

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Komunikasi atau *communication* berasal dari bahasa latin *communis* yang berarti “sama”. *Commucino, communication* atau *communicare* yang berarti membuat sama (*make to common*). Seseorang yang terlibat dalam suatu komunikasi, misal dalam bentuk percakapan, akan dinamakan komunikasi jika masing-masing memiliki makna yang dibicarakan. Komunikasi tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga persuasif, yakni agar orang lain bersedia menerima suatu pandangan atau keyakinan, serta melakukan sesuatu.¹

Terdapat bentuk komunikasi yakni verbal dan nonverbal. Verbal adalah pertukaran informasi melalui kata-kata yang diucapkan, suara, atau wujud yang berbentuk karakter.² Komunikasi nonverbal adalah penggunaan gerak tubuh atau bahasa tubuh untuk menyampaikan pesan. Contohnya termasuk menggelengkan kepala dan tersenyum. Komunikasi biasanya dilakukan secara vokal atau dengan cara yang dapat dipahami oleh kedua belah pihak. Jika tidak satu pun dari mereka dapat

¹ Onong Uchjana Effendy, *Dinamika Komunikasi*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2002, hal. 3-5

² “Komunikasi Verbal VS Komunikasi Non-Verbal” BINUS UNIVERSITAS MALANG. 2020-06-12.

memahami bahasa lisan satu sama lain, mereka tetap dapat berkomunikasi secara nonverbal dengan melakukan gerakan tubuh tertentu atau menunjukkan sikap tertentu.³

Tujuan dan sasaran yang jelas merupakan bagian dari komunikasi antara komunikator, pengirim pesan, dan penerima. Selain berfungsi sebagai sarana pertukaran pesan dan informasi, wadah pertukaran gagasan antara individu dan kelompok (komunikan), komunikasi juga berfungsi sebagai untuk mempengaruhi (persuasif). Orang akan menanggapi atau menghayati suatu pesan jika komunikasi yang terjadi sesuai dengan kepentingannya. Jadi, pada hakikatnya komunikasi merupakan proses penyampaian pesan oleh komunikator pada komunikan.⁴

Penyampaian gagasan atau emosi dari seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan) merupakan inti dari proses komunikasi. Informasi, ide, dan hal-hal lain yang terlintas dalam pikiran mungkin dianggap sebagai pemikiran. Perasaan sering kali datang dari lubuk hati terdalam dan terwujud dalam bentuk keberanian, kemarahan, kepedulian, keyakinan, kepastian, ketidakpastian, dan sebagainya. Tujuan dari komunikasi sebenarnya untuk memberikan pengaruh agar bisa bersama-sama mencapai tujuan.⁵

Ada beberapa model komunikasi yang terkenal, salah satunya adalah model Lasswell, karena kesederhanaan dan kemudahan pemahaman konsep ini. Model

³ Hasibuan, Muhammad Akhyar (2019). "Komunikasi Sirkular (*Circular Theory*)". Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Dharmawangsa.

⁴ Zikri Fachrul Nurhadi. "Teori Komunikasi Kontemporer". Depok, 2017, hal. 2

⁵ Zikri Fachrul Nurhadi. "Teori Komunikasi Kontemporer". Depok, 2017, hal. 10

komunikasi ini lebih menekankan pada kemampuan pesan dalam menginspirasi dan memotivasi komunikan sehingga menyebabkan mereka cepat menerima pesan dan mengubah perilakunya. Lasswell memberikan pandangan umum tentang komunikasi, yang dikembangkan dengan baik kemudian dijelaskan secara sederhana “siapa mengatakan apa kepada siapa di dalam saluran apa dengan dampak apa”.⁶

Contoh dari kegiatan yang ingin penulis teliti yakni pada kegiatan perjudian *online* yang dilakukan oleh komunitas santri pada aplikasi Higgs Domino Island. Judi *online* yang ada saat ini muncul sebagai akibat dari adanya perkembangan teknologi, namun sebelum itu, judi sudah dikenal di Tiongkok sejak 4.000 tahun yang lalu pada awal Dinasti Han (202 SM-220 M) dan semakin meluas pada semua lapisan masyarakat di masa Dinasti Yuan (1271 M-1368 M) kemudia di zaman jahiliah pada 3.500 SM melalui penyelidikan arkeologi di Mesir. Astragali atau tulang kecil dan papan perekam yang digunakan untuk menghitung skor pemain terlihat pada lukisan makam dan gambar tembikar. Turana Yunani dan Romawi, dibuat dari logam dan batu, juga digunakan untuk memainkan Astragali. Orang-orang di zaman dahulu menggunakan tongkat kecil untuk bertaruh.⁷

