

KOMUNIKASI INTERPERSONAL PELAKU JUDI *ONLINE* (*GAME SLOT*) UNTUK MENGATASI KECANDUAN JUDI *ONLINE* DI KELURAHAN IBUL KOTA MANNA BENGKULU SELATAN

M. Zahril Puri¹, Juliana Kurniawati²

^{1,2} Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

¹ mzahrilpuri2002@gmail.com

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Diterima :

22 Juni 2025

Disetujui:

27 Juni 2025

Dipublish:

30 Desember 2025

Kata Kunci:

Game Slot

Judi Online

Komunikasi Interpersonal

Penelitian ini bertujuan guna mengetahui peran komunikasi interpersonal dalam membantu pelaku judi *online* (*game slot*) mengatasi kecanduan di Kelurahan Ibul, Kota Manna, Bengkulu Selatan. Penelitian memakai metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, dengan melibatkan 4 informan yang dipilih secara *purposive* berdasarkan kriteria yang relevan. Analisis data dilakukan memakai model interaktif Miles dan Huberman dengan validasi melalui triangulasi sumber dan *member checking*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal antar pelaku berlangsung intens dalam komunitas pertemanan seperti tongkrongan dan grup digital. Komunikasi yang terjalin bersifat terbuka, egaliter, dan emosional, yang di satu sisi memperkuat kebiasaan berjudi, namun di sisi lain mulai menjadi media saling mengingatkan tentang bahaya kecanduan.

1. Pendahuluan

Komunikasi interpersonal merupakan aspek fundamental dalam kehidupan sosial manusia yang mencerminkan kualitas hubungan antarindividu dalam masyarakat (Susiana & Susanti, 2023). Menurut Joseph A. Devito, komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau lebih yang mempengaruhi hubungan mereka (Devito, 2011). Bentuk komunikasi ini melibatkan pertukaran informasi yang tidak hanya terbatas pada kata, tetapi juga mencakup ekspresi wajah, intonasi suara, bahasa tubuh, serta berbagai isyarat non-verbal lainnya yang memperkaya makna pesan. Keberhasilan komunikasi interpersonal dapat menciptakan keharmonisan, menyelesaikan konflik, memperkuat keterikatan sosial antarindividu, dan berfungsi sebagai media untuk menyampaikan dorongan, motivasi, serta dukungan emosional untuk mengatasi kecanduan judi. Dalam konteks ini, komunikasi interpersonal memiliki potensi besar menjadi jembatan bagi individu yang mengalami kecanduan agar dapat didorong keluar dari perilaku adiktif tersebut. Oleh karena itu,

komunikasi interpersonal menjadi fondasi penting dalam membangun interaksi yang sehat, baik dalam lingkup keluarga, pertemanan, organisasi, hingga masyarakat luas. Namun demikian, transformasi sosial dan teknologi di era modern mulai mengubah pola komunikasi ini secara signifikan.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, pola komunikasi interpersonal mengalami perubahan yang besar (Pramana et al., 2023). Kehadiran media sosial, aplikasi pesan instan, dan berbagai *platform* digital telah menggeser preferensi komunikasi manusia dari tatap muka menjadi komunikasi daring. Hal ini membuat banyak individu, khususnya generasi muda, lebih memilih berinteraksi melalui layar gawai ketimbang bertemu secara langsung. Pergeseran ini menurunkan sensitivitas terhadap komunikasi non-verbal, seperti interpretasi ekspresi wajah, bahasa tubuh, serta konteks emosional dalam percakapan. Fenomena ini diperkuat oleh proses digitalisasi sosial yang semakin mendalam, dimana dunia maya dianggap sebagai ruang aman untuk mengekspresikan diri tanpa hambatan sosial yang ketat (Zis et al., 2021). Sayangnya, kenyamanan berinteraksi secara virtual seringkali mengorbankan kualitas komunikasi langsung, padahal komunikasi langsung sangat diperlukan dalam memberikan dukungan sosial untuk membantu individu menyadari kecanduan judi *online* yang sedang mereka alami. Dalam jangka panjang, hal ini melemahkan kemampuan individu untuk membangun komunikasi sehat yang dapat menjadi sarana untuk saling mengingatkan dalam menghadapi kecanduan judi *online*.

