

INTERAKSI SOSIAL DAN DAMPAK BERMAIN JUDI *ONLINE*
(Studi Kasus Warga di Desa Kelurahan Pesawahan Kota Bandar Lampung)

MATA KULIAH METODE PENELITIAN ADMINISTRASI PUBLIK

Dosen Pengampu:

Intan Fitri Meutia, S.A.N., M.A., Ph.D



Disusun Oleh:

Fahmi

(2256041051)

PRODI ILMU ADMINISTRASI NEGARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

A. Definisi Konsep

1. Judi *Online*

Judi *online* dapat didefinisikan sebagai aktivitas bermain judi yang dilakukan secara *online*. *Business Research Company* (2021) menjelaskan bahwa perjudian *online* dapat diklasifikasikan sebagai penjualan aktivitas perjudian melalui internet oleh entitas (organisasi, perseorangan, atau kemitraan) yang mengoperasikan tempat perjudian *online* seperti kasino *online*, bingo *online*, lotre *online*, poker *online*, permainan video dan taruhan olahraga, dan masih banyak lainnya. Perjudian *online* juga memungkinkan individu untuk mempertaruhkan uang secara real-time sambil bermain dari lokasi mana pun di dunia. Permainan ini merupakan permainan untung-untungan yang dimainkan dahulu kala. Tiap wilayah dan negara mempunyai cara bermain yang berbeda-beda. Taruhan ini digunakan sebagai permainan untuk mencoba peruntungan dengan memasang sejumlah uang pada pilihan anda. Jumlah yang terlibat bervariasi dari jumlah kecil hingga jumlah besar.

Manzin dan Biloslavo (2008, hlm. 100-101) menunjukkan bahwa ada perbedaan besar antara perjudian *online* dan perjudian tradisional. Beberapa perbedaannya antara lain uang yang digunakan dalam perjudian *online* uang asli, dalam konteks perjudian tradisional, uang taruhan terlebih dahulu diubah menjadi koin, jenis permainan dalam multiplayer *online* gaming lebih banyak dan beragam dibandingkan dengan permainan tradisional, tanpa busana. Kode dalam permainan *online* berbeda dengan permainan tradisional yang mengharuskan pemainnya hadir dengan pakaian rapi dan permainan *online* dapat diakses kapan saja sedangkan permainan tradisional selalu mempunyai batasan waktu pengerjaan.

Dalam konteks perjudian *online* dapat dipahami sebagai perjudian yang menggunakan uang atau barang berharga melalui internet dengan sarana elektronik. Menurut Adli (2015), perjudian *online* adalah suatu permainan yang menggunakan media internet untuk taruhannya, yang mana para pemainnya harus menyetujui syarat-syarat permainan dan besaran taruhannya. Sedangkan menurut Onno W. Purbo, yang disebut perjudian *online* atau perjudian Internet (*internet gambling*) terjadi karena adanya taruhan pada pertandingan olahraga atau karena adanya taruhan pada kasino melalui Internet.

2. Interaksi Sosial

Interaksi sosial berasal dari bahasa Latin: *Con* atau *Cum* artinya bersama, dan *tango* artinya saling bersentuhan, jadi secara harafiah artinya saling bersentuhan. Interaksi sosial adalah suatu proses dimana individu dan individu, individu dan kelompok, atau kelompok dan kelompok saling berinteraksi. Menurut Soerjono Soekanto, interaksi sosial adalah suatu proses sosial yang berkaitan dengan bagaimana individu dan kelompok berhubungan dengan konstruksi sistem dalam hubungan sosial. Namun menurut Murdiyatmo dan Handayani menjelaskan pengertian interaksi sosial sebagai hubungan yang dibangun seseorang dengan orang lain, sepanjang hidup, yang membangun suatu struktur sosial. Dalam struktur sosial ini juga dibangun hubungan dan saling mempengaruhi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa interaksi sosial disebut juga dengan proses sosial, artinya ada hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih dan masing-masing partisipan ikut serta berperan aktif. Dalam interaksi yang terjadi tidak hanya hubungan sederhana antara pihak-pihak yang terlibat tetapi juga saling mempengaruhi. Interaksi dipandang penting untuk dipertahankan dan dipertahankan, serta dapat mengubah perilaku, makna, dan bahasa. Dengan kata lain, melalui interaksi, seseorang dapat dengan cepat dan mudah menemukan apa yang diinginkannya.

