

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Sebagai makhluk sosial, manusia akan selalu memiliki keinginan untuk berbicara, saling tukar-menukar gagasan atau ide, memberikan dan memperoleh informasi, berbagi pengalaman, bekerjasama dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan, dan sebagainya. Berbagai keinginan tersebut hanya terpenuhi melalui kegiatan interaksi dengan orang lain dalam suatu sistem sosial tertentu. (Suranto 2011: 1)

Interaksi manusia dengan manusia lainnya menunjukkan bahwa setiap orang memerlukan bantuan dari orang lain di sekitarnya. Untuk itu ia memerlukan suatu proses interaksi yang disebut dengan komunikasi. Dapat dikatakan bahwa secara kodrati manusia merasa perlu untuk berkomunikasi sejak lahir di dunia sampai akhir hayatnya, atau ungkapan lain untuk menggambarkan hal ini adalah secara empiris tiada kehidupan tanpa komunikasi. Makna hidup yang sebenarnya adalah relasi dengan orang lain. (Suranto 2011: 2)

Komunikasi adalah suatu tingkah laku perbuatan atau kegiatan penyampaian atau pengoperan lambang-lambang yang mengandung makna atau arti. Atau perbuatan penyampaian suatu gagasan atau informasi dari seseorang kepada orang lain. Atau suatu pemindahan atau penyampaian informasi mengenai pikiran dan perasaan-perasaan. (Widjaja 1993: 29)

Komunikasi di dalam kelompok memiliki peran yang sangat penting karena sebagai alat penghubung antar setiap orang, Rudolph F. Vrdeber mengemukakan bahwa komunikasi mempunyai dua fungsi. Pertama sebagai fungsi sosial yaitu tujuan kesenangan, untuk menunjukkan ikatan dengan orang lain. kedua sebagai fungsi pengambilan keputusan, yaitu memutuskan untuk melakukan atau tidak pada suatu saat tertentu. (Mulyana 2005: 4)

Menurut Soerjono Soekanto, istilah *community* dapat diterjemahkan sebagai “masyarakat setempat”. Istilah ini menunjuk pada sebuah desa, sebuah kota, suku, atau suatu bangsa. Apabila anggota pada suatu kelompok dari kelompok besar

maupun kelompok kecil hidup bersama sedemikian rupa sehingga mereka merasakan bahwa kelompok tersebut memenuhi kepentingan hidup yang utama, kelompok tersebut disebut masyarakat setempat.

Di daerah terpencil di Surabaya terdapat sebuah *community* atau kelompok yang terbentuk berdasarkan hobi, kepentingan, dan tujuan yang sama dimana tujuan tersebut adalah untuk meraih keberuntungan secara mudah. Kelompok tersebut bernama Pasukan Shio Kambing. Cara yang dilakukan untuk meraih keberuntungan adalah dengan bermain judi togel. Jenis togel yang dimainkan dapat berupa togel online maupun offline, tergantung dari situasi dan kondisi.

Togel merupakan jenis perjudian yang sudah melegenda sejak zaman kolonial Belanda. Tidak diketahui secara pasti kapan dan siapa yang membawa permainan ini ke Indonesia. Awalnya permainan ini dinamakan Oendian Oeang dan beredar secara legal di Indonesia hingga sampai Indonesia merdeka. Disaat Indonesia telah merdeka, presiden Soekarno menganggap bahwa perjudian dapat merusak generasi muda di Indonesia. Sehingga pada saat itu presiden Soekarno mengeluarkan Keppres No. 114 tahun 1965 yang menyatakan bahwa perjudian dianggap ilegal karena merusak moral bangsa.

Sejarah togel di Indonesia dimulai lagi pada masa orde baru. Pada saat tahun 1968 Pemda Surabaya pernah mengeluarkan Lotto untuk mengumpulkan dana PON VII pada tahun 1969. Ada juga NALO yang dikeluarkan oleh Gubernur DKI Ali Sadikin pada masanya. Baru pada Desember 1985, Kupon Berhadiah Porkas sepak bola dijual bebas dan diatur dalam UU tentang undian berhadiah, dan pada 1987 Porkas berkembang menjadi Kupon Sumbangan Olahraga Berhadiah.