Situasi tersebut semakin diperburuk oleh meningkatnya aktivitas adiktif berbasis *online*, salah satunya adalah judi *online* seperti *game slot*. Para pelaku judi online cenderung menghabiskan waktu secara berlebihan untuk bermain dan berinteraksi dengan sesama pemain melalui ruang virtual (Asriadi, 2021). Hubungan yang terbentuk antar pelaku judi *online* umumnya bersifat instrumental dan transaksional, berfokus pada strategi bermain, pencapaian hadiah, atau sekadar berbagi pengalaman menang dan kalah. Namun hubungan tersebut jarang diarahkan pada upaya saling menyadarkan tentang bahaya kecanduan. Ketergantungan pada interaksi virtual yang bersifat monoton ini membuat pelaku judi *online* semakin jauh dari lingkungan sosialnya, serta kehilangan akses terhadap komunikasi interpersonal yang sebenarnya dapat menjadi salah satu jalan untuk mengatasi kecanduan judi *online* yang mereka alami (Lestari et al., 2023). Ketidadaan interaksi langsung yang mendalam menyebabkan pelaku kehilangan kesempatan untuk mendapatkan masukan yang sehat dari orang-orang terdekat.

Dalam konteks perjudian *online*, gangguan komunikasi interpersonal menjadi salah satu persoalan serius yang dialami oleh pelaku (Fasa, 2024). Aktivitas bermain *game slot* secara intensif menyebabkan mereka tidak lagi memiliki waktu dan energi untuk terlibat dalam komunikasi yang berkualitas (Aida & Hendra, 2023). Bahkan, mereka cenderung menarik diri dari interaksi sosial dengan keluarga, teman, atau lingkungan sekitar. Sikap tertutup, enggan berbagi perasaan, dan kurangnya empati menjadi ciri khas komunikasi yang ditunjukkan pelaku. Hal ini tentu saja berpotensi menghambat proses pemulihan diri dari kecanduan, karena komunikasi interpersonal yang sehat sebenarnya dapat menjadi media untuk memberikan dorongan positif agar pelaku mau berubah. Sayangnya, banyak pelaku justru merasa lebih diterima di lingkungan komunitas virtual sesama penjudi, yang sering kali justru memperkuat kebiasaan buruk tersebut. Akibatnya, peluang untuk memanfaatkan komunikasi interpersonal sebagai sarana pemulihan kecanduan menjadi semakin kecil.

Lebih jauh, kecanduan terhadap judi *online* juga menimbulkan ketergantungan emosional yang kuat. Aktivitas bermain *game slot* seringkali dijadikan pelarian dari tekanan hidup atau ketidakpuasan emosional yang dirasakan pelaku. Hal ini berdampak pada menurunnya kemampuan mereka dalam mengatasi masalah secara sehat, termasuk dalam membangun komunikasi yang terbuka dengan orang-orang di sekitarnya (Setyawan et al., 2024). Individu yang sudah mengalami ketergantungan biasanya juga mengalami kesulitan mengelola emosi, seperti mudah marah, cemas berlebihan, atau kecewa berlarut-larut (Bhagat et al., 2020). Dalam situasi seperti itu, mereka membutuhkan ruang komunikasi yang terbuka agar dapat menyalurkan beban emosional, memperoleh dukungan sosial, serta mendapatkan dorongan untuk mulai meninggalkan kebiasaan buruknya. Dengan demikian, komunikasi interpersonal berperan penting dalam proses membangun kesadaran diri dan memberikan kekuatan psikologis bagi pelaku untuk mengatasi kecanduan judi *online*.

Di sisi lain, perkembangan teknologi yang mempermudah akses judi *online* turut memperparah keadaan. Transformasi dari perjudian konvensional menjadi *online* memungkinkan siapa pun bermain kapan saja dan dimana saja tanpa terpantau oleh lingkungan sekitar (Kesuma, 2023). Kemudahan ini menjadikan judi *online* lebih praktis namun juga lebih berbahaya, sebab pelaku cenderung bermain secara diam-diam tanpa diketahui oleh keluarga atau orang terdekat (Dewantara, 2023). Dalam konteks ini, internet memang membawa kemudahan, tetapi juga menjadi tantangan besar karena membuat pelaku judi semakin sulit dijangkau oleh komunikasi langsung dari lingkungan

sekitar. Padahal, dukungan komunikasi interpersonal dari orang-orang terdekat memiliki peran krusial sebagai salah satu strategi untuk mengatasi kecanduan judi online. Tanpa adanya komunikasi yang terbuka dan penuh dukungan, pelaku akan semakin larut dalam dunia maya yang memperkuat perilaku adiktifnya.

