

BAB I PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perjudian merupakan praktik sosial yang telah menyatu dalam sejarah peradaban manusia sejak zaman kuno. John Ashton dalam bukunya *The History of Gambling in England* menjelaskan bahwa hampir seluruh kebudayaan besar dunia, seperti Mesir, India, Cina, Yunani, dan Romawi, telah mengenal bentuk-bentuk perjudian tertentu. Di Mesir Kuno, misalnya, permainan seperti *Senet* dan *Tau* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung simbolisme spiritual dan kepercayaan terhadap takdir. Di Cina dan India, praktik perjudian ditemukan dalam permainan strategi seperti *wei-qi* dan catur yang turut melibatkan taruhan. Dalam masyarakat Yunani dan Romawi, perjudian menjadi bagian dari kehidupan publik, meskipun sering mendapat larangan dari otoritas agama dan negara karena dianggap bertentangan dengan nilai-nilai moral.¹

Memasuki era Eropa pertengahan, perkembangan perjudian menjadi lebih kompleks dan tersentralisasi. Melalui ekspansi Romawi dan Saxon, praktik ini menyebar ke wilayah Jerman dan Inggris. Di Inggris, larangan perjudian secara resmi muncul pada abad ke-12, di mana hanya golongan bangsawan yang diizinkan berjudi dalam batasan tertentu. Pada abad ke-14 hingga 19, perjudian mengalami institusionalisasi melalui rumah-rumah permainan yang menjadi pusat aktivitas kaum aristokrat. Perjudian dalam konteks ini tidak lagi sekadar hiburan, melainkan juga mencerminkan struktur sosial, nilai moral, serta dinamika ekonomi. Berbagai bentuk perjudian seperti *hazard*, *lotere*, dan taruhan pacuan kuda menjadi simbol eksklusivitas kelas atas, meskipun praktik kecurangan juga turut menyertainya.²

Di Indonesia, praktik perjudian telah dikenal sejak masa pramodern dan mengalami perkembangan signifikan seiring dengan kedatangan para pedagang dari Cina dan Eropa. Sejak masa colonial, khususnya pada tahun 1627 ketika VOC berkuasa, praktik perjudian dilegalkan secara terbatas dengan mengizinkan warga Tionghoa mendirikan rumah judi di Batavia. Permainan seperti dadu, kartu, *baccarat*, sabung ayam, po, *capijiki*, dan lotre menjadi populer di kalangan masyarakat lokal, terutama di antara buruh dan budak. Fenomena ini menunjukkan bahwa perjudian di Indonesia bukan hanya sebagai bentuk hiburan, tetapi juga bagian dari proses interaksi budaya, stratifikasi sosial, dan bahkan eksploitasi ekonomi pada masa penjajahan.³

Jika pada awalnya praktik perjudian dilakukan secara konvensional atau offline, seperti di rumah-rumah judi, arena pacuan kuda, dan tempat hiburan tradisional, maka perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi besar-besaran dalam dunia perjudian. Judi offline kini beralih ke bentuk online, di mana permainan yang dulunya memerlukan kehadiran fisik kini dapat diakses hanya melalui perangkat digital seperti ponsel dan komputer. Peralihan ini bukan hanya memudahkan aksesibilitas, tetapi juga memperluas jangkauan, mempercepat

¹ John Ashton, *The History of Gambling in England* (London: Duckworth & Co., 1898)

² *Ibid.*

³ Sejarah Judi Indonesia: Pelegalan Perjudian di Masa Lalu," *CEDEAO*, diakses 21 Juli 2025.

laju adiksi, dan menimbulkan tantangan baru dari segi pengawasan hukum, serta dampak sosial yang ditimbulkannya. Perjudian online sekarang mempunyai banyak jenis permainan dan sangat mudah melalui dari situs web di internet.

Judi online bukan hanya mencakup satu jenis permainan, melainkan melibatkan berbagai bentuk, seperti poker, taruhan olahraga, kasino virtual, slot seperti Zeus, Higgs Domino, lotre, hingga permainan berbasis keterampilan yang menggunakan uang sebagai taruhannya. Kehadiran judi online telah merevolusi industri perjudian secara global, dengan dampak signifikan tidak hanya pada kondisi finansial, tetapi juga pada aspek psikologis, sosial, ekonomi, dan hukum bagi para pemainnya. Di Indonesia, perkembangan judi online menunjukkan peningkatan yang pesat, tercermin dari nilai transaksi yang meningkat drastis dari Rp2 triliun pada tahun 2017 menjadi Rp327 triliun pada tahun 2023. Proyeksi ke depan menunjukkan bahwa transaksi judi online di Indonesia dapat mencapai Rp216 kuintiliun pada tahun 2045 jika tidak ada intervensi kebijakan dan penegakan hukum yang signifikan.⁴ Peningkatan ini didorong oleh meluasnya akses internet, pertumbuhan penggunaan smartphone, dan sistem pembayaran digital yang mempermudah transaksi secara anonim.⁵

