

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Perjudian

Menurut Dali Mutiara, dalam tafsiran KUHP yang dikutip oleh Dr. Kartini Kartono dalam bukunya *Patologi Sosial* menyatakan sebagai berikut; permainan judi ini harus diartikan dengan arti yang luas, juga termasuk segala pertarungan tenang, kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain pertandingan, atau segala pertarungan dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator dan lain sebagainya²⁰ Sedangkan menurut R.M. Suharto adalah tiap-tiap permainan yang pengharapan untuk menang bergantung pada hal yang kebetulan, nasib, peruntungan yang tidak dapat direncanakan serta diperhitungkan.²¹

Dari pengertian diatas, kendati berbeda-beda dalam redaksinya namun diperhatikan secara cermat atau teliti maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Adanya suatu permainan-permainan beserta taruhan-taruhan dengan sesuatu yang berharga.
- b. Dilakukan oleh dua belah pihak atau lebih.
- c. Adanya kemenangan dan kekalahan dalam permainan.
- d. Untung-untungan artinya taruhan tersebut telah dilaksanakan sebelum diketahui kalah atau menangnya para penjudi tersebut.

Jadi perjudian itu adalah suatu permainan yang dilakukan beberapa pihak yang mengharapkan secara untung-untungan dengan menggunakan taruhan sesuatu yang berharga dan diadakan beberapa pihak dalam suatu tempat dengan jalan menerka menang kalahnya dalam suatu perlombaan meskipun hasilnya yang didapat belum pasti.

²⁰ Kartini Kartono, *Patologi Sosial* jilid I, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2001, hlm.52.

²¹ *Suharto, R.M, 1993, Hukum Pidana Materill, Sinar Grafika, Jakarta.*

B. Judi Online

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu).²² Sedangkan judi *Online* itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses *internet* sebagai perantara. Dalam pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa “yang disebut sebagai pemain judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba-lomba bermain, demikian juga segala peraturan lainnya.”

Perjudian *online* merupakan perbuatan yang ilegal yang di atur dalam pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 Undang-Undang Informasi Elektronik.²³ Permainan judi *online* juga dapat menimbulkan kejahatan personal komputer atau biasa disebut dengan (*cyber crime*). *Cybercrime* adalah kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan personal komputer atau smartphone menjadi indera kriminal utama.

Judi *online* merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba-coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenangan pun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi *online* itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi *online* tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau smartphone serta koneksi internet yang digunakan itu

²² Kbbi,web.id/judi.html,diskses 7 september 2017.

²³ Hery Sulisyanto, Lindu Ardjayeng, *Tinjauan Yuridis tentang Perjudian Online Ditinjau Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.*

termasuk sebagai alat untuk melakukan perjudian *online*.

Berbagai macam perjudian secara *online* dapat ditemukan di situs internet, tinggal bagaimana memilih judi yang seperti apa yang ingin dilakukan. Adapun jenis-jenis permainan judi *online* yang banyak di temui di antaranya :

1. Judi Bola Online

Judi bola *online* merupakan suatu permainan judi yang sangat populer saat ini, judi bola yang menggunakan sistem *online* ini jauh lebih menguntungkan dari pada taruhan bersama teman sendiri. Permainan judi yang secara *online* ini hampir sama seperti poker *online* dalam cara deposit yaitu dengan mengirim uang ke rekening tertentu sebagai modal awal bermain. Sebelum adanya judi *online*, sepak bola sudah dari dulu telah dijadikan pertaruhan dikalangan masyarakat baik dalam jumlah taruhan yang telah disepakati antara satu dengan yang lain ataupun melalui jasa penyalur atau disebut juga sebagai bandar judi bola. Berikut adalah diantaranya contoh situs-situs perjudian online dalam permainan olahraga : *Sbobet.com, Bola88.com, Bwin.com, Bet88.com*

2. Poker Online

Poker *online* merupakan permainan kartu keluarga yang berbagi taruhan aturan dan biasanya dalam peringkat tangan. Poker juga merupakan suatu permainan judi yang menggunakan kartu remi yang terdiri dari 52 kartu sebagai media bermain tujuan permainan ini adalah mendapatkan 5 kombinasi kartu tertinggi atau terbaik selain itu poker juga dimainkan melalui aplikasi game digital yang bisa dimainkan dengan akun pribadi di website judi poker *online*.