Hingga saat ini, penelitian tentang kecanduan judi *online* memang sudah cukup banyak dilakukan, tetapi masih sangat sedikit yang secara khusus menyoroti peran komunikasi interpersonal untuk mengatasi kecanduan. Sebagian besar penelitian lebih menitikberatkan pada dampak sosial, ekonomi, dan psikologis dari kecanduan judi *online*. Misalnya, penelitian oleh Sugitanata (2024) lebih menyoroti dampaknya terhadap keharmonisan keluarga, sementara penelitian Lorenza et al. (2025) fokus pada kualitas hidup individu yang kecanduan. Namun, kajian yang secara eksplisit membahas bagaimana pola komunikasi antar pelaku judi *online* bisa dimanfaatkan sebagai upaya untuk saling menyadarkan dan membantu keluar dari kecanduan masih sangat terbatas. Padahal, komunikasi interpersonal antar pelaku memiliki potensi sebagai media untuk berbagi pengalaman, saling mendukung, serta saling memberikan peringatan mengenai dampak buruk kecanduan tersebut.

Fenomena judi *online* jenis game slot juga semakin berkembang pesat di kalangan pemuda, termasuk di wilayah Kelurahan Ibul, Kecamatan Kota Manna, Kabupaten Bengkulu Selatan. Berdasarkan observasi awal, terdapat kecenderungan yang cukup tinggi bahwa para pemuda di wilayah tersebut lebih sering menghabiskan waktunya bermain *game slot* dibandingkan berinteraksi dengan keluarga atau masyarakat sekitar. Kondisi ini menunjukkan adanya perubahan perilaku sosial yang cukup serius, dan dalam jangka panjang dapat memicu krisis komunikasi antaranggota masyarakat. Minimnya interaksi sosial yang sehat akan membuat para pelaku kehilangan dukungan emosional yang dibutuhkan untuk menyadari kecanduan dan mulai melakukan perubahan. Oleh karena itu, permasalahan ini menjadi penting untuk diteliti lebih dalam.

Kelurahan Ibul dipilih sebagai lokasi penelitian karena fenomena kecanduan judi *online* di wilayah ini cukup mencolok, khususnya dalam permainan *game slot*. Fokus penelitian dipersempit pada RT 03 dan RT 04, yang merupakan wilayah dengan akses internet yang memadai serta konsentrasi pemuda yang tinggi. Dengan pemilihan lokasi ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai bagaimana komunikasi interpersonal pelaku judi *online* berlangsung, dan bagaimana komunikasi tersebut dapat diarahkan untuk mengatasi kecanduan judi *online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi interpersonal pelaku judi *online* (*game slot*)

berperan untuk mengatasi kecanduan di Kelurahan Ibul Kota Manna Bengkulu Selatan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai bagaimana komunikasi interpersonal antar pelaku judi *online* berlangsung, serta bagaimana pola komunikasi tersebut dapat menjadi salah satu pendekatan untuk membantu pelaku judi *online* menyadari dan mengatasi kecanduan yang mereka alami.

