

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital telah mendorong perubahan besar dalam struktur sosial masyarakat Indonesia. Salah satu manifestasi nyata dari perubahan tersebut adalah makin meluasnya praktik perjudian daring, yang kini mengakar kuat dalam kehidupan sehari-hari. Di antara berbagai bentuknya, judi online slot menonjol sebagai salah satu yang paling populer. Fenomena ini tidak hanya menimbulkan tantangan dalam ranah hukum dan ekonomi, tetapi juga menciptakan persoalan sosial yang kompleks, khususnya yang menyasar perilaku generasi muda. Ketersediaan internet yang semakin merata, penetrasi smartphone yang tinggi, serta algoritma media sosial yang agresif dalam menyebarkan konten, telah mempercepat eksposur terhadap promosi judi online. Alhasil, aktivitas tersebut menjadi semakin umum dan seolah wajar dalam keseharian anak muda di Indonesia.

Data terbaru dari PPATK (2024) menunjukkan bahwasannya Indonesia menjadi negara tertinggi pengguna judi online. Tercatat jumlah pemain judi online di Indonesia mencapai 4 juta orang. Pemain judi online, tidak hanya berasal dari usia dewasa tetapi juga usia anak-anak. Berdasarkan data demografi yang dicatat oleh PPATK, pemain judi online usia dibawah 10 tahun mencapai 2% dengan total 80 ribu orang. Sebaran pemain judi antara usia 10 sampai 20 tahun sebanyak 11% dengan total pengguna 440 ribu orang, usia 21 sampai 30 tahun sebanyak 13% dengan total 520 ribu orang. Usia 30 sampai 50 tahun sebanyak 40% dengan total 1,6 juta orang, sedangkan usia diatas 50 tahun sebanyak 34% dengan total 1,3 juta orang.

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan kajian pada pemain judi online dengan rentang usia 21 hingga 30 tahun. Pemilihan rentang usia tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa kelompok usia ini tergolong rentan terhadap keterlibatan dalam judi online slot. Selain itu, pada fase usia tersebut, individu cenderung lebih terbuka untuk mengeksplorasi pengalaman baru.

Kondisi ini dapat memicu perilaku ketergantungan, di mana sebagian pemain lebih memilih mengandalkan kemudahan memperoleh uang dari judi online slot dibandingkan mencari pekerjaan secara formal.

Fenomena serupa turut terjadi di berbagai negara lain. Di Inggris, misalnya, data dari Gambling Commission (2023) mengindikasikan bahwa sekitar 31% remaja berusia 11 hingga 16 tahun pernah terlibat dalam aktivitas perjudian daring. Sementara itu, di Korea Selatan, laporan dari National Information Society Agency (2023) menyebutkan terjadinya lonjakan signifikan jumlah remaja yang mengakses situs judi online, hingga mendorong pemerintah setempat untuk menerapkan regulasi ketat demi perlindungan digital. Fakta-fakta global ini menunjukkan bahwa perjudian daring telah menjadi isu lintas negara, dengan generasi muda sebagai kelompok paling rentan terhadap pengaruhnya.

Dalam konteks remaja dan dewasa muda, peran teman sebaya menjadi sangat penting dalam membentuk dan mendistribusikan norma sosial serta nilai-nilai perilaku. Interaksi dalam lingkungan pertemanan kerap menjadi faktor penentu dalam membangun persepsi terhadap apa yang dianggap sebagai perilaku yang dapat diterima secara sosial. Bahkan, dalam banyak kasus, interaksi tersebut dapat memperkuat internalisasi nilai-nilai menyimpang. Hal ini sejalan dengan temuan Savolainen dan kolega (2021) dalam *Computers in Human Behavior*, yang menegaskan bahwa komunitas digital di kalangan teman sebaya mampu meningkatkan kecenderungan konformitas terhadap norma kelompok, termasuk ketika norma tersebut menyimpang seperti dalam kasus perjudian online.

Dalam kelompok pertemanan sebaya, sering kali terjadi pertukaran narasi yang bersifat persuasif dan memengaruhi cara pandang terhadap suatu perilaku. Dalam hal ini, teman sebaya tidak hanya berfungsi sebagai penerima informasi, melainkan juga sebagai aktor aktif yang menyebarkan narasi pemberian terhadap praktik berjudi. Ucapan seperti “ini hanya hiburan asal tahu batas”, atau “kemarin teman kita menang banyak” kerap terdengar dalam percakapan santai dan secara tidak langsung menjadi bentuk legitimasi sosial yang memperkuat penerimaan terhadap perilaku berjudi.

