masih remaja menjadi korban dari pada judi online slot, mulai ada yang menjadi kriminal dengan melakukan pencurian barang atau terlilit hutang pada pinjaman online atau *pinjol*. Seperti yang diberitakan *asumsi.co*, kasus ini terjadi pada remaja di Indramayu dimana pemuda 19 tahun itu merampok sebuah toko untuk membayar pinjol (Pinjaman Online) yang ia pakai untuk berjudi.

Remaja pelaku judi online juga sangat dekat dengan pinjaman online, lebih parah mereka melakukan pinjaman kepada penyedia jasa layanan pinjaman online ilegal alias tidak terdaftar pada Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Menteri Kominfo Budi Arie Setiadi, dikutip dari laman resmi *cncindonesia.com*, mengatakan bahwa pinjol sendiri seperti adik bagi judi online, dimana ketika pelaku sudah kehabisan uang untuk berjudi online maka akan mengambil pinjaman ke pinjol atau pinjaman online. Kasus judi online ini yang menyebabkan banyak remaja terjerat pinjol atau pinjaman online untuk berjudi, berharap bisa mendapat uang dengan cara cepat, lalu malah jatuh kedalam lubang hutang.

Selain terlilit hutang pada pinjaman online, para remaja yang berjudi online juga banyak yang menjadi kriminal seperti mencuri barang atau merampok untuk mendapatkan uang guna berjudi online. Contohnya adalah kasus di Tanjung Priok, dilansir dari *wartakota.tribunnews.com*, dimana remaja 21 tahun nekat mencuri Handphone untuk judi slot. Remaja 21 tahun tersebut mencuri handphone milik operator Rumah Pompa Sunter Utara, lalu menjual handphone tersebut seharga 250 ribu untuk kemudian digunakan berjudi slot. Akhirnya pelaku yang masih remaja berakhir di Polsek Tanjung Priok. Kasus yang sulit dimengerti karena pelaku atau pemain judi yang belum mempunyai kekuatan dalam hal finansial untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya namun tetap bermain judi online.

Dampak psikis dan mental yang diakibatkan oleh judi online juga membuat remaja tidak segan-segan untuk mengakhiri nyawanya sendiri. Seperti yang dilansir dari *Lampungcorner.com*, Korban AA yang berusia 20 tahun nekat gantung diri pada balok cor beton didalam rumah kakaknya. Menurut keterangan keluarganya, korban sering melakukan judi online dan mengeluh tidak memiliki uang.

Meskipun sudah ada larangan dari Pemerintah dan sudah dilakukan pemblokiran tetap tidak menyurutkan para pelaku judi online, malah semakin meningkat pengguna judi online tiap tahunnya. PPATK telah merilis riset dimana setiap tahun grafik transaksi dari judi online sangatlah tinggi kenaikannya, bahkan pada tahun 2023 melambung sangat tinggi daripada 2022 untuk jumlah transaksi judi online.



Gambar 1.2 Perputaran Uang Judi Online di Indonesia
 (Sumber: <https://dataindonesia.id/varia/detail/data-perputaran-uang-judi-online-di-indonesia-pada->

Dilansir dari dataindonesia.id, menurut Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menyebutkan bahwa perputaran uang di Judi Online selalu meningkat tiap tahunnya bahkan di 2023 mengalami peningkatan yang signifikan. Pada tahun 2023 nilai transaksi di judi online mencapai 327 triliun. Kenaikan setiap tahun ini juga menjadi pertanyaan, padahal sudah banyak informasi mengenai judi online beserta dampak buruk mengenai judi online di media sosial tetapi tidak menimbulkan dampak yang signifikan, malah grafik tiap tahun transaksi judi online meningkat jauh.

1.2 Rumusan Masalah

Internet sangat membantu masyarakat dalam melakukan kesehariannya maupun untuk menciptakan dan mengembangkan hal baru. Internet juga telah membuka era digital, dimana informasi, pengetahuan, dan berita sangat mudah untuk diakses melalui komputer, tablet maupun handphone. Internet diharapkan dapat membantu remaja untuk lebih kreatif, dapat mengekspresikan diri dengan benar dan menciptakan gebrakan baru yang bisa membantu masyarakat, contohnya kemunculan *startup* seperti Gojek dan Tokopedia. Selain *start-up*, banyak remaja juga memulai usaha dengan menggunakan internet, terutama pada media sosial seperti Instagram, Tiktok dan Facebook. Artinya adalah internet seharusnya dimanfaatkan untuk kesejahteraan rakyat, meningkatkan kecerdasan bangsa dan juga memajukan bangsa Indonesia, serta dapat memberikan dampak positif bagi bidang-bidang penting dalam aspek kehidupan seperti pendidikan, penelitian, niaga dan lainnya.