Bentuk bentuk interaksi sosial berbeda dengan kelompok. Oleh karena itu, interaksi sosial dapat dibagi menjadi beberapa bagian. Soekanto memaparkan bahwa interaksi sosial dikategorikan ke dalam bentuk kerja sama (*cooperation*), persaingan (*competition*), akomodasi (*accommodation*), dan pertentangan atau pertikaian (*conflict*). Sedangkan Setiadi & Kolip membagi interaksi sosial atau proses sosial secara garis besar menjadi dua bentuk, yakni; a). Interaksi sosial asosiatif yang meliputi kerjasama, akomodasi, asimilasi. b). Proses disosiatif meliputi persaingan, kontravensi, dan pertentangan atau pertikaian.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka bentuk interaksi sosial memiliki perbedaan yang fundamental sebenarnya tidak ada. Bentuk interaksi tersebut meliputi interaksi sosial yang mendekatkan atau mempersatukan disebut dengan asosiatif dan menjauhkan atau bertentangan disebut dengan disosiatif. Bentuk interaksi yang terjalin pada individu yaitu, kerjasama, persaingan, pertentangan, persesuaian, perpaduan/asimilasi, dan akomodasi.

3. Dampak

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah konflik dan pengaruh yang menimbulkan dampak positif dan negatif. Pengaruh yang ada dan lahir dari sesuatu yaitu orang atau benda yang membentuk karakter, keyakinan, atau tindakan seseorang.. Dampak dapat dipahami secara sederhana sebagai pengaruh atau akibat, dalam setiap keputusan yang diambil, biasanya ada dampaknya sendiri, baik positif maupun negatif. Terlalu berdampak mungkin merupakan proses berkelanjutan dalam penerapan pengendalian internal. Seorang pemimpin yang dapat dipercaya harus mampu memprediksi dampak seperti apa yang akan terjadi nantinya.

Segala sesuatu yang dilakukan seseorang pasti mempunyai dampak setelah melakukannya, baik itu dampak positif maupun dampak negatif yang langsung dirasakan oleh orang yang melakukannya dan terlihat oleh orang disekitarnya. Hal ini juga terjadi pada remaja yang memainkan permainan judi online, mereka akan merasakan dampak dari permainan judi online. Dampak yang dirasakan adalah risiko dari suatu keputusan yang mereka ambil, meskipun dampak tersebut dirasakan dan disebabkan oleh tindakan atau perilaku menyimpang yang lebih cenderung berdampak negatif atau merugikan bagi keseluruhan orang, mereka dan orang lain.

B. Landasan Teori

Teori interaksi simbolik merupakan teori sosiologi yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam memahami makna dan membangun masyarakat. Teori ini berfokus pada bagaimana individu menciptakan dan menafsirkan makna melalui interaksi sosialnya dengan orang lain. Menurut interaksionisme simbolik, makna tidak ditemukan secara objektif di dunia tetapi diciptakan melalui interaksi sosial dan penggunaan berbagai simbol. Simbol dapat berupa bahasa, gerak tubuh, tindakan atau objek dan digunakan untuk mewakili ide, konsep, dan nilai yang berbeda. Penulis berpendapat bahwa teori interaksi simbolik bukan sekedar teori yang mempunyai dalil-dalil yang kokoh dan mendasar dalam kajian sosiologi yang lebih dekat dengan penelitian komunikasi. Namun interaksi simbolik juga dapat menjadi pendekatan atau cara pandang penelitian karena cakupannya lebih luas dan mendalam.

C. Penelitian Terdahulu

Pada penulisan ini, penulis mengumpulkan referensi dari penelitian terlebih dulu yang berhubungan dengan judul penulisan ini, dengan tujuan agar mendapatkan wawasan yang lebih luas. Berikut beberapa referensi penelitian terlebih dahulu:

- 1) Jurnal dengan judul “ Perilaku Judi *Online* Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau” oleh Maulana Adli. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa judi *online* sangat berdampak negatif pada berbagai aspek kehidupan sosial. Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah objek penelitian, tempat penelitian, dan fokus penelitian. Pada penelitian ini objek yang diambil adalah warga desa, sedangkan objek yang diambil oleh peneliti adalah kalangan mahasiswa. Untuk tempat penelitian ini bertempat di salah satu kelurahan di Kota Bandar Lampung, namun tempat yang diambil oleh peneliti bertempat di Universitas Riau. Peneliti hanya berfokus pada faktor yang memicu untuk melakukan judi *online*, namun dalam penelitian ini berfokus pada apa saja dampak dari judi *online*.
- 2) Jurnal yang berjudul “Dampak Fenomena Judi *Online* terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)” oleh Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti dan Tjaturahono Budi Sanjoto. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain fenomenologi, penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa judi *online* sangat berdampak pada penurunan nilai-nilai sosial pada remaja. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti yaitu peneliti berfokus pada dampak judi *online* terhadap nilai nilai sosial pada remaja.
- 3) Jurnal yang berjudul “Judi *Online* Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu) oleh M. Ramli AT, Andi Haris, Heru, dan Andi Rusdayani. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ciri-ciri remaja yang memainkan permainan judi *online* terbagi menjadi banyak jenis. Karakteristik yang pertama adalah pekerjaan, yang kedua adalah tingkat pendidikan, yang ketiga adalah latar belakang orang tua, dan yang keempat adalah pengalaman bermain game *online*.