2. Metodologi

2.1 Pendekatan penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus untuk menggali secara mendalam fenomena komunikasi interpersonal antar pelaku judi *online* (*game slot*) dalam mengatasi kecanduan di Kelurahan Ibul, Kota Manna, Bengkulu Selatan. Pendekatan studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti memahami secara komprehensif dinamika komunikasi dalam konteks sosial yang nyata, sebagaimana disarankan oleh Rahardjo (2017) yang menekankan pentingnya kajian mendalam terhadap suatu peristiwa atau kelompok tertentu. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan di RT 03 dan RT 04 Kelurahan Ibul, lokasi yang dipilih berdasarkan observasi awal yang menunjukkan tingginya keterlibatan pemuda dalam aktivitas *game slot*. Informan dalam penelitian ini ditentukan secara *purposive sampling* dengan kriteria diantaranya ialah berusia 18-30 tahun, berdomisili di lokasi penelitian, aktif bermain *game slot*, serta bersedia memberikan informasi secara terbuka, yang dalam hal ini telah ditemukan sebanyak 4 orang informan sesuai dengan kriteria yang disebutkan. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi partisipatif untuk mengamati pola komunikasi sehari-hari, wawancara semi-terstruktur guna menggali pengalaman pribadi para pelaku, serta dokumentasi untuk melengkapi data melalui sumber tertulis, foto, dan catatan aktivitas yang relevan (Moleong, 2018; Creswell, 2014). Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta dilakukan *member checking* kepada informan untuk memastikan kebenaran data, dan *audit trail* guna menjaga transparansi proses penelitian (Alfansyur & Mariyani, 2020). Analisis data dilakukan secara interaktif menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan yang bersifat sementara dan berkembang selama proses penelitian berlangsung hingga mencapai *saturation point* (Sugiyono, 2022; Creswell, 2012)

2.2 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tiga metode utama: (1) observasi, peneliti mencatat fenomena atau perilaku yang terjadi dengan menggunakan pancaindra, baik secara partisipatif maupun non-partisipatif; (2) dokumentasi meliputi pengumpulan berbagai sumber seperti buku, artikel, tulisan, serta dokumen lain yang relevan dengan topik penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi tersebut merupakan observasi menyeluruh terhadap objek yang diteliti dalam penelitian ini, Peneliti melakukan pengamatan langsung di lingkungan Kelurahan Ibul, khususnya di RT 03 dan RT 04, untuk mengetahui aktivitas komunikasi antar pelaku game slot online. Observasi dilakukan secara partisipatif, artinya peneliti ikut terlibat dalam lingkungan sosial masyarakat secara wajar untuk memperoleh pemahaman kontekstual.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada empat orang informan utama yang merupakan pelaku aktif game slot online di wilayah tersebut. Wawancara bersifat semi-terstruktur, sehingga peneliti memiliki pedoman pertanyaan, namun tetap memberi ruang untuk eksplorasi jawaban secara bebas. Tujuannya adalah menggali pengalaman, pola komunikasi, motivasi, serta dampak psikososial yang dirasakan oleh para pelaku.

3. Dokumentasi

Peneliti juga mengumpulkan dokumentasi pendukung seperti foto lokasi nongkrong, tangkapan layar komunikasi digital (jika relevan), dan catatan-catatan dari interaksi lapangan sebagai bukti empiris.

3. Teori

Komunikasi Interpersonal DeVito

Komunikasi interpersonal merupakan interaksi antara dua atau lebih individu yang dilakukan secara langsung dan bersifat pribadi, dengan tujuan membangun hubungan yang bermakna. Dalam penelitian ini, komunikasi interpersonal dipahami melalui teori Joseph A. DeVito yang menekankan lima unsur utama, yaitu keterbukaan (openness), empati (empathy), sikap mendukung (supportiveness), sikap positif (positiveness), dan kesetaraan

(equality). Kelima unsur tersebut tercermin dalam dinamika interaksi sosial para pelaku game slot di RT 03 dan 04 Kelurahan Ibul, Kota Manna. Komunikasi berlangsung dalam suasana santai dan egaliter, seperti saat nongkrong di warung atau halaman rumah, di mana para pelaku secara terbuka berbagi pengalaman menang atau kalah, bertukar strategi permainan, dan memberikan dukungan moral.

Komunikasi ini tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pembentukan solidaritas sosial, ruang untuk mengekspresikan diri tanpa rasa takut dihakimi, serta media pembelajaran bagi pemain baru. Dengan terbangunnya kepercayaan dan rasa aman di antara para pelaku, komunikasi interpersonal menjadi elemen penting dalam mengurangi ketergantungan terhadap judi online, walaupun belum sepenuhnya mampu mengatasinya.