Namun pada kenyataannya, terjadi banyak penyimpangan yang dilakukan remaja diinternet, misalnya untuk penipuan, bullying, menyebarkan konten tidak senonoh (pornografi), *hate-speech*, dan digunakan untuk berjudi *online*. Fenomena judi *online* slot mendapatkan perhatian khusus pada kalangan remaja, dimana remaja yang masih menjadi tanggung jawab orang tua, masih belum berpikir rasional dan belum memiliki pekerjaan serta pendapatan sendiri. Pemerintah Indonesia sudah membuat larangan mengenai aktivitas perjudian yang tertera pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2010 tentang Penyelenggaraan dan Pengawasan Perjudian, sudah terdapat pula larangan perjudian dari norma masyarakat serta agama.

Dengan adanya larangan dari pemerintah serta lingkungan dan juga kondisi dimana remaja masih belum memiliki pendapatan sendiri, akan tetapi masih banyak praktik perjudian online dikalangan remaja, dan terus meningkat setiap tahunnya. Padahal pada media-media penyedia informasi berita pun juga sudah sering memberikan informasi mengenai bahaya judi online slot dan bagaimana remaja korban judi online slot terdampak, seperti menjadi kriminal, terlilit pinjol bahkan mengakhiri nyawanya.

Maka dari itu pertanyaan penelitian adalah bagaimana pengalaman pengambilan keputusan remaja bermain judi *online* “slot” pada remaja?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana pengalaman remaja dalam mengambil keputusan untuk bermain judi online “Slot”.

1.4 Signifikansi Teori

1.4.1 Signifikansi Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bentuk pemikiran yang berguna untuk penelitian lain pada bidang ilmu komunikasi dimasa mendatang, terutama untuk penelitian yang menggunakan *Behavioral Decision Theory*.

1.4.2 Signifikansi Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi beserta juga dengan wawasan tentang pengalaman pengambilan keputusan untuk bermain Judi Online “Slot” untuk remaja yang memainkan judi online “slot”.

1.4.3 Signifikansi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, pengetahuan dan wawasan mengenai pengalaman pengambilan keputusan remaja bermain judi online slot kepada orang tua agar dapat menghimbau anak mereka yang masih remaja untuk tidak bermain judi online slot. Juga penelitian ini diharapkan bisa menjadi informasi dan wawasan guru sekolah menengah atas (SMA) mengenai bahayanya melakukan judi online slot pada remaja supaya bisa memberikan arahan kepada anak bimbing mereka yang notabene masih remaja, serta kepada remaja yang tidak bermain judi online agar bisa menghimbau teman mereka yang bermain judi online slot.

1.5 Kerangka Teori

1.5.1 Paradigma Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan paradigma interpretif guna memahami perilaku manusia, terutama pada penelitian ini adalah remaja. Paradigma ini memiliki pandangan bahwa realita kehidupan sosial berasal dari banyak sisi sudut pandang, tidak hanya terpaku pada satu sisi sudut pandang saja. Paradigma Interpretatif memberikan tekanan pada peranan bahasa, interpretasi dan pemahaman (Sarantakos, 1995 dalam Pahleviannur, dkk, 2022 : 6).

Paradigma Interpretif bertujuan untuk mendalami serta memahami dunia subjektif manusia berdasarkan pada pengalaman yang pernah ia lalui. Menurut Guba & Lincoln (dalam Bungin, 2020 : 63) teori pada paradigma interpretif bukan mendahului hasil dari penelitian tetapi mengikuti, hal ini akan didasarkan pada hasil data dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Dalam Bungin (2020:64), disebutkan beberapa ciri-ciri paradigma interpretif menurut Guba dan Morgan adalah sebagai berikut:

1. Konteks: Paradigma interpretif menekankan pentingnya memahami fenomena dalam konteks yang luas, termasuk budaya, situasi, dan pengalaman yang melingkupinya.
2. Subjektivitas: Paradigma ini mengakui bahwa pengetahuan adalah konstruksi sosial yang dipengaruhi oleh perspektif, nilai, dan pengalaman subjektif individu atau kelompok.
3. Proses Interpretif: Pemahaman tentang realitas sosial dibentuk melalui proses interpretif yang melibatkan dialog, refleksi, dan interpretasi bersama antara peneliti dan partisipan.
4. Keterlibatan Peneliti: Peneliti tidak bisa mengabaikan posisi subjektif mereka dalam proses penelitian. Mereka terlibat dalam pembentukan pengetahuan melalui interaksi dengan objek penelitian dan refleksi atas pengalaman mereka sendiri.
5. Keterbukaan terhadap Beragam Perspektif: Paradigma interpretif menerima bahwa ada berbagai cara untuk menginterpretasikan realitas sosial. Tidak ada satu pemahaman tunggal atau objektif yang benar.
6. Pentingnya Konteks Budaya: Pemahaman tentang realitas sosial tidak dapat dipisahkan dari konteks budaya di mana fenomena tersebut terjadi. Budaya memainkan peran penting dalam membentuk persepsi, nilai, dan makna yang diberikan kepada fenomena sosial.

Ciri-ciri ini mencerminkan pendekatan interpretif yang menghargai kompleksitas dan subjektivitas realitas sosial, serta menekankan pentingnya interaksi, dialog, dan konteks dalam proses penelitian.

1.5.2 State Of The Art

1. ANALISIS ELABORATION LIKELIHOOD MODEL PADA PROSES KEPUTUSAN PEMBELIAN DI INSTAGRAM @nacificofficial.id

Penelitian ini dilakukan oleh Afra Hanin dalam Bakrie (2022). Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana proses alam pengambilan keputusan pembelian setelah melihat konten di Instagram @nacificofficial.id. Penelitian ini menggunakan teori elaboration likelihood model. Teknik pengumpulan data peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara dengan subyek penelitian sebanyak 4 orang yang merepresentasikan penikmat belanja online dan 1 ahli dalam bidang maketing komunikasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa keputusan pembelian produk Nacific sangat dipengaruhi oleh social media marketing melalui Instagram dan pemilihan brand ambassador oleh Nacific.

Persamaan dengan penelitian ini adalah teknik pengambilan data yang serupa, yaitu menggunakan teknik wawancara dan observasi terhadap 4 subyek penelitian atau informan. Topik yang diambil juga sama-sama pengambilan keputusan.

Perbedaan dari penelitian ini sendiri adalah penelitian ini menggunakan teori kedua yaitu *Behavioral Decision Theory*, serta subjek penelitian yang berbeda, dimana penelitian ini menggunakan subjek remaja yang bermain judi online slot.

2. ANALISIS KECANDUAN JUDI ONLINE (STUDI KASUS PADA SISWA SMAK AN-NAS MANDAI MAROS KABUPATEN MAROS)

Penelitian ini dilakukan oleh Asriadi dalam Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (2021). Penelitian ini memiliki tujuan untuk melakukan analisis pada perilaku kecanduan judi online pada siswa SMK Penerbangan An-Nas Mandai Maros dan

faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi siswa SMK Penerbangan An-Nas Mandai Maros menjadi kecanduan dalam hal bermain judi online. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian *case study* dan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Subjek dari penelitian ini sendiri merupakan siswa akhir SMAK An-Nas Mandai Maros yang memiliki ketergantungan untuk melakukan praktik judi online. Teknik untuk mengumpulkan data penelitian ini dengan teknik wawancara dan observasi.

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada topik judi online yang dibahas serta teknik wawancara dan observasi yang digunakan untuk pengambilan data.

Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian penulis ada pada teorinya. Penelitian ini menggunakan Stimulus Organism Response model (S-O-R), sementara penulis menggunakan *Behavioral Decision Theory* untuk penelitiannya.