3. Perjudian Kasino

Dalam permainan ini jenisnya seperti menebak-nebak angka, atau salah satu pilihan yang diyakininya. Perjudian kasino memiliki banyak macam-macam permainan sehingga mereka bisa bermain sesuai dengan apa yang mereka pahami atau ahli dalam permainan tersebut

diantaranya adalah, *Bacarat, Roullate, Blackjack, Dragon Tiger, Sic bo, Slot Machine*. Pada permainan ini para pelaku sangat kompetitif dan selalu memiliki rasa ketegangan, hal ini karena sifat dari permainan tersebut adalah menebak-nebak meskipun terdapat juga statistik permainannya. Dalam ketrngori ini pemain menanggapi kemenangan diperoleh melalui permainan dengan penuh keahlian dan strategi yang jitu serta dapat membaca strategi lawan.

4. *Higgs Domino*

Higgs Domino merupakan game berbasis android yang didalamnya terdapat situs atau aplikasi yang menyediakan berbagai game, mulai dari domino, kartu, puzzle dan slot yang menjadi sarana untuk mengumpulkan banyak chip yang didapat dari kemenangan. Permainan higgs domino yang sangat populer adalah slot, mulai dari Duofu DuoCai, Rezeki Nomplok, 5 Dragon dan FaFaFa. Pada permaian Higgs Domino ini menyediakan fitur “Top Up”, sedekah dan kirim Chip. Pada fitur sedekah yang diberikan pada permainan ini terbatas sehari mendapatkan 3 kali chip dengan jumlah 2M²⁴. Permainan yang ditawarkan di dalam game higgs domino ini merupakan permainan kartu *gagle* (domino), serta permainan kartu *remi* (poker). Halaman utama dari game *higgs domino* juga menyediakan permainan utama dengan menggunakan kedua kartu sebagai media permainan. Namun, ada juga permainan lain yang bisa dicoba jika pengguna merasa bosan untuk bermain kartu *gagle* atau *remi* seperti slot dan *bandar qiu-qiu*.

5. *Pragmatic play*

Pragmatic play merupakan salah satu penyedia jasa judi *online* berbasis Slot yang sangat populer di kalangan masyarakat. Perusahaan yang berbasis di Gibraltar, Inggris ini menyediakan lebih dari 500 game terbaru dan terupdate. Bila diibaratkan, situs-situs judi *online* yang banyak beredar di Indonesia mirip seperti tempat bermain permainan

²⁴ M adalah singkatan dari *Million*, jika diartikan ke dalam Bahasa Indonesia berarti juta. *Million* merupakan jumlah untuk *chip game online higgs domino*, contoh 1 M berarti 1 juta.

arcade yang terdapat di pusat perbelanjaan seperti *Time Zone* yang terdapat banyak sekali macam mesin permainan di dalamnya. Pragmatic play merupakan penyedia yang menyediakan permainan yang berbasis slot yang dimuat dalam situs-situs permainan judi *online*. Dalam laman web pragmaticplay.com, disebutkan bahwa Pragmatic play adalah penyedia kasino digitas yang sifatnya B2B (*Brand to Brand*). Dengan kata lain, setiap situs judi *online* yang ingin memuat permainan slot dari *Pragmatic play*, harus mempunyai kerja sama dengan perusahaan *Pragmatic play*.

Pragmatic play sendiri mempunyai ciri khas, yaitu tampilannya yang menarik perhatian, dan cukup mudah untuk dimainkan. Salah satu permainan dari *Pragmatic play* menampilkan gambar buah-buahan dan juga permen yang memiliki banyak warna, yang menarik perhatian. Cara memainkan sama seperti memainkan mesin slot konvensional yang ada di kasino-kasino, yaitu hanya dengan menekan satu tombol, lalu mesin slot akan berputar menampilkan gambar, dan dengan kondisi tertentu dapat memberikan keuntungan. Selain pengoperasiannya mudah, permainan ini sudah menggunakan terjemahan Bahasa Indonesia dalam tampilan antarmukanya.