Pada masa Jahiliah, taruhannya sering kali melibatkan wanita (istri, saudara perempuan, dan anak perempuan), bagian tubuh, atau bahkan jiwa. Bentuk permainan

⁶ Lasswell, Harold.1960. “*The Structure and Function of Communication in Society*”, dalam *Mass Communications,a Book of Readings Selected and Edited by the Director of the Institute of Communication Research at Stanford University*

⁷ E. Nugroho, et.al., Ensoklopedi Nasional Indonesia, Jilid VII, (Jakarta : Delta Pamungkas, 1997), h. 474.

judi pada masa itu yaitu judi (*al-maisir*) yang terbagi menjadi dua bentuk yaitu: *Al-Mukhatarah* dan *Al-Tajzi'ah*. *Al-Mukhatara* adalah permainan di mana dua pria atau lebih bertaruh pada istri dan uang. Harta milik pihak yang kalah dan pasangannya menjadi milik pemenang permainan. Aset pasangan pemenang dan pasangannya bebas menanganinya sesuka mereka. Dia akan menikahi wanita itu jika menurutnya wanita itu cantik, tetapi jika tidak, dia akan menjadikannya sebagai selir atau budak.⁸

Dalam bentuk *At-tajzi'ah*, terdiri dari 10 orang laki-laki yang bermain kartu yang masing-masing tertulis jumlah bagian yang didapat, serta kartu kosong untuk memperebutkan seekor unta yang sudah dipotong menjadi beberapa bagian sesuai jumlah kartu. Siapa pun yang mendapat setumpuk kartu kosong akan keluar dan harus membayar tagihan unta tersebut. Namun, pihak yang menang justru membagi daging unta itu kepada orang-orang yang membutuhkan, bukan menimbunnya. Para pemenang membawa kehormatan bagi suku mereka dan menginspirasi kebanggaan satu sama lain. Konflik, perseteruan, dan bahkan pertumpahan darah serta peperangan merupakan akibat yang tidak bisa dihindari dari perilaku mereka.⁹

Kehadiran relief yang menggambarkan berbagai bentuk permainan pada candi Borobudur merupakan salah satu tanda adanya perjudian di Indonesia. Penyebaran agama Islam yang melarang perjudian dalam bentuk apapun telah memberikan dampak

⁸ Al-Qurtubi, *Al-Jami'li Ahkamil Qur'an*, 2019: juz II, hal. 41

⁹ Abdul Aziz Dahlan et.al (Editor)., *Ensiklopedi Hukum Islam*, Jilid III, (Jakarta : Ichtiar Baru Van Hoeve, 1996), h. 1053

meskipun perjudian masih dilegalkan di hampir seluruh wilayah Indonesia.¹⁰ Hal ini menunjukkan bahwa perjudian sudah tersebar luas dalam budaya Indonesia, meskipun telah berubah seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Manusia di dunia saat ini tidak bisa dilepaskan dari komunikasi. Teknologi komunikasi modern sangat membantu di dunia saat ini karena memfasilitasi kontak antarpribadi. Manusia berinteraksi tatap muka sebelum ditemukannya teknologi komunikasi; tidak ada gadget elektronik yang digunakan. Pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Orang-orang bergantung satu sama lain untuk menjaga koneksi, mendapatkan perspektif baru tentang kehidupan, dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan. Meskipun demikian, perbedaan pendapat, persaingan, dan masalah lainnya tetap ada.¹¹

Perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi) telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap sejumlah aspek kehidupan manusia, salah satunya adalah lahirnya fenomena-fenomena yang kini lumrah, seperti *game online*. *Gamer* tertarik pada *game online* karena berbagai alasan, contohnya karena tampilan dan kemudahan dalam mengaksesnya. Pengguna bisa dengan mudah dan cepat memanfaatkan *game online* yang mereka butuhkan hanya dengan ponsel dan

¹⁰ E. Nugroho, et.al, Op.cit., h. 47

¹¹ Salsabilla Senja Safitri “Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Univeristas Muhammadiyah Surakarta” diakses tanggal 21 juni 2023 hal. 2

internet. Permainan yang dimainkan secara *online* dengan menggunakan smartphone dan koneksi internet disebut dengan *game online*.¹²