Judi Online

Judi online adalah bentuk aktivitas perjudian yang dilakukan melalui jaringan internet, dengan berbagai jenis permainan digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Fenomena ini berkembang pesat di kalangan anak muda, termasuk di wilayah-wilayah seperti Kelurahan Ibul, Kota Manna. Praktik judi online, khususnya game slot, dilakukan dalam komunitas kecil yang bersifat informal namun aktif berinteraksi secara sosial. Faktor-faktor yang memicu keterlibatan dalam judi online antara lain adalah pengaruh teman sebaya, rasa ingin tahu, kebutuhan hiburan, serta kemudahan akses melalui smartphone.

Dalam konteks penelitian ini, judi online tidak hanya dipandang sebagai aktivitas individual, tetapi juga sebagai bagian dari dinamika sosial. Komunitas pelaku judi online membentuk struktur komunikasi yang terbuka dan cair, yang memberi ruang bagi para anggotanya untuk saling mendukung dan berbagi. Namun, komunikasi yang intens juga dapat memunculkan tekanan sosial untuk terus bermain, sehingga penting untuk melihat peran komunikasi ini secara lebih kritis dalam upaya mengurangi kecanduan.

Game Slot

Game slot adalah jenis permainan digital yang menggunakan sistem taruhan berdasarkan putaran simbol (spin) yang dilakukan secara otomatis maupun manual. Dalam konteks game slot online, pemain dapat dengan mudah mengakses ratusan jenis permainan hanya melalui aplikasi atau situs web tertentu. Permainan ini dikenal karena

sifatnya yang instan, visual yang menarik, dan iming-iming kemenangan besar yang sering kali menimbulkan efek ketagihan.

Bagi para pelaku di RT 03 dan 04 Kelurahan Ibul, game slot menjadi aktivitas yang tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menjadi bagian dari interaksi sosial. Komunikasi yang terjadi saat bermain bersama atau membahas strategi menjadi media untuk mempererat hubungan sosial antar pemain. Meskipun di satu sisi interaksi ini memperkuat solidaritas, namun di sisi lain dapat memperkuat kecenderungan berjudi. Kendati demikian, berdasarkan hasil wawancara, komunikasi yang sehat dan terbuka juga dapat menjadi jalan masuk untuk membangun kesadaran akan risiko kecanduan, serta mendorong pengurangan intensitas bermain. Oleh karena itu, dalam kerangka komunikasi interpersonal, game slot tidak hanya dilihat sebagai permainan, tetapi sebagai bagian dari konstruksi sosial yang bisa dimanfaatkan sebagai media perubahan perilaku.

4. Temuan dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, komunikasi interpersonal antar pelaku judi *online* di Kelurahan Ibul memperlihatkan kelima prinsip komunikasi interpersonal menurut DeVito, yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, perasaan positif, dan kesetaraan. Para pelaku dengan terbuka berbagi pengalaman, baik kemenangan maupun kekalahan, dalam lingkungan komunitas yang mereka anggap nyaman, meskipun mereka tetap menutup diri dari keluarga atau masyarakat luar karena stigma judi *online*. Sikap empati terlihat ketika berbagai teman mereka memberikan dukungan saat salah satu mengalami kekalahan, dan mereka saling membantu pemain baru dengan tips dan strategi bermain. Suasana yang akrab dan menyenangkan juga menjadi alasan pelaku betah berkumpul dan terus bermain. Struktur komunikasi yang egaliter membuat siapa pun mudah diterima dalam komunitas tanpa memandang pengalaman bermain. Walaupun komunikasi ini seringkali memperkuat kebiasaan berjudi, temuan penelitian menunjukkan bahwa komunikasi tersebut mulai berfungsi sebagai sarana edukasi untuk menyadarkan risiko kecanduan. Dalam beberapa percakapan, mulai muncul kesadaran bersama tentang dampak buruk bermain secara berlebihan. Komunikasi yang dibangun secara terbuka dan saling mengingatkan menjadi potensi penting untuk membantu mengurangi kecanduan judi *online* di lingkungan tersebut.