Kemudahan memainkan judi slot bukan hanya sebatas mudah dalam memainkannya, tetapi juga mudah untuk menemukan situs yang menyediakan permainan judi *online*. Meskipun pemerintah mengaku sudah memblokir banyak sekali situs judi *online* di Indonesia, pada kenyataannya situs-situs judi *online* tidak mudah hilang begitu saja. Sangat mudah untuk menemukan situs judi *online* hanya melalui pencarian *Google*. Selain itu, hampir semua situs judi *online* yang dijumpai menawarkan kemudahan dalam mendaftarkan diri sebagai pemain judi *online*. Pemain hanya diminta mengisi nama, nomor telepon, dan nomor rekening bank yang hendak digunakan dalam bertransaksi nantinya.

C. Faktor-Faktor Judi Online

Maraknya judi *online* dikalangan masyarakat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya²⁵ :

a. Faktor Sosial dan Ekonomi

Bagi masyarakat dengan status sosial dan ekonomi yang rendah perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Tidaklah mengherankan jika pada masa undian SDSB (Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah) di Indonesia zaman orde baru yang lalu, peminatnya justru lebih banyak dari kalangan masyarakat ekonomi rendah seperti tukang becak, buruh, pengangguran atau pedagang kaki lima lain. Dengan modal yang sangat kecil mereka berharap mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya atau menjadi kaya dalam sekejab tanpa usaha keras. Selain itu kondisi sosial masyarakat yang menerima perilaku berjudi juga berperan besar terhadap tumbuhnya perilaku tersebut dalam komunitas.

b. Faktor Situasional

Pada faktor ini situasi dapat dijadikan sebagai pemicu perilaku perjudian, hal ini dikarenakan adanya tekanan dari suatu kelompok atau lingkungan untuk ikut serta berpartisipasi pada kegiatan perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan dari kelompok maupun lingkungan tersebut menjadikan calon penjudi merasa tidak enak untuk menolak sehingga mereka bersedia melakukan tawaran bermain judi. Pengelola perjudian melakukan metode pemasarannya dengan selalu mengekspos para penjudi yang berhasil menang sehingga membentuk kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan pada perjudian itu merupakan suatu hal yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja yang memainkannya. Peran media massa dapat mengubah setiap peluang menjadi kemenangan atau mengagung-agungkan penjudi untuk mendorong orang juga teribat.

²⁵ Dani Apriyanto, *Judi dan macamnya* (Bandung:Erlangga, 1999) Hal.25

c. Faktor Belajar

Faktor belajar memiliki efek besar terhadap suatu perilaku perjudian terutama pada pemenuhan keinginan untuk terus berjudi. Hal yang telah dipelajari dan memberikan suatu hasil yang menyenangkan akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin dilakukan kembali sehingga faktor belajar ini disebut dengan *Reinforcement Theory*.

d. Faktor Presepsi Terhadap Keterampilan

Pengguna judi yang menganggap dirinya sangat terampil dalam beberapa jenis permainan judi akan menganggap suatu keberhasilan atau kemenangan yang diperoleh dalam permainan judi merupakan suatu keterampilan yang dimilikinya. Mereka menganggap keterampilan tersebut akan membuat mereka dapat mengendalikan berbagai permainan judi untuk mencapai suatu kemenangan (*Illusion of control*). Mereka tidak dapat membedakan antara kemenangan, keterampilan dan hanya kebetulan semata. Hal ini dikarenakan mereka menganggap kekalahan dalam perjudian sebagai (hampir menang) sehingga mereka akan memburu kemenangan yang belum mereka capai hingga mendapatkannya.

e. Faktor Media Sosial

Media sosial mereferensikan pada serangkaian aktivitas pada serangkaian aktivitas, praktik, dan perilaku diantara komunitas orang yang berkumpul secara *online* untuk berbagi informasi, pengetahuan, dan opini menggunakan media percakapan. Di media sosial banyak sekali platform menggunakan media komunikasi pemasaran yang saat ini banyak digemari masyarakat, salah satu bentuk pemasaran yang terjadi pada penelitian kali ini dalam bentuk iklan-iklan perjudian *online* dimana iklan tersebut mempromosikan judi *online* yang memberikan tawaran jumlah kemenangan yang sangat besar. Selain itu promisi yang dilakukan menunjukkan langsung bagaimana cara bermainnya dengan mudah dan tampilan yang dibuat sangat menarik.