Game online digunakan dalam berbagai cara dalam kehidupan modern. Ada yang bermain video *game* untuk bersantai, ada yang bermain untuk keuntungan finansial, dan ada yang menyelenggarakan turnamen *online* yang kompetitif. Penggemar *online* mempunyai kesulitan khusus karena hal-hal seperti ini. Tak heran jika perjudian yang di kemas dalam suatu *game online* memiliki banyak peminat. Dan tanpa disadari, permainan judi dapat menimbulkan ketergantungan dan menimbulkan kerugian dari segi materil dan nonmateril tidak saja bagi para pemain tetapi juga keluarga mereka.¹³

Pengertian perjudian adalah pertaruhan yang disengaja, yaitu mempertaruhkan sesuatu yang berharga dengan tetap memahami kemungkinan suatu ekspektasi dalam kontes, permainan, pertandingan, dan aktivitas lainnya dengan hasil yang tidak dapat diprediksi.¹⁴ Berbagai aplikasi permainan daring yang menawarkan berbagai jenis permainan, termasuk permainan judi *online*. Dengan perkembangan teknologi saat ini,

¹² Dewi mariana “Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar” diakses tanggal 21 juni 2023 hal.1

¹³ Josua Sitompul, *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, PT. Tatanusa, Jakarta, H. 85-86.

¹⁴ Kartono, Kartini, *Patologi Sosial*, (Rajawali Press Jakarta 2009), hlm 65

permainan judi tersedia dalam berbagai bentuk yang di muat dalam web maupun aplikasi permainan, salah satu aplikasi yang populer adalah Higgs Domino Island.

Aplikasi Higgs Domino Island menawarkan permainan domino daring dengan unsur taruhan. Kepala Biro Humas PPATK (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan), Natsir Kongah, mengungkapkan transaksi judi *online* di Indonesia makin naik, dan saat ini mencapai 200 triliun.¹⁵ Situasi diperkeruh dengan fakta yang sangat mengkhawatirkan karena pengguna judi *online* sekarang ini bukan hanya dikalangan remaja saja, tetapi juga dikalangan pelajar sekolah dasar akibat kemudahan dalam aksesnya.¹⁶

Higgs Domino Island cukup mudah diakses dengan kuota internet pada *smartphone*, sehingga semua kalangan dapat mengaksesnya dengan mudah. Seperti halnya *game* judi *online* lainnya, Higgs Domino Island menawarkan fitur taruhan atau istilah dalam *game*, khususnya *BET* yang hampir disetiap *game* yang tersedia. Oleh karena itu, jika pemain kalah, maka jumlah taruhan akan diambil dan akan mengurangi jumlah koin atau *chip* yang dimiliki. Untuk penarikan, Higgs Domino Island menawarkan fitur *top up* untuk memudahkan pengguna bertransaksi dengan menambah koin atau *chip* lewat uang sungguhan. Di sini terlihat jelas bahwa permainan judi

¹⁵ Folkative dalam postingan instagramnya yang diakses pada 11 Oktober 2023 pada jam 21:22 WIB

¹⁶ Tempodotco dalam postingan instagramnya yang diakses pada 11 Oktober 2023 pada jam 21:29 WIB

online Higgs Domino Island dapat dengan mudah menembus dan meracuni semua kalangan tanpa terkecuali.

Berdasarkan observasi lapangan melalui wawancara singkat, terdapat beberapa kalangan khususnya santri yang sering melakukan jual beli *chip* domino dengan uang kiriman orang tuanya. Ketertarikan mereka terhadap permainan judi *online* Higgs Domino Island ini diawali dengan munculnya iklan di media sosial, kemudian dilanjutkan dengan rasa penasaran, dan pada akhirnya mereka mencoba bermain sampai akhirnya kecanduan. Adanya pengaruh dari pola komunikasi yang terjadi diantara komunitas santri sekaligus menjadi faktor sebagian santri melakukan judi *online*. Permainan judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino Island di kalangan santri menjadi topik permasalahan yang harus mendapatkan perhatian lebih.