Bentuk Komunikasi Interpersonal Pelaku Judi *Online*

Bentuk komunikasi interpersonal antar pelaku judi *online* di Kelurahan Ibul cenderung terbentuk secara santai dan alami dalam lingkungan sehari-hari seperti warung kopi, halaman rumah, atau tempat tongkrongan lain yang nyaman. Dalam komunitas ini, komunikasi yang paling dominan adalah komunikasi langsung atau tatap muka, dimana mereka saling berbagi pengalaman bermain, strategi, hingga cerita kemenangan dan kekalahan dengan suasana yang akrab. Salah satu informan mengungkapkan bahwa obrolan santai seringkali diselengi dengan sindiran atau candaan ringan yang dianggap sebagai bagian dari keakraban dalam komunitas. Selain komunikasi tatap muka, mereka juga berinteraksi melalui grup digital, saling memberi tips dan informasi terkait waktu bermain atau jenis *slot* yang sedang “gacor”. Pemain baru biasanya belajar dari obrolan ini dan seringkali langsung diajari cara bermain oleh teman yang lebih berpengalaman. Tidak hanya komunikasi verbal, komunikasi nonverbal seperti tawa, tepuk tangan, atau gelengan kepala juga menjadi bagian penting yang mempererat hubungan sosial mereka (Devito, 2011). Meskipun komunitas ini memberikan dukungan sosial yang kuat, para pelaku tetap menjaga norma tidak tertulis, seperti larangan memamerkan kemenangan secara berlebihan. Dalam suasana yang akrab ini, komunikasi yang terbangun justru seringkali mendorong para pelaku untuk terus bermain karena tertarik dengan cerita kemenangan dan tips dari teman.

Motif dan Tujuan Komunikasi

Motif utama komunikasi interpersonal antar pelaku judi *online* di Kelurahan Ibul adalah untuk mencari kenyamanan, dukungan sosial, dan mempererat hubungan pertemanan dengan berbagai orang yang memiliki minat yang sama dalam *game slot online*. Dalam percakapan sehari-hari, mereka tidak hanya membahas strategi bermain dan tips waktu yang dianggap tepat, tetapi juga saling berbagi cerita kemenangan dan kekalahan yang menciptakan ikatan emosional di antara mereka. Komunikasi dua arah yang terjalin memberikan ruang bagi setiap anggota, termasuk pemain baru, untuk mudah diterima dan mendapatkan bimbingan dari berbagai teman yang lebih berpengalaman. Selain sebagai media berbagi pengalaman, komunikasi ini juga menjadi sarana belajar yang terjadi secara alami di tongkrongan mereka. Namun, komunikasi yang terbangun juga mendorong para pelaku untuk semakin sering bermain karena rasa penasaran dan suasana pertemanan yang nyaman. Meskipun begitu, hasil penelitian menunjukkan mulai ada kesadaran dari sebagian pelaku akan bahaya kecanduan judi

online, yang mendorong mereka saling mengingatkan agar tidak bermain secara berlebihan. Dengan demikian, komunikasi ini tidak hanya mendorong aktivitas bermain, tetapi juga mulai berkembang menjadi media untuk membantu mengendalikan kebiasaan berjudi.

Pola dan Jaringan Komunikasi

Pola komunikasi yang terjadi antar pelaku judi *online* di Kelurahan Ibul bersifat terbuka, fleksibel, dan tidak terikat pada aturan formal. Siapa pun yang memiliki minat pada *game slot online* dapat bergabung dalam komunitas ini tanpa memandang usia, status sosial, atau latar belakang ekonomi. Dalam komunitas ini, setiap orang bebas berbagi pengalaman dan memberikan saran tanpa adanya struktur hierarki. Kebiasaan berkumpul di warung, halaman rumah, atau tempat tongkrongan lainnya menjadi ruang penting dalam membangun jaringan komunikasi yang bersifat inklusif. Dalam komunitas ini berlaku norma sosial tidak tertulis seperti larangan bersikap sombong atau memamerkan kemenangan secara berlebihan, dimana pelaku yang terlalu membanggakan diri akan mendapat teguran halus dari teman-temannya. Pola komunikasi yang terjalin juga menjadi ruang berbagi informasi tentang strategi permainan, waktu bermain, hingga jenis *slot* yang dianggap menguntungkan. Pemain baru belajar secara informal dari percakapan yang berlangsung, baik secara langsung maupun melalui grup digital. Dinamika komunikasi ini memperlihatkan bahwa komunitas pelaku judi *online* memiliki solidaritas yang kuat meskipun aktivitas mereka bertentangan dengan norma sosial masyarakat.