3. FUNGSI KOMUNIKASI DALAM PENGAMBILAN KEPUTUSAN PADA DINAS PEMADAM DAN KEBAKARAN KOTA BIMA

Penelitian ini dilakukan oleh Adilansyah dalam jurnal ilmu sosial dan pendidikan Volume 5, No.3 Tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti proses Dinas Pemadam Kebakaran Kota Bima dalam mengambil keputusan serta mengetahui evaluasi keputusan sebagai proses pengambilan keputusan. Penelitian ini menggunakan teori pengambilan keputusan dan menggunakan pendekatan naratif. Penelitian ini berhasil menunjukkan variabel evaluasi keputusan dalam proses pengambilan keputusan pada rapat di Dinas Pemadam Kebakaran Kota Bima, seperti hambatan yang mungkin muncul, konflik yang akan timbul akibat keputusan, tingkat ketercapaian, tingkat diterima masyarakat,

maupun rasionalitas, maka hasilnya sesuai dengan proses pengambilan keputusan dalam organisasi yang profesional.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah kesamaan dalam hal topik yang menjadi pembahasan, yaitu tentang proses pengambilan keputusan serta teknik yang digunakan peneliti terdahulu untuk pengambilan data yang sama yaitu wawancara dan observasi

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pendekatan untuk analisis data skripsi ini adalah pendekatan fenomenologi, sementara penelitian terdahulu menggunakan pendekatan naratif. Selain itu perbedaan juga terdapat pada subjek penelitian dimana subjek penelitian ini adalah remaja yang bermain judi online, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan subjek Dinas Pemadam Kebakaran Kota Bima.

4. PROSES KOMUNIKASI PENGAMBILAN KEPUTUSAN ORANG TUA DALAM PERNIKAHAN DINI PADA ANAK DI BANJARNEGARA

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2020 oleh Zidni Aulia Hanifa dalam jurnal Undip volume 8, no. 2 tahun 2020. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisa proses komunikasi dalam pengambilan keputusan orang tua dalam hal pernikahan dini pada anak mereka di Banjarnegara. Penelitian ini menggunakan teori pengambilan keputusan dan dialektika relasional dengan metode kualitatif serta pendekatan fenomenologi. Penelitian ini menunjukkan bahwa ketakutan apabila terjadi hal yang tidak diinginkan seperti zina atau hamil di luar nikah menjadi faktor yang mempengaruhi proses komunikasi

pengambilan keputusan oleh orang tua untuk menikahkan anak mereka lebih cepat (pernikahan dini). Pernikahan dini sudah menjadi budaya di wilayah Banjarnegara karena dari masyarakatpun juga menormalisasi akan fenomena tersebut. Dari informan penelitian tersebut, semuanya menyatakan bahwa belum ada sosialisasi dari pemerintah maupun lembaga sosial, sehingga hal tersebut juga memperburuk kondisi sosial dalam masyarakat di Banjarnegara tersebut.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pada topik atau tema yang dibahas yaitu pengambilan keputusan, serta teori pengambilan keputusan juga digunakan pada penelitian ini dan penelitian terdahulu. Pendekatan yang digunakan juga sama yaitu pendekatan kualitatif dengan metode analisis fenomenologi.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu ada pada subyek penelitian, dimana penelitian terdahulu terfokus pada 4 ibu dan 4 ayah yang menikahkan anak perempuan mereka pada usia 16 tahun atau dibawahnya.

5. JARINGAN KOMUNIKASI ANTAR MAHASISWA PEMAIN JUDI *ONLINE* DALAM APLIKASI HIGGS DOMINO DI KOTA MALANG

Penelitian ini dilakukan oleh Ravel Harjuna (2024). Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis struktur jaringan komunikasi antar mahasiswa yang bermain judi online dengan aplikasi Higgs Domino di Kota Malang. Selain itu juga untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong mahasiswa untuk melakukan praktik judi online. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif serta untuk pengumpulan data menggunakan teknik wawancara kepada informan (subjek penelitian). Penelitian ini juga menggunakan *Snowball Sampling Theory*.

Setelah data terkumpul, penelitian ini menggunakan pendekatan Sosiometri untuk menganalisis data.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis ada pada teknik pengumpulan data yaitu berupa wawancara dan topik judi online yang diangkat. Penelitian penulis juga menggunakan metode kualitatif.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis ada pada teori yang digunakan, subyek penelitian dan pendekatan untuk analisis data, dimana penelitian penulis menggunakan pendekatan fenomenologi.