Komunikasi persuasif dalam konteks ini tidak selalu hadir dalam bentuk yang eksplisit maupun formal. Sebaliknya, ia kerap muncul dalam obrolan sehari-hari, disisipkan dalam humor, disebarluaskan oleh influencer, atau bahkan muncul melalui konten digital buatan pengguna (user-generated content). Strategi-strategi semacam ini secara bertahap membentuk persepsi bahwa judi daring adalah bagian dari gaya hidup digital yang wajar di kalangan anak muda urban, bukan sesuatu yang harus dikritisi secara moral.

Kerumitan peran teman sebaya makin terlihat ketika mereka tergabung dalam komunitas baik daring maupun luring yang berisi individu dengan pengalaman berjudi. Dalam situasi seperti ini, komunikasi persuasif tidak lagi bersifat personal atau individual, melainkan berkembang menjadi komunikasi kelompok. Norma bersama pun terbentuk melalui interaksi yang berulang dan intensif di dalam komunitas tersebut.

Untuk menelusuri bagaimana proses pembentukan makna dan legitimasi sosial atas praktik judi slot daring berlangsung, Teori Atribusi dari Fritz Heider memberikan kerangka teoretik yang relevan. Teori ini menjelaskan bahwa individu berusaha memahami sebab suatu perilaku, baik pada dirinya sendiri maupun orang lain, dan menggunakan pemahaman tersebut untuk membentuk persepsi sosial. Dalam konteks judi online, pernyataan seperti “saya menang karena bisa membaca pola” atau “ini murni soal keberuntungan” adalah bentuk atribusi internal maupun eksternal yang bertujuan membenarkan tindakan berjudi.

Beberapa studi sebelumnya telah menunjukkan adanya hubungan antara komunikasi dalam kelompok teman sebaya dengan kecenderungan untuk berjudi. Sebagai contoh, riset yang dilakukan oleh Akbar dan kolega (2024) menemukan bahwa paparan terhadap iklan judi serta interaksi dengan teman sebaya yang telah terlibat dalam praktik tersebut secara signifikan meningkatkan niat individu untuk mencoba berjudi. Namun, studi ini masih mengadopsi pendekatan kuantitatif dan belum mengulas secara rinci bagaimana komunikasi persuasif bekerja dalam kelompok teman sebaya.

Di sisi lain, studi Abrori, dkk (2023) yang dimuat dalam jurnal *Simulacra* menunjukkan bahwa mahasiswa yang berada dalam lingkungan sosial permisif

terhadap judi memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk terpengaruh. Namun demikian, penelitian ini pun belum secara spesifik membahas bagaimana narasi persuasi terbentuk dan diinternalisasi dalam interaksi sehari-hari, terlebih di wilayah lokal seperti Kota Depok.

Terdapat kekosongan kajian yang cukup jelas, yakni belum adanya penelitian kualitatif yang secara mendalam menelusuri bagaimana teman sebaya merumuskan dan menyebarkan pemberitahuan sosial terhadap praktik judi daring melalui strategi komunikasi persuasif. Selain itu, belum banyak studi yang mengulas secara komprehensif bentuk-bentuk atribusi yang digunakan oleh pelaku atau pendukung judi dalam membingkai tindakan mereka sebagai sesuatu yang dapat diterima di dalam kelompok sosial.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengidentifikasi berbagai strategi komunikasi persuasif yang digunakan dalam komunitas teman sebaya yang aktif berinteraksi dengan pelaku judi slot online. Selain itu, penelitian ini juga bermaksud untuk memahami bagaimana proses atribusi sosial dijalankan dalam membangun dan mempertahankan pandangan kolektif bahwa judi daring merupakan aktivitas yang sah secara sosial.

Melalui pendekatan deskriptif kualitatif, studi ini akan menggambarkan dan menganalisis dinamika komunikasi yang terjadi dalam relasi teman sebaya, baik secara langsung maupun melalui media digital. Fokus utamanya adalah menelusuri bagaimana narasi persuasif terbentuk, tersebar, dan diresapi dalam interaksi sosial mereka.

Secara teoritik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya diskursus mengenai komunikasi persuasif dalam konteks perilaku menyimpang, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan Teori Atribusi dalam lanskap sosial lokal. Dari sisi praktis, temuan ini dapat menjadi pijakan dalam merumuskan kebijakan komunikasi publik, mengembangkan program edukasi, dan menyusun intervensi sosial yang lebih efektif dalam menangani dampak negatif dari pengaruh teman sebaya terhadap perilaku berjudi di kalangan remaja dan dewasa muda.