Game Higgs Domino Island merupakan *game* yang sedang populer karena memiliki cukup banyak peminat. Peneliti menemukan bahwa *game* Higgs Domino Island dimainkan di warung yang terkoneksi internet. Kebanyakan dari mereka bisa bermain Higgs Domino Island selama 4-5 jam sehari. Mungkin tanpa mereka sadari, terdapat hukum ancaman pidana bagi perjudian sudah cukup berat, yakni merujuk pasal 303 KUHP pasal 2 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 maka hukuman pidana perjudian adalah dengan hukuman pidana penjara 4 tahun (KUHP) dan paling lama 10 tahun atau pidana denda sebanyak-banyaknya Rp. 25.000.000.¹⁷

¹⁷ Grahamedia Pres, 3 Kitab Undang-Undang Hukum (Jakarta: Grahamedia Pressindo, 2016), H. 560-561

Sementara itu, dalam hukum Islam, perjudian dapat dikategorikan sebagai kejahatan *hudud* yaitu kejahatan yang diancam hukuman *had*, yaitu hukuman yang telah ditentukan kualitasnya oleh Allah SWT dan Rasulullah SAW. Hukuman tersebut tidak mempunyai batas minimum dan maksimum. Sama halnya dengan kejahatan *qisas diyat* adalah kejahatan yang diancam dengan hukuman *qisas*. *Qisas* adalah hukuman yang sama kaitannya dengan kejahatan yang dilakukan.¹⁸

Dengan adanya fenomena yang terjadi pada konteks di atas, penulis ingin melakukan penelitian lebih lanjut terhadap *game* Higgs Domino Island yang dirangkum dalam penelitian yang berjudul “Komunikasi Komunitas Santri Dalam Melakukan Judi *Online* Pada Aplikasi Higgs Domino Island”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana komunikasi santri dalam melakukan judi online?
2. Apa faktor penyebab sebagian santri melakukan judi *online* dalam konteks komunikasi?

¹⁸ Zainudin Ali, Hukum Pidana Islam, (Jakarta: Sinar Grafika, 1990), H. 45

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk menjelaskan cara santri berkomunikasi dalam melakukan judi *online*
2. Untuk menjelaskan faktor penyebab sebagian santri melakukan judi *online* dalam konteks komunikasi

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki banyak manfaat, baik dari segi akademis maupun praktis.

a. Manfaat Teoritis

Secara akademis hasil dari penelitian ini dapat digunakan dalam tiga hal yakni:

- a) Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangsih keilmuan serta pengetahuan pada bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam, khususnya untuk memahami dan memaknai pesan yang disampaikan orang lain, membantu menelaah penerimaan pesan agar tidak mudah tergiur dengan keuntungan tawaran perjudian yang beresiko tinggi.
- b) Menjadi bahan referensi dan pertimbangan bahan penelitian pada masa mendatang.

c) Menjadi salah satu referensi untuk semua lapisan masyarakat, terkhusus untuk mahasiswa program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

b. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Manfaat penelitian bagi peneliti adalah untuk menambah wawasan dan pengetahuan, agar mengetahui cara komunikasi santri dalam melakukan judi *online*.

b) Bagi Pembaca

Dengan adanya penelitian diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran bahwa perjudian sangat merugikan dan berdampak buruk bagi pembentukan karakter yang identik dengan pemalas. Karena sebagai penerus bangsa, dibutuhkan individual yang giat bekerja keras dan bermental kuat.¹⁹ Khususnya para santri agar tidak mudah tergoda dengan judi *online* yang dikemas dalam suatu *game*.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah tinjauan penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ilmuwan saat ini. Tinjauan pustaka dilakukan untuk mengetahui

¹⁹ B. Simandjuntak, pengantar kriminologi dan patologi sosial, Tarsito, Bandung 1980. Halaman 352-353

ada atau tidaknya penelitian terbaru terhadap penelitian terdahulu. Peneliti menemukan sejumlah penelitian terdahulu yang dikaitkan dengan judul peneliti, selain untuk mengetahui perbedaan antara penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan segera dilakukan. Berikut adalah beberapa sumber untuk penelitian ini:

1. Fenomena Game Higgs Domino Island Pada Kalangan Masyarakat Produktif Di Kota Pekanbaru: Abdul Rahman Sayopi, Muhammad Firdaus, Noor Efni Salam (2022) Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Program Studi Magister Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau.²⁰

Penelitian ini menerapkan metodologi fenomenologi Alfred Shutz pada metodologi penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji motivasi, interpretasi, dan pengalaman dialog konstruktif komunitas selama *game* Higgs Domino Island di Pekanbaru. Hasil penelitian ini memperjelas bahwa motif dan tujuan perjudian atau *game* Higgs Domino Island pasti berbeda-beda. Berdasarkan teori fenomenologi Alfred Schutz, aktivitas berbasis motif dilibatkan dan dimotivasi untuk mencari alasan mengapa informan memainkan *game* Higgs Domino Island. Berdasarkan pada *because*

²⁰ Abdul Rahman Sayopi, Muhammad Firdaus, Noor Efni Salam, "Fenomena Game Higgs Domino Island Pada Kalangan Masyarakat Produktif Di Kota Pekanbaru" (2022), 1.

of motive dan *in order to motive* menemukan alasan yang melatarbelakangi para informan bermain *game* Higgs Domino Island.