1.5.3 Behavioral Decision Theory

Menurut Harold dan Donnell dalam Ariati (2014), pengambilan keputusan merupakan suatu proses memilih suatu cara bertindak yaitu inti dari perencanaan. Sedangkan Teori pengambilan keputusan adalah ilmu yang berkaitan dengan bagaimana suatu pemilihan alternatif yang nantinya akan dijadikan sebagai keputusan dan berkaitan dengan perilaku dalam mengambil keputusan. Menurut teori ini, pelaku pengambilan keputusan dianggap mempunyai keterbatasan dalam hal informasi serta wawasan dan bertindak sesuai dengan persepsinya terhadap situasi yang sedang ia alami. Struktur pengetahuan yang tiap orang miliki pastinya berbeda satu sama lain dan hal tersebut yang akan memberikan pengaruh terhadap bagaimana pelaku pengambilan keputusan memilih keputusannya, yang dimana tidak akan lepas dari berbagai konteks sosial. Contohnya adalah pengaruh ekonomi, politik dan lingkungan sosial.

Apabila keputusan yang pelaku pengambilan keputusan ambil berkaitan dengan kepentingan-kepentingan pribadinya, pelaku pengambilan keputusan tidak lagi menggunakan pikiran yang rasional. Hal ini dijelaskan pada *self - fulfilling prophecy effect*, dimana dikatakan bahwa pelaku pengambilan keputusan berharap orang lain untuk bertindak atau mengambil keputusan sesuai pada kehendaknya. *Self - fulfilling prophecy effect* dapat memainkan peran yang signifikan dalam konteks pengambilan keputusan dalam ilmu komunikasi, ini berkaitan dengan bagaimana keyakinan atau harapan individu mengenai hasil dari pengambilan keputusan mereka dapat memengaruhi proses pengambilan keputusan itu sendiri, serta hasil akhir yang tercapai. Berikut adalah beberapa cara di mana *self-fulfilling prophecy effect* dapat terjadi dalam pengambilan keputusan dalam ilmu komunikasi:

1. Keyakinan Pribadi

Keyakinan pribadi seseorang tentang kemungkinan hasil tertentu dari sebuah keputusan dapat mempengaruhi bagaimana mereka mengevaluasi informasi, memilih pilihan, dan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks keputusan tersebut. Jika seseorang yakin bahwa keputusan tertentu akan berhasil, mereka mungkin lebih cenderung mencari informasi yang mendukung keyakinan tersebut dan merancang strategi yang meningkatkan kemungkinan kesuksesan.

2. Interaksi Sosial

Interaksi dengan orang lain juga dapat memengaruhi *self-fulfilling prophecy effect* dalam pengambilan keputusan. Jika seseorang mendapat dukungan dan umpan balik positif dari orang lain tentang keputusan yang mereka buat, hal itu dapat meningkatkan keyakinan mereka tentang kesuksesan keputusan tersebut dan

memperkuat keputusan mereka. Sebaliknya, kritik atau keraguan dari orang lain dapat meragukan keyakinan mereka dan mengarah pada hasil yang berbeda.

3. Pengaruh Lingkungan

Faktor-faktor lingkungan, seperti budaya organisasi atau norma sosial, juga dapat memainkan peran dalam *self-fulfilling prophecy effect* dalam pengambilan keputusan. Jika budaya organisasi mempromosikan keyakinan bahwa inovasi dan pengambilan risiko yang terukur akan dihargai, individu dalam organisasi tersebut mungkin lebih termotivasi untuk mengambil keputusan yang berani dan mencoba pendekatan baru.

4. Efek Umpan Balik

Hasil dari keputusan sebelumnya juga dapat memengaruhi *self-fulfilling prophecy effect* dalam pengambilan keputusan selanjutnya. Jika keputusan sebelumnya menghasilkan hasil yang positif, individu mungkin lebih cenderung untuk mempertahankan keyakinan dan strategi yang sama dalam keputusan berikutnya. Sebaliknya, kegagalan sebelumnya mungkin membuat individu lebih skeptis dan hati-hati dalam pengambilan keputusan selanjutnya.

Kesadaran akan peran keyakinan dan harapan dalam pengambilan keputusan dapat membantu individu untuk lebih memahami dan mengelola pengaruh psikologis dalam proses tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Behavioral Decision Theory* karena selaras dengan topik yang diangkat oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman remaja bermain judi online slot,

dimana tentunya banyak faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan remaja bermain judi online seperti yang sudah tertuliskan dalam Behavioral Decision Theory.