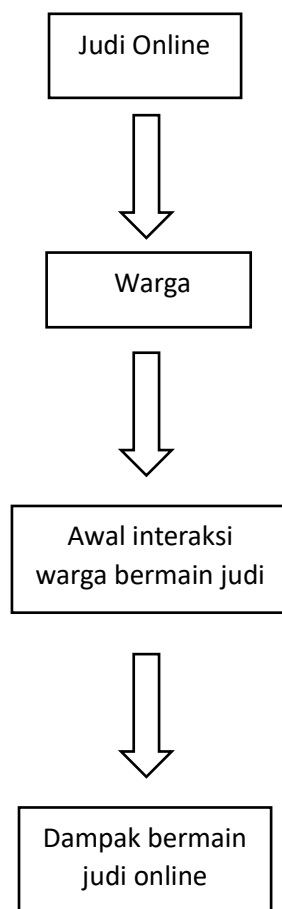
D. Kerangka Pikir

Perjudian telah dimasukkan dalam undang-undang ilegal di Indonesia setidaknya ada dua dasar hukum yang melarang perjudian, yakni (KUHP) Pasal 303 bis, UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi elektronik (UU ITE), serta Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang aturan permainan untung-untungan. Hasil analisa Bloomberg, WNI tidak bertaruh di Indonesia tapi kenyataan ini dilakukan di luar negeri dimana perjudian dianggap legal. Singapura adalah tujuannya menikmati perjudian legal (Triatmodjo,2014).

Ada banyak alasan mengapa seseorang memutuskan untuk bermain. Hutasoit dan Swardhana (2019) menjelaskan seseorang dapat menjadi pemain karena faktor internal dan faktor eksternal, dalam faktor internal individu memiliki niat bermain, kemauan bermain untuk bertaruh, kemampuan untuk memprediksi hasil bermain atau ketidakmampuan mengendalikan diri. Sementara itu secara eksternal, individu dipengaruhi oleh akses mudah ke permainan judi *online*, faktor ketidakberdayaan ekonomi, dan lingkungan pertemanan yang tidak sehat.

Di zaman sekarang ini, perjudian sudah merambah dunia digital. Ini lebih dikenal dengan nama perjudian *online*, menurut Manzin dan Biloslavo (2008) perjudian *online* dilihat dari sudut pandang ekonomi dapat dijelaskan sebagai mempertaruhkan uang atau barang berharga lainnya tanpa adanya kepastian menang, yang dapat menambah uang atau barang berharga, yang dapat dilakukan melalui Internet. Setiap individu, dimanapun dan kapanpun dapat dengan mudah memainkan game menggunakan *smartphone* dan internet. Keberadaan perjudian *online* saat ini sangat banyak dan sulit diukur. Hal ini dikarenakan kemudahan dalam membuat website. Bahkan pemerintah Indonesia melalui Kementerian Informasi dan Komunikasi (Kemenkominfo) mengaku kewalahan dengan pemblokiran situs game *online* (CNN Indonesia, 2020). Situs web yang diblokir juga dapat diakses dengan mudah melalui jaringan pribadi virtual (VPN).

Berdasarkan judul penelitian, warga berinteraksi sosial dengan sesamanya. Menurut teori interaksi sosial, Interaksi sosial individu dengan individu atau kelompok lain akan mempengaruhi nilai-nilai yang dimiliki individu, baik secara negatif maupun positif. Dari interaksi sosial inilah seorang individu mulai mengamati perilaku, sikap, dan tindakan di lingkungannya. Menurut konsep teori pembelajaran sosial, individu akan meniru perilaku, respon emosional, dan sikap orang atau lingkungannya. Selain itu, adanya motivasi bagi warga untuk melakukan tindakan, baik internal maupun eksternal. Oleh karena itu, kerangka pikir adalah sebagai berikut.



Daftar Pustaka

Riyanti, A., Rakhman, C. U., Sari, E. J., Prastiyo, E. B., Islam, N., Misno, M., ... & Amruddin, A. (2023). ENSIKLOPEDI TEORI-TEORI SOSIAL (KLASIK SAMPAI POSTMODERN).

Pasha, M. K. (2023). INTERAKSI SOSIAL DAN MOTIVASI BERMAIN JUDI ONLINE (Studi Pada Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung).

Alvin, S. (2022). Penerapan Integrated Marketing Communication (IMC) di Situs Judi Online Bandar55. *Jurnal Komunikasi*, 16(2), 148-160.

Hasanah, R. (2015). Word Of Mouth Judi Online Dikalangan Remaja. *Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi)*, 1(2), 165-172.

Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi sosial dalam proses pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149-166.

Adli, M. (2015). Online Gambling Behaviour Among Students University Riau. *Jom FISIP*, 2(2), 1-15.