Cikal bakal judi togel saat ini bermula dari terbentuknya SDSB atau Sumbangan Dana Sosial Berhadiah yang pada saat itu dikelola oleh pemerintah untuk kesejahteraan rakyat. Walaupun SDSB ini cukup digemari dan dana yang terkumpul dari masyarakat juga sangat banyak, tetapi tidak dimanfaatkan dan malah dikorupsi pada pemerintahan saat itu sehingga MUI dan organisasi lainnya melarang segala bentuk perjudian togel di Indonesia.

Pelarangan judi togel di Indonesia tidak membuat para pemainnya berhenti begitu saja. Para pemain togel pada akhirnya berpindah ke undian Hongkong dan

Singapore. Sejak itulah nama togel dipakai pada permainan judi tersebut, yang merupakan singkatan dari toto dan gelap. Toto yang berarti taruhan atau judi dan gelap dalam artian sembunyi-sembunyi. Togel dapat diartikan sebagai judi yang dimainkan secara sembunyi-sembunyi.

Tak sesuai dengan julukannya, seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern, togel tidak selalu dimainkan secara sembunyi-sembunyi. Banyak pemain togel yang bahkan secara terang-terangan melakukannya di daerah sekitar tempat mereka tinggal, misalnya saja para pemain togel yang tergabung dalam kelompok Pasukan Shio Kambing. Mereka selalu aktif berkumpul di tempat yang telah ditetapkan sebagai *basecamp*. Hampir setiap hari mereka berkumpul dan membicarakan hal-hal seputar togel. Tak sulit bagi mereka untuk berkumpul bersama karena sebagian besar anggota dari Pasukan Shio Kambing adalah warga setempat, walaupun ada beberapa dari mereka yang merupakan pendatang.

Hubungan dan komunikasi yang terjalin dengan erat diantara anggota kelompok tersebut membuat mereka menjadi kelompok yang kohesif. Kohesivitas (keterpaduan) merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan terjadinya *groupthink*. Keterpaduan ini membawa konsekuensi tertentu dalam pengambilan keputusan kelompok. Dimana, pengambilan keputusan merupakan suatu pendekatan yang sistematis terhadap hakekat suatu masalah dengan pengumpulan fakta dan data serta menentukan alternatif yang matang untuk mengambil satu tindakan yang tepat.

*Groupthink* sendiri dapat menekan anggota kelompok untuk bekerja lebih maksimal dan menghambat upaya kelompok untuk memperoleh keputusan serta hasil kerja yang lebih efektif. Kehadiran *groupthink* terkadang tidak dapat dihindari, mengingat anggota kelompok merasa memiliki ikatan yang cukup kuat dengan kelompoknya. Fenomena saat ini menunjukkan banyak orang yang terjebak ke dalam pemikiran kelompok yang sempit. Mereka menganggap kelompoknya yang paling baik dan benar, baik itu secara agama, etnis ataupun ideologi politik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti memilih judul penelitian mengenai “Groupthink Pada Kelompok Pasukan Shio Kambing di Surabaya”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dalam rumusan masalah ini terdapat beberapa hal, antara lain :

1. Bagaimana proses kohesivitas pada kelompok pasukan shio kambing di Surabaya?
2. Bagaimana proses pemecahan masalah pada kelompok pasukan shio kambing di Surabaya?
3. Bagaimana proses pengambilan keputusan yang terjadi pada kelompok pasukan shio kambing di Surabaya?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan proses kohesivitas pada kelompok pasukan shio kambing di Surabaya.
2. Untuk mendeskripsikan proses pemecahan masalah pada kelompok pasukan shio kambing di Surabaya.
3. Untuk mendeskripsikan proses pengambilan keputusan yang terjadi pada kelompok pasukan shio kambing di Surabaya.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan para pembaca mengenai teori groupthink serta untuk mempermudah pembaca dalam melihat penerapan dari teori groupthink di dalam kehidupan sehari-hari.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dan memperluas pemahaman serta kemampuan penulisan dalam mengadakan penelitian ilmiah yang serupa atau sejenis.