Motif karena (*because of motive*) alasan memainkan *game* Higgs Domino Island salah satunya karena pengalamannya di masa lalu yang terkait dengan alasan tersebut. Temuan penelitian menunjukkan bahwa para informan sebelumnya memainkan *game* Higgs Domino Island karena berbagai alasan, antara lain rasa ingin tahu, minat, kepercayaan diri, dan pengaruh lingkungan sosialnya.

Motif untuk (*in order to motive*) mengacu pada salah satu tujuan informan dalam memainkan *game* Higgs Domino Island, yaitu merasakan peristiwa masa depan yang sudah mendarah daging dalam pengalamannya saat ini. Dari temuan penelitian diketahui bahwa para informan memiliki beberapa insentif untuk memainkan *game* Higgs Domino Island, antara lain kesenangan, uang, dan hiburan.

Perbedaan pada penelitian ini terletak pada fokus masalah dan teori yang digunakan. Peneliti menemukan beberapa sumber permasalahan yang hampir sama. Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan pembelajaran lewat Komunikasi Santri Di Kota Kediri Dalam Melakukan Judi *Online* Pada Aplikasi Higgs Domino Island. Persamaan pada penelitian ini yaitu terdapat pada topik permasalahan yang dipilih.

2. Fenomena Judi Online Higgs Domino Di kalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang: Resky Supratama, Marisa Elsera, Emmy Solina (2022) Universitas Maritim Raja Ali Haji. Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora.²¹

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi seluruh lapisan masyarakat yang mengalami kendala dan perubahan dalam pemanfaatan teknologi secara optimal di masa pandemi. Penelitian ini menyoroti fenomena perjudian *online* Higgs Domino yang marak di kalangan mahasiswa di Kota Tanjungpinang. Faktor yang mempengaruhi adalah lingkungan, komunikasi antar mahasiswa yang mengkomunikasikan informasi terkait *game* tersebut.

Mahasiswa terus banyak terlibat dalam fenomena perjudian *online* Higgs Domino. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengatasi masalah ini. Selain diri sendiri yang harus bijak memilih teman, keluarga, masyarakat, dan pemerintah diharapkan bisa mencari solusi terbaik atas permasalahan tersebut.

Permasalahan dan teori yang menjadi fokus penelitian ini berbeda satu sama lain. Banyak asal muasal permasalahan yang hampir sama ditemukan oleh para peneliti. Dengan memanfaatkan komunikasi mahasiswa dalam melakukan

²¹ Resky Supratama, Marisa Elsera, Emmy Solina, "Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang" (2022), 1.

perjudian *online* di Kota Kediri menggunakan program Higgs Domino Island, peneliti bermaksud untuk berbagi ilmu. Subyek masalah yang dipilih dalam penelitian ini menjelaskan kesejajaran tersebut.

3. Fenomenologis judi togel masa pandemi Covid-19: Budi Sunarso (2021) IAIN Salatiga, Indonesia. JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia).²²

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif berdasarkan fenomenologi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap fenomenologi perjudian togel di kalangan warga Manokwari, ibu kota provinsi Papua Barat, ditinjau dari aspek sosial, agama, hukum, dan ekonomi.

Tujuan penelitian, kesulitan, teori, dan media perjudian yang digunakan dalam penelitian ini berbeda-beda satu sama lain. Para peneliti menemukan sejumlah masalah yang hampir sama. Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan pembelajaran melalui Komunikasi Santri Di Kota Kediri Dalam Melakukan Judi *Online* Pada Aplikasi Higgs Domino Island. Persamaan penelitian ini yaitu terdapat pada topik permasalahan yang dipilih yaitu fenomena judi.

²² Budi Sunarso, "Fenomenologis judi togel masa pandemi Covid-19" (2021), 1.

4. Word Of Mouth Judi Online Di kalangan Remaja: Ratih Hasanah (2015) Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bisnis Telkom University.²³

Remaja menjadi informan penelitian ini. Menurut penelitian Ruth Strong, masa remaja dibagi menjadi tiga tahap. Pubertas (10–15 tahun), remaja awal (15–18 tahun), dan remaja akhir (18–21 tahun) merupakan tiga fase tersebut. Informan anak usia SMA atau remaja awal hingga akhir digunakan dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan variabel-variabel yang mempengaruhi persepsi generasi muda terhadap perjudian online (teman yang bermain, memenangkan kesaksian teman, kepercayaan, pemasaran media sosial bandar taruhan, BBM, dan ukuran situs perjudian online).