Dampak Komunikasi Interpersonal Terhadap Intensitas Judi Online

Komunikasi interpersonal yang terjalin dalam komunitas pelaku judi *online* di Kelurahan Ibul secara tidak langsung berdampak besar terhadap meningkatnya intensitas bermain para anggotanya. Cerita kemenangan dan saling berbagi tips permainan mendorong keinginan untuk terus bermain, bahkan bagi pelaku yang awalnya tidak berniat bermain saat itu. Tekanan sosial yang halus membuat para pelaku merasa harus tetap mengikuti perkembangan permainan agar tetap dianggap sebagai bagian dari komunitas. Dalam banyak kasus, keputusan untuk bermain muncul secara spontan setelah mendengar cerita kemenangan teman atau mendapat ajakan bermain. Pola ini menyebabkan beberapa pelaku bermain di luar waktu yang biasa dan bahkan memperpanjang durasi bermain untuk membuktikan kemampuan mereka. Komunikasi

seperti ini memperkuat kebiasaan bermain hingga berisiko menimbulkan kecanduan. Namun demikian, hasil penelitian juga menemukan sisi positif, dimana mulai muncul percakapan yang berisi saling mengingatkan untuk tidak bermain secara berlebihan. Meski belum sepenuhnya efektif, komunikasi ini mulai menjadi langkah awal dalam membangun kesadaran bersama untuk mengendalikan kebiasaan berjudi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, komunikasi interpersonal antar pelaku judi *online* di Kelurahan Ibul memperlihatkan kelima prinsip komunikasi interpersonal menurut DeVito, yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, perasaan positif, dan kesetaraan. Para pelaku dengan terbuka berbagi pengalaman, baik kemenangan maupun kekalahan, dalam lingkungan komunitas yang mereka anggap nyaman, meskipun mereka tetap menutup diri dari keluarga atau masyarakat luar karena stigma judi *online*. Sikap empati terlihat ketika berbagai teman mereka memberikan dukungan saat salah satu mengalami kekalahan, dan mereka saling membantu pemain baru dengan tips dan strategi bermain. Suasana yang akrab dan menyenangkan juga menjadi alasan pelaku betah berkumpul dan terus bermain. Struktur komunikasi yang egaliter membuat siapa pun mudah diterima dalam komunitas tanpa memandang pengalaman bermain. Walaupun komunikasi ini seringkali memperkuat kebiasaan berjudi, temuan penelitian menunjukkan bahwa komunikasi tersebut mulai berfungsi sebagai sarana edukasi untuk menyadarkan risiko kecanduan. Dalam beberapa percakapan, mulai muncul kesadaran bersama tentang dampak buruk bermain secara berlebihan. Komunikasi yang dibangun secara terbuka dan saling mengingatkan menjadi potensi penting untuk membantu mengurangi kecanduan judi *online* di lingkungan tersebut.

5. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal antar pelaku judi *online* (khususnya *game slot*) di Kelurahan Ibul, Kota Manna, Bengkulu Selatan berlangsung sangat intens dan erat secara emosional. Komunikasi yang terjalin tidak hanya sebatas berbagi pengalaman bermain, tetapi juga menjadi sarana mempererat hubungan sosial di lingkungan pertemanan seperti tongkrongan, warung kopi, dan rumah teman. Komunikasi ini memuat unsur keterbukaan, empati, dukungan, serta rasa kebersamaan yang sejalan dengan prinsip komunikasi interpersonal menurut Joseph A. DeVito. Namun, pola komunikasi yang

seringkali dipenuhi dengan cerita kemenangan dan strategi bermain justru memperkuat kebiasaan berjudi dan meningkatkan intensitas bermain. Walaupun demikian, mulai muncul kesadaran dalam komunitas tersebut untuk saling mengingatkan akan dampak negatif dari judi *online*. Dengan komunikasi yang lebih sehat dan edukatif, komunikasi antar pelaku judi *online* berpotensi menjadi pendekatan efektif dalam membantu menekan kebiasaan berjudi dan secara bertahap dapat mendorong perubahan perilaku menuju arah yang lebih positif.

