

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi, perjudian online telah bergeser ke platform yang lebih eksklusif. Berbeda dengan sebelumnya, ketika perjudian harus dilakukan secara sembunyi-sembunyi, kini aktivitas tersebut dapat dilakukan hanya dengan duduk di depan komputer yang terhubung ke internet. Komputerisasi berbagai aspek kehidupan, seperti transaksi keuangan, arus informasi, dan ketersediaan infrastruktur yang semakin luas, turut mendorong perkembangan perjudian daring yang kini lebih dikenal dengan istilah internet gambling (Zurohman, 2016).

Di masa lalu, ketika orang berjudi, mereka biasanya bertemu secara langsung. Namun sekarang keadaannya berbeda. Perjudian tidak lagi mengharuskan orang untuk bertemu tatap muka. Saat ini, sistem perjudian sudah bersifat global. Rekanan judi bukan lagi orang dari satu daerah atau negara yang sama melainkan lintas negara menggunakan server internet. Istilah judi *Online* semakin populer seiring perkembangan zaman dan teknologi informasi. Bukan saja dari segi kuantitas tetapi segi kualitas juga meningkat. Orang yang ingin berjudi disajikan pilihan macam-macam jenis dan kemudahan akses dalam genggam. Terlebih pada situasi saat ini ketika teknologi interaksi menjadi dewa maka situs-situs judi *online* merajalela. Promosi dilakukan di media sosial seperti *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram* dan *Twitter* menggunakan sajian gambar dan iming-iming menggiurkan (Susanti, 2021).

Para pelaku judi online menyadari bahwa tindakan perjudian adalah tindakan menyimpang dan perilaku melanggar hukum yang dapat menjerat para pemain judi online kedalam bui. Polisi yang sudah menggiatkan pemberantasan praktek judi online cukup sulit karena kegiatan judi online dilakukan dengan gadget sendiri yang sulit dideteksi (Wicaksana, 2024).

Perjudian *online* tidak hanya berdampak negatif terhadap pelaku, tetapi juga bagi lingkungan sekitar. Antara lain, hilangnya produktivitas, meningkatkan angka kriminalitas, kehancuran hubungan sosial dan keluarga. Selain itu, judi

online juga merugikan individu secara ekonomi. Para pejudi sering kali terlilit hutang. Bahkan nekat melakukan tindakan kriminal untuk melunasi utang tersebut. Lebih buruk lagi, judi *online* sering kali menjadi pintu masuk untuk tindakan kejahatan lainnya, seperti pencucian uang dan penipuan (Tumanggger, 2025).

Fenomena judi *online* ini mulai menjadi gaya hidup baru di kalangan remaja yang mudah sekali terpengaruh arus perkembangan jaman. Menjadi salah satu alternatif untuk mendapatkan keuntungan dalam memenuhi kebutuhan hidup. Internet tidak hanya sebagai sarana untuk mengekspresikan diri, tetapi sebagai media aktivitas perjudian *online*. Semakin remaja terbiasa dengan perjudian daring, semakin besar pula ketertarikan mereka karena dianggap memiliki risiko hukum yang lebih rendah (Fanani, 2023).

Meningkatnya perjudian online di kalangan remaja telah menjadi masalah sosial yang semakin mengkhawatirkan, karena kelompok usia ini masih dalam proses pembentukan karakter dan mudah dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Ketertarikan remaja terhadap perjudian online tidak hanya didorong oleh janji keuntungan finansial, tetapi juga oleh tekanan sosial serta keinginan untuk diterima dalam kelompok sebaya. Dalam banyak kasus, remaja gagal memahami sepenuhnya risiko besar yang terkait dengan perjudian, termasuk konsekuensi hukum, finansial, dan psikologis.

remaja Desa Lajuk dapat memberikan berbagai makna dan simbol terhadap judi online. Para remaja melihat judi *online* slot sebagai bentuk hiburan, pelarian dari rutinitas sehari-hari, atau bahkan sebagai peluang untuk memenangkan uang dengan cepat. Makna dan simbol ini dapat terbentuk melalui interaksi dengan teman sebaya, pengaruh budaya lokal, dan persepsi remaja terhadap aktivitas judi *Online*. Makna dalam situs judi *online* selalu terkait dengan simbol-simbol seperti simbol JP, *Wild* yang berada di lingkungan remaja Desa Lajuk, simbol-simbol yang dilontarkan oleh pengguna situs judi *online* di Desa Lajuk sangatlah mudah sekali sebab remaja Desa Lajuk tanpa harus bertemu sudah dapat berinteraksi menggunakan media sosial dan menggunakan *M- banking* sebagai transaksi. remaja Desa Lajuk hanya cukup melakukan *chat* atau pesan melalui *Whatsapp* lalu langsung bergegas untuk membuka aplikasi judi *online* slot

di *handphone* mereka. Para remaja di Desa Lajuk sangat antusias sekali dalam bermain judi *online* hingga mereka melupakan kewajiban mereka untuk menempuh pendidikan.