Dalam beberapa tahun terakhir fenomena judi online di Indonesia mengalami eskalasi yang sangat cepat, baik dari sisi jumlah pengguna, jenis permainan, maupun nilai transaksi keuangannya. Perkembangan teknologi digital dan kemudahan akses internet menjadi faktor utama yang mendorong laju pertumbuhan aktivitas ini. Berdasarkan laporan resmi dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), total nilai transaksi yang berkaitan dengan judi online pada kuartal pertama di tahun 2025 telah mencapai Rp6,2 triliun. Bahkan angka ini diperkirakan akan terus melonjak hingga menyentuh Rp1.200 triliun pada akhir tahun sangat meningkat tajam dibandingkan tahun 2024 yang mencatat transaksi sebesar Rp981 triliun.⁶ Peningkatan ini menunjukkan bahwa aktivitas judi online tidak lagi bersifat sporadis atau marjinal, melainkan telah menjadi bagian sistem ekonomi bawah tanah yang masif dan terorganisi.

Peningkatan jumlah transaksi ini tidak dapat dilepaskan dari bertambahnya jumlah pemain yang terlibat dalam praktik judi online. Menurut data yang dirilis PPATK pada awal tahun 2025 jumlah pemain aktif judi online mencapai lebih dari 1 juta orang, dengan 71% diantaranya berasal dari kelompok masyarakat berpenghasilan di bawah Rp5 juta per bulan.⁷ Temuan ini menunjukkan bahwa judi online telah menjangkau kalangan ekonomi rentan, termasuk pelajar, mahasiswa, hingga ibu rumah tangga yang mencari jalan pintas untuk memperoleh pendapatan tambahan. Sebelumnya pada tahun 2023, tercatat setidaknya 3,2 juta pemain judi online aktif, dimana sebagian besar di antaranya melakukan taruhan di atas Rp100

⁴ Tabina, Asep Wahyudin, et al., "Prediksi Transaksi Judi Online di Indonesia Tahun 2045: Analisis Matematis dan Dampaknya Terhadap Ekonomi Nasional," *Jurnal Cartesius* 14, no. 1 (2024): 31–45.

⁵ Syakira, Rahma, et al., "Dampak Konsumerisme berupa Judi Online di Indonesia: Perspektif Ekonomi, Sosial, dan Mental," *Interaktif: Jurnal Ilmu Sosial* 6, no. 2 (2024): 56–68.

⁶ Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), *Transaksi Judi Online Tembus Rp 6,2 Triliun Kuartal I-2025*, Kontan, 2025,

⁷ PPATK, *Promensisko 2025: Menjawab Ancaman Judi Online dan Kejahatan Digital Lewat Aksi Kolektif*, Siaran Pers Resmi, 2025, https://www.ppatk.go.id/siaran_pers/read/1474/promensisko-2025-menjawab-ancaman-judi-online-dan-kejahatan-digital-lewat-aksi-.html

ribu.⁸ Realitas ini menunjukkan bahwa judi online telah menjelma menjadi fenomena sosial yang berdampak luas, ketimpangan sosial, dan tekanan ekonomi yang dialami masyarakat. Pemerintah Indonesia juga tidak tinggal diam dalam menghadapi lonjakan praktik perjudian online. Hingga pertengahan tahun 2024, lebih dari dua juta situs judi online ilegal telah di blokir oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika, sementara ribuan rekening bank yang teridentifikasi sebagai media transaksi perjudian turut dibekukan.⁹ Namun, pesatnya kemajuan teknologi serta strategi promosi yang agresif di media sosial justru membuat situs-situs baru terus bermunculan dan semakin mudah diakses, bahkan oleh kelompok usia muda¹⁰.