1.5.4 Pengambilan Keputusan

Menurut Herbert A. Simon dalam (Turban, dkk, 2005) terdapat beberapa proses sebelum sebuah keputusan diambil. Proses tersebut dibagi menjadi tiga fase utama, yaitu intelegensi, desain dan kriteria. Model Simon mengenai pengambilan keputusan rasional merupakan karakterisasi yang kuat serta lengkap (Turban dkk, 2005). Berikut penjelasan dari ketiga fase utama pengambilan keputusan dalam model Simon;

1. Fase Penelusuran (*Intelligence*)

Pada tahap ini merupakan proses mendapatkan informasi-informasi mengenai judi online slot oleh remaja, sumber-sumber informasi yang didapat didasarkan dari *Behavioral Decision Theory* adalah mencakup informasi yang remaja dapatkan, baik dari internet maupun dari lingkungan sekitar atau teman sebaya.

2. Fase Perancangan (*Design*)

Pada fase ini remaja melakukan penggambaran mengenai tindakan yang akan dilakukan, meliputi pada situs apa mereka bermain judi online slot, berapa banyak uang yang akan mereka pertaruhkan dan bentuk pembayaran apa yang akan digunakan kepada situs judi online slot.

3. Fase Pemilihan (*Choice*)

Fase dimana diambilnya sebuah keputusan yang nyata oleh remaja untuk bermain judi online slot, dengan mempertimbangkan fase-fase sebelumnya.

1.5.5 Definisi Remaja

Remaja sendiri diartikan sebagai masa transisi individu dari anak-anak menjadi individu yang lebih matang atau dewasa. Menurut Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) Indonesia, remaja memiliki batasan usia yakni 10-24 tahun. Namun jika seseorang yang berada di usia 10-24 tahun tersebut sudah menikah, maka seseorang tersebut sudah digolongkan dalam kategori dewasa bukan lagi remaja. Dalam tahap ini terjadi pertumbuhan serta perkembangan mengenai berbagai macam persoalan, seperti fisik, hormon, psikologi maupun sosial (Abrori & M. Qurbaniah, 2017).

Menurut Albert Bandura (1977) remaja diartikan sebagai individu yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan mereka, termasuk model-model yang mereka amati dalam lingkungan tersebut. Bandura menekankan pentingnya proses pengamatan, imitasi, dan penguatan dalam pembentukan perilaku individu. Remaja dapat meniru perilaku komunikasi yang mereka lihat di sekitar mereka, baik itu dalam hal cara berbicara, ekspresi wajah, atau bahkan penggunaan teknologi komunikasi seperti media sosial.

1.5.6 Judi Online “Slot”

Judi online merupakan bentuk dari digitalisasi dari judi konvensional biasa, sementara slot merupakan salah satu bentuk dari sekian banyak bentuk judi online, antara lain judi bola, *blackjack*, *poker online*, *casino online*, *lotre*, dan beberapa lainnya. Bentuk permainan dari judi *online* “slot” sendiri adalah player melakukan deposit untuk taruhannya, lalu memainkan judi “slot” seperti memainkan mesin arcade. Nantinya akan ditampilkan sejumlah baris logo yang berisikan logo berbeda-beda. Player akan mendapatkan hadiah taruhan, atau sering disebut *jackpot*, apabila terdapat 5 logo yang sejajar pada baris.

1.6 Operasionalisasi Konsep

1.6.1 Pengalaman remaja dalam pengambilan keputusan bermain judi online “slot”

Pengalaman merupakan sebuah fenomena yang terjadi di masa lalu dan dapat terjadi akibat tindakan yang dilakukan oleh seseorang. Semua golongan umur manusia baik dewasa maupun remaja pasti memiliki pengalaman dalam hidupnya, baik pengalaman yang menyenangkan dan mengesankan maupun pengalaman buruk atau pengalaman yang tidak menyenangkan. Remaja sangat dekat akan pengalaman dalam hal mengambil keputusan dalam hidup mereka, seperti pengalaman dalam pengambilan keputusan untuk bermain judi *online* “slot”. Judi *online* “slot” sendiri juga lebih dekat dengan remaja dimana saat ini mereka yang paling dekat dengan digitalisasi, dimana seperti kita tahu judi *online* merupakan bentuk digitalisasi dari judi konvensional.