Dengan demikian, urgensi dari penelitian ini tidak hanya terletak pada

makin masifnya fenomena judi daring, tetapi juga pada sumbangsih akademiknya dalam memahami secara lebih dalam dinamika komunikasi interpersonal yang menjadi dasar normalisasi praktik judi slot online di antara kalangan teman sebaya, khususnya di wilayah urban seperti Kota Depok.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana strategi komunikasi persuasif teman sebaya dalam menormalisasi perilaku judi online slot?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk menganalisis strategi komunikasi persuasif yang digunakan dalam interaksi sosial teman sebaya dalam menormalisasikan perilaku judi online slot, serta memahami bentuk atribusi dan pembentukan makna yang digunakan dalam proses legitimasi sosial terhadap perilaku tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memperkaya literatur akademik di bidang ilmu komunikasi, khususnya pada kajian komunikasi persuasif, interaksi sosial teman sebaya, dan perilaku menyimpang dalam ruang digital. Penelitian ini secara khusus:

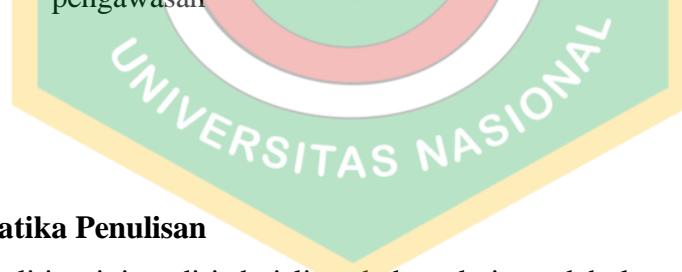
1. Memperluas pemahaman terhadap strategi komunikasi persuasif informal yang berkembang dalam komunitas peer group, baik dalam konteks langsung maupun digital.
2. Mengisi kesenjangan literatur sebelumnya, yang sebagian besar berfokus pada aspek kuantitatif pengaruh lingkungan atau paparan iklan, dengan menghadirkan sudut pandang kualitatif
3. Mengembangkan penerapan Teori Atribusi (Heider, 1958; Weiner, 2006) dalam konteks perilaku menyimpang kontemporer, yaitu normalisasi judi online slot, dengan menelusuri bagaimana bentuk atribusi internal dan eksternal digunakan dalam proses legitimasi sosial di kalangan teman sebaya.
4. Memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan kajian komunikasi interpersonal dan kelompok kecil, dengan

memposisikan teman sebaya sebagai aktor komunikatif aktif dalam konstruksi makna sosial atas perilaku menyimpang.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini juga memiliki nilai praktis yang signifikan dalam upaya pencegahan dan penanganan penyebaran judi online slot di kalangan generasi muda, khususnya melalui pendekatan komunikasi dan intervensi sosial yang berbasis komunitas. Secara lebih terperinci:

1. Bagi institusi akademik dan peneliti, penelitian ini memberikan model metodologis dan pendekatan konseptual yang dapat direplikasi dan dikembangkan dalam studi-studi lanjutan, terutama dalam kajian komunikasi interpersonal dan penyimpangan sosial di era digital.
2. Bagi praktisi komunikasi, temuan ini bisa menjadi referensi dalam menyusun pesan-pesan persuasif yang lebih efektif dan kontekstual, serta membongkar narasi yang menormalisasi praktik judi di media sosial dan percakapan sehari-hari.
3. Bagi pembuat kebijakan, penelitian ini menyajikan gambaran mendalam mengenai *dynamics of peer influence*, sehingga bisa digunakan sebagai acuan dalam merumuskan kebijakan edukasi dan pengawasan.



1.5 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab, yakni pendahuluan, tinjauan Pustaka, metodologi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, serta kesimpulan. Adapun sistematika penulisan yang lebih detail, sebagai berikut :

BAB I

PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan ini memiliki beberapa sub-bab yang dimulai dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan dalam penelitian ini.

BAB II**KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini berisikan teori serta konsep yang digunakan untuk menganalisa serta menjawab permasalahan dalam penelitian. Dengan urutan yaitu, Peneliti terdahulu yang menjadi acuan dalam Menyusun penelitian ini. Setelah itu konsep penelitian, teori yang digunakan serta kerangka pemikiran yang menggambarkan penelitian.

BAB III**METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini metodologi berisikan pendekatan dan jenis penelitian, teknik pengumpulan data, penentuan informan, keabsahan data, waktu dan lokasi penelitian.

BAB IV**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan tentang hasil penelitian yang dilakukan dengan awalan deskripsi informan, temuan lapangan, analisis data, dan pembahasan

BAB V**KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran dari penelitian yang di lakukan.