D. Mahasiswa

Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, baik universitas, institut maupun akademi. Mereka yang terdaftar dapat disebut dengan mahasiswa,²⁶ sedangkan menurut Siswoyo, mahasiswa didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi.²⁷

Mahasiswa merupakan satu golongan dari masyarakat yang mempunyai dua sifat, yaitu sebagai manusia muda dan calon intelektual. Sebagai calon intelektual mahasiswa harus mampu untuk berpikir kritis terhadap kenyataan sosial, sedangkan sebagai manusia muda, mahasiswa seringkali tidak mengukur risiko yang akan menimpa dirinya.²⁸ Dapat disimpulkan bahwasanya mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi, yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas.

Dalam peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi, disebutkan bahwa untuk menjadi mahasiswa harus memenuhi persyaratan sebagai berikut :

- a. Memiliki Surat Tanda Belajar pendidikan tingkat menengah.
- b. Memiliki kemampuan yang disyaratkan oleh perguruan tinggi yang bersangkutan.

Seseorang yang terdaftar diperguruan tinggi, baik universitas, institut maupun akademi dapat disebut mahasiswa.²⁹ Peran mahasiswa seharusnya dapat memajukan kampus baik itu melalui bentuk organisasi-organisasi yang berjalan dikampus maupun perlombaan yang ada dikampus. Dimana

²⁶ Ardi Widayanto *Karakteristik Prestasi Akademik Mahasiswa Aktifis Organisasi Inrakampudi Fakultas Ilmu Sosial dan Ekomomi UNY*. Thn 2012 Hlm.23

²⁷ Siswoyo. Dkk (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.

²⁸ Darmawan, Toni, Faktor Maraknya Judi Bola *Online* Dikalangan Mahasiswa. (mahasiswa FISIP, Universitas Lampung, 2012) *skripsi* S1. Halaman 11

²⁹ Bagus Takwin (2008). *Menjadi Mahasiswa*. Diakses dari skripsi Ardi Widayanto dengan judul *Karakteristik Prestasi Akademik Mahasiswa Aktifis Organisasi Inrakampudi Fakultas Ilmu Sosial dan Ekomomi UNY*. Thn 2012 Hlm.23

peran itu sangat penting untuk meningkatkan keaktifan diri dan dapat menyalurkan minat dan hobi juga memperluas pengetahuan agar memiliki pemikiran yang kritis, kreatif, kemandirian dan inovatif. Dengan demikian, kemandirian, kreatifitas dan inovasi yang ada dalam diri mahasiswa itu akan sangat dibutuhkan sekali di dalam lembaga pendidikan. Di samping dapat menguntungkan juga untuk menambah wawasan dalam segala bidang seperti dalam teknologi, pendidikan dan budaya.

E. Teori Interaksionalisme Simbolik Menurut George Herbert Mead

Peneliti menggunakan teori Interaksionalisme Simbolik George Herbert Mead sebagai pisau analisis dalam menganalisa mengenai Judi *Online* Di Kalangan Mahasiswa Kota Kediri. Interaksionalisme Simbolik yaitu suatu kegiatan komunikasi atau pertukaran simbol yang memiliki makna.³⁰ Interaksionalisme Simbolik menjelaskan bahwa manusia melakukan interaksi antara satu dengan lain sepanjang, mereka memberikan pengertian untuk setiap istilah-istilah dan tindakan-tindakan tertentu dan kejadian-kejadian dengan cara-cara tertentu.

Teori Interaksi Simbolik berasumsi bahwa dasar dari kehidupan bersama dari manusia adalah komunikasi, terutama lambang-lambang yang merupakan kunci untuk memahami kehidupan sosial manusia. Suatu lambang merupakan tanda, beda atau gerakan yang secara sosial dianggap mempunyai arti-arti tertentu. Interaksi sosial adalah proses dimana antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok yang berhubungan satu dengan yang lain. Menurut Max Weber kenyataan sosial sebagai suatu yang didasarkan pada motivasi individu dan tindakan-tindakan sosial. Ketika berinteraksi, seseorang atau kelompok sebenarnya tengah berusaha untuk belajar bagaimana memahami tindakan sosial orang atau orang lain. Sebuah interaksi akan kacau bilamana antara pihak-pihak yang berinteraksi tidak saling memahami motivasi dan makna tindakan sosial yang mereka lakukan.

³⁰ Mulyana, Deddy, Metodologi Penelitian Kualitatif: *Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. (Bandungi: Remaja Rosdakarya 2001) hlm 68.