Beberapa penelitian tentang praktik judi online berfokus pada persoalan bingkai media pada pelaku judi online penangkapan pada pemain judi online oleh aparat keamanan. Pada peristiwa penggerebekan ruko situs judi online di Jakarta Barat pada tahun 2022, media pemberitaan menggambarkan pelaku dengan narasi negatif dan cenderung menyederhanakan kompleksitas sosial dan psikologis di balik keterlibatan individu dalam perjudian online.¹¹ Penelitian ini juga banyak membahas dampak ekonomi makro dari praktik ini, namun belum bisa secara mendalam mengkaji dinamika psikologis di tingkat individu, khususnya dalam konteks komunikasi intrapersonal pada remaja judi online. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menelusuri bagaimana dialog batin, konflik moral, dan narasi diri terbentuk dalam proses keterlibatan remaja dalam pemain judi online.

Penelitian yang berfokus pada pelaku judi online terlebih pada persoalan komunikasi intrapersonal belum ada sehingga penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan tersebut. proses komunikasi intrapersonal terjadi dalam diri remaja khususnya pada remaja yang terlibat dalam judi online atau remaja yang pernah menjadi pelaku judi online.

Sebelum pada fokus penelitian ada kalimat pengantar, pelaku judi online dilakukan oleh kelompok remaja usia 15 hingga 25 tahun berdasarkan laporan PPATK dan Kominfo pada tahun 2-24, sekitar 60% pengguna aktif situs judi online.¹² Hal ini menunjukkan bahwa remaja berada pada kelompok usia paling rentan terhadap pengaruh judi digital, baik karena faktor emosional, lingkungan sosial, maupun keterbatasan kontrol diri dalam penggunaan internet.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali factor – faktor internal, seperti *self-talk* atau narasi internal seperti ketakutan, stress, dan euforia, yang dapat menyebabkan kecanduan. Bagian penting dari penelitian ini adalah proses refleksi yang terjadi setelah berjudi, termasuk perasaan bersalah dan pembenaran remaja mengenai keputusan mereka untuk terus berjudi.

Indikator yang digunakan untuk menggambarkan masalah ini mencakup pengaruh keyakinan internal yang mendasari perilaku perjudian, yaitu keyakinan bahwa perjudian online adalah cara menghasilkan uang dengan cara cepat atau sekedar hiburan. Indikator penting

⁸ Rino Abonita, *Data Ngeri Judi Online di Indonesia: Angka Transaksi Salip Korupsi*, Detik News.

⁹ Reuters, *Indonesia Vows Crackdown on “Blood-Sucking” Online Gambling*, Reuters Technology, 2024.

¹⁰ Siti Nurhasanah, "Perkembangan Teknologi dan Media Sosial sebagai Platform Promosi," *Widyacipta: Jurnal Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, vol. 6, no. 1 (2021): 42–48.

¹¹ Fransiskus Wisnu Wardhana Dany, “Polisi Gerebek Ruko Judi ‘Online’ di Jakarta Barat,” *Kompas*, 9 Oktober 2022.

¹² PPATK, *Transaksi Judi Online Tembus Rp 6,2 Triliun Kuartal I-2025*, Kontan, 2025.

<https://keuangan.kontan.co.id/news/transaksi-judi-online-tembus-rp-62-triliun-pada-kuartal-i-2025>

dalam memahami perilaku remaja yang terlibat dalam judi online adalah keyakinan internal yang mereka miliki. Sedangkan hasil penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa sebagian besar remaja yang terlibat dalam kasus judi online memiliki keyakinan bahwa aktivitas tersebut dapat menjadi cara instan untuk memperoleh uang, atau sekedar sarana hiburan untuk mengisi waktu luang. Keyakinan ini sering kali tidak disertai dengan pemahaman yang memadai mengenai resiko jangka panjang yang ditimbulkan, baik hasil permainan justru memperkuat keterlibatan mereka, meskipun dalam kenyataan aktivitas tersebut bersifat acak dan rentan menimbulkan kerugian besar.

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

1. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah bagaimana proses komunikasi intrapersonal terjadi pada remaja yang terlibat dalam praktik judi online, khususnya dalam menghadapi konflik batin, rasa bersalah, pertimbangan moral, serta upaya pengendalian diri. Penelitian ini juga menyoroti peran refleksi diri dan dialog internal dalam keputusan mereka untuk tetap berjudi atau berusaha berhenti.

2. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana bentuk komunikasi intrapersonal yang dialami remaja pemain judi online?
- b. Bagaimanana gambaran diri pelaku judi online menurut dirinya sendiri
- c. Bagaimana proses komunikasi intrapersonal remaja membentuk makna pada aktivitas perjudian yang mereka lakukan?
- d. Bagaimana dinamika batin remaja dalam mempertimbangkan keputusan untuk melanjutkan atau menghentikan kebiasaan berjudi online?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis proses komunikasi intrapersonal yang terjadi pada remaja pemain judi online dalam mengambil keputusan untuk terlibat dalam aktivitas perjudian
2. Untuk mengetahui peran factor emosional dan psikologis dalam komunikasi intrapersonal pada remaja yang terlibat dalam judi online.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna baik secara teoritis maupun secara praktis, penejlasan sebagai berikut ini.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan akademik tentang komunikasi intrapersonal dalam konteks remaja yang bermain judi online. Selain itu, penelitian ini meningkatkan pemahaman kita tentang dialog internal, presepsi diri, dan regulasi emosi memainkan peran dalam perilaku judi online pada remaja. Selain itu, penelitian ini juga berfungsi sebagai refrensi untuk penelitian selanjutnya tentang perilaku adiktif pada remaja. Penelitian ini juga dapat menghasilkan teori atau model komunikasi yang membantu memahami komunikasi intrapersonal yang memengaruhi

perilaku dan pengambilan keputusan terhadap remaja dan juga menghentikan, menangani perjudian online dikalangan remaja, terutama dibidang komunikasi dan kesehatan mental.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi orangtua dan pendidik dalam memahami pola pikir serta dilemma yang dihadapi remaja yang bermain judi online, sehingga dapat memberikan bimbingan yang lebih efektif. Penelitian ini dapat membantu remaja lebih memahami dampak komunikasi intrapersonal terhadap kebiasaan berjudi, sehingga mereka dapat lebih sadar dan mampu mengendalikan diri, penelitian ini juga dapat menjadi masukan bagi pemerintah dan lembaga terkait dalam merancang kebijakan pencegahan serta penanganan judi online di kalangan remaja, terutama dalam kaitannya dengan komunikasi dan kesehatan mental.

E. Penegasan Istilah

Penegasan istilah dapat membantu mencegah kesalahan paham dan memperkuat fokus kajian. Dalam konteks penelitian yang berjudul “Komunikasi Intrapersonal Pada Remaja Pemain Judi Online”, ada beberapa hal yang perlu ditegaskan yaitu: Komunikasi intrapersonal, remaja, dan pemain judi online.

1. Komunikasi Intrapersonal

Komunikasi intrapersonal adalah dialog batin seseorang yang mencerminkan proses berpikir dan perasaan yang bertujuan untuk memahami serta memaknai dirinya sendiri.¹³

2. Remaja

Remaja adalah masa transisi yang ditandai dengan gejolak emosional, perubahan fisik, serta eksplorasi terhadap nilai-nilai sosial dan pribadi.¹⁴

3. Pemain Judi Online

Judi online merupakan aktivitas bermain dengan mempertaruhkan sesuatu yang dianggap mudah untuk memperoleh finansial yang baik yang biasa diakses melalui media internet, yang bersifat adiktif, dan memiliki dampak psikologis serta sosial yang signifikan, khususnya pada remaja.¹⁵

¹³ Noviariski, Y. N. (2021). Peran Komunikasi Intrapersonal Sebagai Self Healing. *Nivedana: Jurnal Komunikasi dan Bahasa*, 2(2), 107–116. <https://doi.org/10.53565/nivedana.v2i2.326>

¹⁴ Hollenstein, T., & Faulkner, K. (2024). *Adolescent digital emotion regulation. Journal of Research on Adolescence*.

¹⁵ Prabowo, A., & Nurkholis, M. (2021). Perilaku Remaja dalam Bermain Judi Online: Kajian Psikologis dan Sosial. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 10(1), 41–50.

F. Sistematik Penulis

Dalam menyusun penelitian ini, supaya pembahasan lebih fokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar ke masalah yang lain, maka peneliti membuat sistematika penulisan penelitian sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini peneliti membahas tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Ruang Lingkup Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Dalam bab ini peneliti membahas tentang Teori Edukasi Kesehatan Seksual dan Reproduksi, Penelitian Terdahulu, dan Kerangka Teori.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Dalam bab ini peneliti membahas tentang Pendekatan dan Jenis Penelitian, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data, dan Tahapan Penelitian.

BAB 4 HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini peneliti membahas tentang Deskripsi Data dan Temuan Penelitian.

BAB 5 PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi Pembahasan Rumusan Masalah.

BAB 6 PENUTUP

Dalam bab ini berisi Simpulan dan Saran.