Meskipun banyak penelitian telah membahas dampak judi *online* terhadap individu dan masyarakat, kebanyakan studi masih terfokus pada aspek hukum, kriminalitas, dan risiko finansial, sedangkan bahasa simbolik, kode komunikasi, dan strategi interaksi sosial para pelaku hampir belum tersentuh. Penelitian sebelumnya belum banyak mengeksplorasi bagaimana remaja menggunakan simbol, istilah tersirat, dan pola komunikasi untuk bermain judi *online* secara tersembunyi, sekaligus mempertahankan hubungan sosial mereka di lingkungan sekitar. Dengan kata lain, meskipun fenomena ini marak, cara remaja membangun makna, persepsi, dan strategi interaksi dalam aktivitas judi *online* masih jarang dikaji dari perspektif sosiologis.

Dengan menggunakan pendekatan interaksionisme simbolik, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana remaja membentuk makna, persepsi, dan strategi komunikasi terkait judi *online*, serta bagaimana interaksi simbolik tersebut memengaruhi hubungan sosial mereka. Fokus penelitian ini bukan pada kriminalitas atau pelanggaran hukum, tetapi pada praktik sosial dan konstruksi makna simbolik yang muncul di kalangan remaja Desa Lajuk.

Dari uraian diatas menunjukkan kemudahan akses ke situs judi *online* slot yang melanggar hukum membuat remaja Desa Lajuk, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo merasa khawatir. Meskipun judi online slot dapat dilakukan dengan mudah melalui ponsel dan internet, remaja Desa Lajuk, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo tetap sadar bahwa kegiatan ini dilarang oleh hukum dan berisiko mendapat hukuman jika ketahuan oleh pihak berwenang.

Rasa cemas tersebut membuat remaja Desa Lajuk, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo tidak secara terang-terangan melakukan aktivitas ini, melainkan menggunakan cara-cara tersembunyi. Salah satunya adalah dengan memakai simbol atau kode tertentu seperti “JP” (*jackpot*) dan “Wild” yang hanya dipahami oleh sesama remaja yang juga terlibat. Simbol-simbol ini menjadi bagian dari cara remaja Desa Lajuk, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo berkomunikasi agar tidak mudah diketahui orang lain.

Aktivitas judi *online* slot yang menggunakan teknologi dan simbol-simbol ini menarik untuk dikaji dari sudut pandang sosiologi, khususnya teori interaksionisme simbolik, karena menunjukkan bentuk interaksi sosial baru yang muncul sebagai dampak dari perkembangan zaman, teknologi, dan perubahan pola pikir. Penelitian ini mengetahui interaksi penggunaan simbol-simbol judi *online* slot di kalangan remaja di Desa Lajuk, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah penelitian ini:

1. Bagaimana para remaja pemain judi *online* slot menggunakan simbol-simbol dalam berinteraksi di Desa Lajuk, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui interaksi penggunaan simbol-simbol judi *online* slot di kalangan remaja di Desa Lajuk, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pengetahuan dan wawasan tentang simbol-simbol interaksi judi *online* slot yang dilakukan oleh masyarakat di Desa Lajuk Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo.
2. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan atau pedoman bagi pembaca yang menginginkan untuk mengetahui proses penggunaan simbol-simbol yang dipakai oleh remaja Desa Lajuk Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo judi *online* slot sebagai Bahasa isyarat di kalangan remaja di Desa Lajuk, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Untuk institusi akademis
Diharapkan pada penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada sektor Pendidikan akan pentingnya sebuah ilmu agar remaja-remaja

saat ini mengerti dan memahami bahwa dengan bermain judi *online* slot akan menimbulkan dampak yang tidak baik untuk masa depan.

2. Untuk Masyarakat

Hasil dari studi ini diharapkan mampu memberikan bacaan dikalangan masyarakat sekitar baik mulai dari sektor keamanan polisi untuk lebih peka dalam menangani kasus judi *online* slot dikalangan remaja-remaja Desa Lajuk, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo.

3. Untuk Peneliti lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada peneliti lain tentang faktor sosial dan simbolik yang mendorong remaja Desa Lajuk Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo terlibat dalam judi *online* slot.