Pada pengalaman remaja dalam pengambilan keputusan bermain judi *online* “slot”, seperti yang dijelaskan dalam *Behavioral Decision Theory*, dipengaruhi oleh faktor-faktor psikologis, sosial dan ekonomi. Pengaruh lingkungan juga sangat besar dalam pengambilan keputusan oleh remaja, dimana pada fase remaja merupakan fase yang sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan dia (remaja) berada, seperti contohnya lingkungan pertemanan.

Maka dari itu 2 faktor yang dibutuhkan oleh peneliti, yaitu faktor eksternal dan internal sebagai berikut:

- Faktor Internal
 1. Perasaan apa yang dialami oleh remaja ketika melakukan judi online slot
 2. Keinginan atau harapan remaja dengan bermain judi online slot
 3. Motivasi yang dimiliki remaja ketika bermain judi online slot

4. Bagaimana kondisi mental remaja yang melakukan judi online slot apabila meraih kemenangan atau kekalahan

- Faktor Eksternal

1. Respon dari keluarga ketika mengetahui remaja bermain judi online slot
2. Lingkup pertemanan dalam sekolah, kuliah atau kerja apakah mendukung remaja tersebut untuk bermain judi online slot
3. Promosi atau iklan yang tersebar di media sosial mengenai judi online “slot”
4. *Public figure* yang menjadi *brand ambassador* atau yang mempromosikan judi online slot (endorse) pada media sosial.

Selain dari poin-poin diatas, masih ada kemungkinan faktor-faktor baru yang muncul dalam pengalaman remaja dalam mengambil keputusan bermain judi online slot. Hal ini disebabkan karena setiap pengalaman individu unik dan otentik.

1.7 Asumsi Penelitian

Asumsi dasar dari penelitian ini adalah ada kecenderungan remaja memutuskan untuk tetap melakukan judi online slot meskipun sudah banyak informasi dan berita mengenai dampak negatif dari judi online slot, setiap orang memiliki pertimbangan pribadi yang mendasari keputusan berjudi online bisa karena faktor eksternal dan internal antara lain teman sebaya (lingkungan kerja maupun sekolah), promosi dari iklan, *FOMO (Fear of Missing Out)*, mengikuti idola mereka yang mempromosikan judi online, tergiur keuntungan yang ditawarkan oleh situs judi online slot dan ada juga yang bermain judi online slot untuk menghabiskan waktu luang..

1.8 Metodologi Penelitian

1.8.1 Tipe Penelitian

Untuk penelitian ini, peneliti menggunakan tipe penelitian kualitatif, penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berbentuk kata – kata tertulis yang berasal dari lisan atau perilaku subyek penelitian. Menurut Creswell (2017) dalam penelitian kualitatif lebih ditekankan pada perspektif serta pengalaman subyek penelitian dalam memahami fenomena serta bagaimana subyek penelitian memberikan makna pada pengalaman mereka.

Teknik analisis yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah model Moustakas. Fokus dari teknik analisis model Moustakas adalah bagaimana seseorang memandang suatu hal yang dilakukan oleh manusia, atau lebih tepatnya makna dari hal yang dilakukan tersebut dan terfokus pada dunia kehidupan subyek penelitian (informan). Penelitian ini menggunakan teknik analisis Moustakas karena dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada pengalaman remaja beserta juga dengan maknanya.

Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan analisis model Moustakas yang memiliki fokus mendalam pada pengalaman subjektif individu, peneliti akan lebih mudah untuk menggambarkan pengalaman remaja dalam mengambil keputusan untuk bermain judi *online* “slot” dan memberikan makna akan fenomena tersebut.

1.8.2 Subyek Penelitian

Pada penelitian ini subyek berasal dari remaja, baik laki-laki maupun perempuan, memiliki pengalaman bermain judi online slot 3 bulan terakhir dan aktif bermain judi slot rutin minimal seminggu 2 kali. Subyek nantinya berjumlah 4 orang, dengan rentang umur 15-24 tahun, belum memiliki penghasilan sendiri dan masih bergantung pada orang tua.