Secara teoritis sekurang-kurangnya terdapat dua syarat untuk terjadinya suatu interaksi sosial, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Terjadinya suatu kontak sosial tidaklah semata-mata bergantung dari tindakan, tetapi juga bergantung kepada adanya tanggapan terhadap tindakan tersebut. Sedangkan aspek terpenting dari komunikasi adalah apabila seseorang memberikan tafsiran pada sesuatu atau perikelakuan orang lain. Berlangsungnya suatu proses interaksi didasarkan pada berbagai faktor seperti imitasi, sugesti, identifikasi dan simpati.

Dalam perjalanannya mahasiswa mengenal hingga mereka ikut terlibat dalam permainan judi *online* pasti melalui sebuah tahapan, di mana tahapan tersebut terjadi karena adanya sebuah proses interaksi sosial yang terjadi. Dalam interaksi sosial tersebut baik disadari maupun tidak, terjadi suatu usaha untuk belajar bagaimana tindakan sosial yang dilakukan oleh kelompok, individu, maupun pihak lain agar ia dapat memahami maksud dari apa yang disampaikan. Proses interaksi ini kemudian dilanjutkan dengan adanya imitasi, sugesti, dan identifikasi dari pihak pertama kepada pihak kedua terhadap tindakan, kebiasaan, dan perilaku-perilaku menyimpang yang dilakukan. Dari sinilah teori interaksi akan digunakan dalam penelitian ini, yakni untuk mengkaji bagaimana proses interaksi yang terjadi sehingga mahasiswa mengenal akan permainan judi *online*.

Berbagai macam karakteristik dari judi *online* menjadi daya tarik tersendiri yang dapat membuat judi *online* terkenal di berbagai kalangan, seperti mahasiswa yang dianggap memiliki risiko tinggi mengalami *gambling related harm*. Pada mahasiswa, *gambling related harm* dapat mempengaruhi munculnya masalah finansial, permasalahan dengan hukum, hubungan interpersonal yang buruk, masalah kesehatan maupun gangguan mental, dan juga permasalahan akademik seperti menurunnya prestasi akademik. Munculnya *gambling related harm* dapat dipengaruhi oleh perilaku *impulsive dan risk-taking behavior*, kepribadian, riwayat konsumsi alkohol maupun rokok, gender dan lingkungan sosial.

Rizer dalam bukunya berjudul "Teori Sosiologi: Dari Sosiologi Klasik

Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern” mengungkapkan bahwa beberapa Interaksionisme Simbolik telah menyebut satu demi prinsip-prinsip dasar teori Interaksi Simbolis.

Prinsip-prinsip tersebut mencakup hal-hal berikut ini :

a) Manusia diberkahi dengan kemampuan untuk berpikir

Para individu didalam masyarakat manusia tidak dilihat sebagai unit-unit yang dimotivasi oleh kekuatan-kekuatan eksternal dan internal diluar kendali mereka, atau didalam batas-batas suatu struktur yang kurang lebih tetap. Lebih tepatnya, mereka dipandang sebagai unit-unit reflektif atau berintraksi yang membentuk etensitas masyarakat. Kemampuan untuk berpikir memampukan orang bertindak secara reflektif daripada hanya berperilaku secara tidak reflektif. Orang harus sering menyusun dan memandu apa yang mereka lakukan, daripada sekedar melepaskannya begitu saja, pikiran dihubungan kehampir segala aspek Inteksionisme Simbolik lainnya, termasuk sosialisasi, makna-makna, simbol-simbol, diri, interaksi dan bahkan masyarakat.

b) Kemampuan untuk berpikir dibentuk oleh interaksi sosial

Orang hanya memiliki kemampuan umum untuk berpikir. Kemampuan dibentuk dan diperbaiki didalam proses interaksi sosial. Kemampuan manusia dalam berpikir dikembangkan sejak dini saat bersosialisasi dimasa kanak-kanak kemudian diperbaiki selama bersosialisasi dimasa dewasa. Sosialisasi adalah proses yang digunakan seseorang dalam mengembangkan kemampuan untuk berpikir, untuk berkembang dengan menggunakan cara mereka sendiri. Sosialisasi tidak hanya menjadi tempat untuk mencari dan menerima suatu informasi, tetapi adalah suatu proses dalam membentuk dan menyesuaikan informasi bagi kebutuhan-kebutuhan sendiri. Pentingnya berpikir dalam interaksionalisme simbolik tercermin dalam pandangan mereka mengenai suatu objek.

c) Dalam interaksi sosial yang mempelajari makna dan simbol yang memungkinkan mereka menggunakan kemampuan berpikir tersebut.