Adapun saran yang peneliti bisa berikan ialah agar para pelaku judi *online* mulai mengubah pola komunikasi mereka menjadi lebih mendukung pengendalian diri, bukan sekedar berbagi strategi permainan. Kesadaran individu sangat diperlukan agar komunikasi menjadi sarana saling mengingatkan dan mengurangi risiko kecanduan. Bagi keluarga dan lingkungan sosial, penting untuk membangun komunikasi yang persuasif dan penuh empati, bukan menghakimi, agar para pelaku merasa didukung dalam proses perubahan. Pemerintah daerah dan lembaga terkait diharapkan menyediakan program edukasi, penyuluhan, serta menciptakan kegiatan alternatif yang positif sebagai pengganti aktivitas berjudi. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan lebih banyak informan, mencakup wilayah yang lebih luas, serta menggandeng tokoh masyarakat dan lembaga penyuluhan agar komunikasi yang terjadi tidak terbatas dalam komunitas pelaku saja, melainkan menjadi bagian dari program pencegahan yang terintegrasi dan berkelanjutan.

References

- Aida, U., & Hendra, T. (2023). Dampak Penggunaan Smartphone pada Perilaku Komunikasi Remaja di Jalan Bintang Kota Dumai. *Jurnal Komunikasi*, 1(6), 327–339.
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146–150.
- Asriadi. (2021). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros). *Jurnal Universitas Negeri Makassar*, 25(8), 1–30.
- Bhagat, S., Jeong, E. J., & Kim, D. J. (2020). The Role of Individuals' Need for Online Social Interactions and Interpersonal Incompetence in Digital Game Addiction. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 36(5), 449–463.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating*

Quantitative and Qualitative Research (4th ed.). Pearson.

- Creswell, J. W. (2014). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE.
- Devito, A. J. (2011). *Komunikasi Antar Manusia* (5th ed.). Karisma Publishing Group.
- Dewantara, S. D. (2023). *Karakteristik Game Higgs Domino Island Jika Dikaitkan dengan Tindak Pidana Perjudian*. Universitas Bhayangkara Surabaya.
- Fasa, D. F. (2024). Literatur Review: Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Kesehatan Mental. *Online Gambling, Mental Health, Psychological Impacts*, 25(8), 1–11.
- Kesuma, R. D. (2023). Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia: Tantangan Dan Solusi. *Jurnal Exact: Journal of Excellent Academic Community*, 1(2), 34–52.
- Lestari, R., Windarwati, H. D., & Hidayah, R. (2023). *The Power of Digital Resilience: Transformasi Berpikir Kritis dan Penguatan Kesehatan Mental Emosional di Era Disrupsi*. Universitas Brawijaya Press.
- Lorenza, N., Akbar, W. K., & Wijaya, W. (2025). Dampak Kecanduan Judi Online Chip Higgs Domino:: Studi Kasus pada Masyarakat PT Bina Pratama Sakato Jaya Solok Selatan 1 Sangir Kabupaten Solok Selatan. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 465–469.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Pramana, Priastuty, C. W., Utari, P., Aziz, R. A., & Purwati, E. (2023). Beradaptasi dengan Perubahan Teknologi: Kecerdasan Buatan dan Evolusi Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 7(2), 214–225.
- Rahardjo, M. (2017). *Desain Penelitian Studi Kasus*.
- Setyawan, A., Wangi, M. S., & Itasari, A. A. (2024). Fenomena Komunikasi Interpersonal Mahasiswa dalam Permainan Judi Online. *Solidaritas: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 8(2), 1–13.
- Sugitanata, A. (2024). Memulihkan Keharmonisan Keluarga dari Jeratan Judi Online: Solusi Praktis dengan Integrasi Teori Sistem Keluarga Bowen. *SETARA: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 6(1), 84–99.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Susiana, & Susanti, N. D. (2023). Analisis Pola Komunikasi Interpersonal: Fondasi Pilar Keluarga Sakinah. *JAWI: Journal of Ahkam Wa Iqtishad*, 1(4), 249–258.
- Zis, S. F., Effendi, N., & Roem, E. R. (2021). Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial dan Generasi Z di Era Digital. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 5(1), 69–87.