1.8.3 Sumber Data

Terdapat 2 (dua) jenis data yang digunakan peneliti pada penelitian ini, yaitu data primer dan juga data sekunder. Data primer akan diperoleh peneliti dengan wawancara mendalam (*in depth interview*), yang nantinya dilakukan dengan subyek penelitian yaitu remaja yang bermain judi online slot. Data yang dihasilkan dari wawancara mendalam nantinya akan berupa rekaman yang selanjutnya akan peneliti tuliskan kembali dalam bentuk teks. Selain dari wawancara mendalam, peneliti juga menggunakan metode observasi ke lapangan yang bertujuan untuk mencari informasi yang diperlukan untuk penelitian ini. Sementara data sekunder akan didapatkan oleh peneliti dengan studi kasus, didapatkan dari buku, jurnal atau artikel sebagai data pendukung data primer.

1.8.4 Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara Mendalam (*in-depth interview*)

Menurut Creswell (2017), wawancara adalah salah satu metode utama dalam penelitian kualitatif yang digunakan untuk mengumpulkan data mendalam tentang pengalaman, pandangan, dan makna subjektif dari peserta. Creswell mendefinisikan wawancara sebagai teknik yang memungkinkan peneliti untuk menjelajahi topik secara rinci melalui interaksi langsung dengan individu yang terlibat dalam penelitian. Peneliti menggunakan teknik wawancara mendalam (*in-depth interview*) untuk mengumpulkan data yang nantinya dilakukan kepada remaja yang bermain judi online slot. Wawancara mendalam dibutuhkan supaya dapat memperoleh informasi beserta data yang diperlukan untuk penelitian ini secara terbuka, mendalam, dan fokus penelitian diarahkan pada pusat penelitian (topik terkait).

2. Observasi

Observasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian. Metode ini melibatkan pengamatan langsung dan sistematis terhadap perilaku, situasi, atau fenomena yang diteliti tanpa campur tangan dari pihak yang diamati. Observasi bisa dilakukan dalam berbagai konteks, misalnya dengan melakukan pemantauan aktivitas sehari-hari subyek penelitian.

3. Studi Kasus

Peneliti mengambil data yang dibutuhkan untuk penelitian ini dari buku, jurnal, artikel, dan berita yang berkaitan dengan penelitian Memahami Pengalaman Pengambilan Keputusan Remaja Bermain Judi Online Slot.

1.8.5 Teknik Analisis Data

Dari hasil data penelitian yang telah diperoleh, nantinya analisis data penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi untuk menganalisis data. Melalui pendekatan fenomenologi dapat memungkinkan untuk menjelaskan pengalaman pengambilan keputusan pada remaja untuk bermain judi online slot.

Teknik analisis data dalam kajian Fenomenologi menurut Cresswell (1998: 147-150) sebagai berikut:

1. Peneliti melakukan mendeskripsikan secara rinci mengenai pengalaman atau fenomena yang dialami oleh subyek penelitian ketika mengambil keputusan.
2. Dari deksripsi diatas, peneliti melakukan upaya untuk mengklarifikasi makna-makna yang muncul dari deskripsi-deskripsi pengalaman subjektif. Hal ini dapat dilakukan dengan memeriksa

kesamaan dan perbedaan antara pengalaman subjektif individu yang berbeda.

3. Peneliti mencoba untuk memahami secara mendalam makna-makna yang terkandung dalam fenomena yang diteliti. Ini melibatkan refleksi dan analisis yang mendalam terhadap pola-pola yang muncul dari data..
4. Peneliti kemudian menjelaskan tentang makna serta esensi pengalaman setiap subyek penelitian..
5. Tahap akhir adalah peneliti membuat laporan dari hasil penelitiannya. Laporan tersebut akan menjelaskan kesatuan makna yang didasari oleh pengalaman semua subyek penelitian.

1.8.6 Kualitas Data

Terdapat beberapa kriteria yang bertujuan untuk menghasilkan penelitian yang berkualitas. Beberapa kriteria tersebut adalah *credibility* dan *dependability*. (Lincoln dalam Korstjens, 2018:121).

1. ***Credibility*** – Untuk menghasilkan penelitian yang berkualitas, pada penelitian tersebut harus memiliki unsur kebenaran didalamnya, dimana unsur kebenaran berguna untuk menunjukkan bahwa informasi yang didapat dari penelitian merupakan interpretasi yang benar menurut pandangan subyek penelitian.
2. ***Dependability*** – Hasil dari penelitian mengikutsertakan subyek penelitian yang dimana subyek penelitian dapat memberikan evaluasi terhadap temuan, interpretasi dan rekomendasi penelitian yang didukung data oleh subyek dan merupakan data hasil dari penelitian.