Manusia mempelajari simbol-simbol dan juga makna-makna di dalam interaksi sosial. Sementara manusia merespon tanda-tanda tanpa pikir panjang, mereka merespons simbol-simbol di dalam cara yang penuh pemikiran. Orang sering menggunakan simbol-simbol untuk mengkomunikasikan sesuatu tentang diri mereka sendiri.

- d) Makna dan simbol memungkinkan orang melakukan tindakan dan interaksi khas manusia.

Perhatian para interkasionis simbolik tertuju pada dampak makna dan simbol pada tindakan dan interaksi manusia. Makna dan simbol-simbol memberi karakteristik yang khas pada tindakan sosial (yang meliputi suatu aktor tunggal) dan interaksi sosial (yang meliputi dua atau lebih aktor yang terlibat di dalam tindakan sosial bersama) manusia.

Tindakan sosial adalah tindakan ketika suatu individu melakukan hal bersama orang lain. Dengan kata lain, di dalam melaksanakan suatu tindakan, orang berusaha mengukur sekaligus dampaknya pada aktor-aktor lain yang terlibat.

- e) Manusia dapat memodifikasi atau mengubah makna dan simbol yang mereka gunakan dalam tindakan dan interaksi berdasarkan tafsir mereka terhadap situs tertentu.
- f) Manusia dapat melakukan modifikasi dan perubahan, sebagian karena kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan diri mereka sendiri.
- g) Pola-pola tindakan dan interaksi yang terangkai kemudian menciptakan kelompok-kelompok dan masyarakat-masyarakat.

Dalam bukunya, Ritzer menjelaskan ide-ide dari George Herbert Mead mengenai teori interaksionisme simbolik. Aspek-aspek interaksionisme simbolik yang diusung oleh George Herbert Mead yaitu :

1. Tindakan

Mead memiliki pandangan bahwa tindakan sebagai “unit paling primitif” di dalam teorinya. Mead menggunakan empat tahap dasar yang saling berhubungan pada suatu tindakan. Empat tahap tersebut

diantaranya impuls (dorongan hati), persepsi, manipulasi, penyelesaian.

a. Impuls

Impuls melibatkan “rangsangan pancaindra seketika” dan reaksi aktor terhadap rangsangan, kebutuhan untuk melakukan sesuatu terhadapnya secara keseluruhan seperti semua unsur lain dari teori Mead, impuls melibatkan aktor maupun lingkungannya³¹.

b. Persepsi

Pada tahap persepsi, seorang individu mengartikan situasi yang mereka hadapi ke arah gerak organisme manusia. Pada dasarnya manusia diarahkan untuk mencari atau mencapai suatu objek. Persepsi itu pada mulanya merupakan respon indrawi terhadap stimulus luar³².

c. Manipulasi

Manipulasi dilakukan ketika impuls telah mewujudkan diri dan objek telah dirasakan, kemudian melakukan manipulasi pada suatu objek atau mengambil tindakan pada hal yang memiliki keterkaitan dengan hal tersebut³³. Manusia memanipulasi lingkungan mereka, berbuat di dalamnya, menanganinya, lalu tiba pada kontak tertentu dengan aspek-aspek yang relevan. Melalui manipulasi manusia berusaha memakai objek guna diarahkan kepada tujuan yang telah diberikan arti tertentu.

d. Penyelesaian

Penyelesaian (*consummation*) adalah berdasarkan keputusan akhir tindakan akhir yang diambil berdasarkan pertimbangan-pertimbangan antara semua ide baik impuls, persepsi dan manipulasi guna menyempurnakan impuls semula.

³¹ Ritzer, George, Teori Sosiologi: Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern (Yogyakarta : Pustaka Pelajar 2012) hlm 603-604.

³³ Ibid., hlm 607-608.

³² Syam, Nina W, Sosiologi Komunikasi (Bandung: Humaniora 2009) hlm 103-104.

³³ Ibid,. hlm 607-608.

2. *Gesture* (Gerakan Isyarat)

Herbert Mead menjelaskan gerak isyarat (*gesture*) yaitu suatu gerakan-gerakan dari organisme pertama yang bertindak sebagai stimuli spesifik yang membangkitkan (secara sosial) respons-respons yang tepat pada organisme kedua³⁴.

3. Simbol-Simbol Signifikan

Mead menyebut simbol signifikan sebagai suatu simbol yang memiliki makna secara umum yang telah disepakati oleh orang banyak³⁵. Makna simbol penting dalam komunikasi bagi seseorang dan bagi orang lain. Manusia memberikan tanggapan simbol-simbol yang bersifat fisik. Pengertian dan penghayatan terhadap simbol-simbol yang tak terhitung jumlah itu merupakan hasil pelajaran dalam pergaulan hidup bermasyarakat. Simbol mengacu pada setiap objek sosial (misalnya benda fisik, isyarat, atau kata).

4. *Mind* (pikiran)

Mead menjelaskan pikiran (*mind*) sebagai suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menggunakan simbol-simbol yang memiliki makna sosial yang sama. Mead mempercayai bahwa manusia mengembangkan pikiran melalui interaksi dengan orang lain³⁶. Pikiran yang didefinisikan Mead sebagai proses percakapan seseorang dengan dirinya sendiri, tidak ditemukan di dalam diri individu, pikiran adalah fenomena sosial. Pikiran muncul dan berkembang dalam proses sosial dan merupakan bagian integral dari proses sosial. Proses sosial mendahului pikiran, proses sosial bukanlah produk dari pikiran. Jadi pikiran juga didefinisikan secara fungsional ketimbang secara substantif.

³⁴ Ibid., hlm 609.

³⁶ Ibid ., hlm 104.

³⁵ West, Richard, Lynn H Turner, Pengantar Teori Komunikasi Analisis Dan Aplikasi (Jakarta: Salemba Humanika 2008) hlm 104.

³⁶ Ibid ., hlm 104.

Menurut Mead “manusia mempunyai sejumlah kemungkinan tindakan dalam pemikirannya sebelum ia melakukan tindakan yang sebenarnya”³⁷

Berpikir menurut Mead adalah suatu proses dimana individu berinteraksi dengan dirinya sendiri dengan mempergunakan simbol-simbol yang bermakna. Melalui proses interaksi dengan diri sendiri itu, individu memilih yang mana diantara stimulus yang tertuju kepadanya itu yang akan ditanggapinya.

5. *Self* (diri)

Mead menjelaskan bahwa diri (*self*) sebagai memiliki kemampuan untuk merefleksikan dirinya sendiri dari perspektif orang lain. Ketika Mead berteori mengenai diri, ia mengamati bahwa manusia memiliki kemampuan untuk menjadi subjek dan objek bagi dirinya sendiri. Mead menyebutkan subjek atau diri yang bertindak sebagai “I”, sedangkan objek atau diri yang mengamati adalah “Me”³⁸.

6. *Society* (Masyarakat)

Mead menjelaskan bahwa interaksi memiliki tempat di dalam sebuah struktur sosial yang dinamis-budaya, masyarakat, dan sebagainya. Mead mendefinisikan jika Individu-individu terlibat di dalam masyarakat melalui perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela³⁹.

Dalam konsep teori Herbert Mead tentang interaksionalisme simbolik terdapat prinsip-prinsip dasar yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Manusia dibekali kemampuan berpikir, tidak seperti binatang.
- b. Kemampuan berpikir ditentukan oleh interaksi sosial individu.

³⁷ George Ritzer, *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda* (Jakarta : CV. Rajawali,2011). 67.

³⁸ *Ibid.*, hlm 107.

³⁹ West, Richard, Lynn H Turner, *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi* (Jakarta: Salemba Humanika 2008) hlm 107.

- c. Dalam interaksi sosial, manusia belajar memahami simbol-simbol beserta maknanya yang memungkinkan manusia untuk memakai kemampuan berfikirnya.
- d. Makna dan simbol memungkinkan manusia untuk bertindak (khusus dan sosial) dan interaksi.
- e. Manusia dapat mengubah arti dan simbol yang digunakan saat berinteraksi berdasar penafsiran mereka terhadap situasi.
- f. Manusia berkesempatan untuk melakukan modifikasi dan perubahan karena berkemampuan berinteraksi dengan diri yang hasilnya adalah peluang tindakan dan pilihan tindakan.
- g. Pola tindakan dan interaksi yang saling berkaitan akan membentuk kelompok bahkan masyarakat. Pada intinya teori ini tentang terbentuknya kehidupan masyarakat melalui proses interaksi.