Media judi, objek penelitian fokus permasalahan serta teori yang digunakan. Peneliti menemukan beberapa sumber permasalahan yang hampir sama. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan pembelajaran lewat Komunikasi Santri Di Kota Kediri Dalam Melakukan Judi *Online* Pada Aplikasi Higgs Domino Island. Persamaan pada penelitian ini yaitu terdapat pada topik permasalahan yang dipilih yaitu tentang judi *online*.

²³ Ratih Hasanah, “Word Of Mouth Judi Online Dikalangan Remaja” (2015), 1.

5. Penerapan Integrated Marketing Communication (IMC) di Situs Judi Online Bandar55: Silvanus Alvin (2022) Universitas Multimedia Nusantara. Jurnal Komunikasi.²⁴

Dalam penelitian ini, metodologi studi kasus dipadukan dengan metode kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui jenis taktik komunikasi yang digunakan bandar taruhan *online* untuk menarik pemain baru dan mempertahankan pemain yang sudah ada.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian lainnya karena fokus pada masalah dan teori yang digunakan, sedangkan objek penelitiannya adalah media perjudian. Para peneliti menemukan banyak asal muasal permasalahan yang hampir sama. Tujuan dari penelitian ini adalah memanfaatkan komunikasi pelajar di Kota Kediri untuk mengajarkan pelajar bagaimana melakukan perjudian *online* dengan menggunakan program Higgs Domino Island. Persamaan pada penelitian ini yaitu terdapat pada topik permasalahan yang dipilih yaitu tentang judi *online*.

F. Definisi Konsep

1. Komunikasi

Komunikasi merupakan sebuah proses interaksi yang dilihat dari sudut

²⁴ Silvanus Alvin, "Penerapan Integrated Marketing Communication (IMC) di Situs Judi Online Bandar55" (2022), 1.

pandang biologi komunikasi pada kecenderungan bertindak dengan upaya individu yang terlibat secara aktif dalam aspek kehidupan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia membutuhkan interaksi satu sama lain. Alat interaksi secara akumulatif lazim disebut sebagai komunikasi. Terlebih manusia sebagai makhluk sosial ditakdirkan untuk hidup secara berkelompok.²⁵

2. Komunitas santri

Menurut Kertajaya, komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain, dan di dalamnya terjadi relasi pribadi yang erat antara para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values*. Santri merupakan orang yang sedang belajar ilmu agama di pondok pesantren. Komunitas santri merupakan sekelompok santri yang memiliki hubungan karena adanya kesamaan *interest*.²⁶

3. Judi Online

Judi *online* merupakan jenis perjudian yang dilakukan melalui internet, biasanya terdiri dari poker virtual, kasino, dan taruhan olahraga. Judi *online* merupakan salah satu fenomena yang sudah ada sejak lama yang mempengaruhi banyak hal, diantaranya unsur perekonomian dan sosial yang secara umum

²⁵ Zikri Fachrul Nurhadi. "Teori Komunikasi Kontemporer". Depok, 2017, hal. 4

²⁶ Wahdah Oktafia Hasanah. "Mengenal Mahasantri" Jogjakarta Oktober 2019. Diakses pada tanggal 4 April 2024

dipandang sebagai sebuah kejahatan.²⁷ Situs judi *online* dan berbagai jenis permainan untuk bermain judi dapat ditemukan dengan mudah di internet.²⁸

4. Higgs Domino Island

Higgs Domino Island merupakan salah satu aplikasi perjudian *online*, biasanya perjudian dilakukan secara langsung, namun dengan kemajuan teknologi internet, perjudian online kini dapat dilakukan. Semuanya dapat dilakukan secara praktis, sehingga sangat sulit untuk menegakkan sepenuhnya peraturan perjudian online. Pasalnya, selain cara bermain yang paling aman, para pelanggar dapat dengan mudah merelokasi lokasi permainan judinya menggunakan komputer dan internet sehingga lokasi kejadian tidak jelas.²⁹

Higgs Domino Island menampilkan permainan kartu berbasis Domino dan Rummy. Jenis-jenis permainan yang ada dalam aplikasi ini yakni:

- Permainan Kartu 41

Permainan Kartu 41 merupakan permainan kartu yang menggunakan kartu remi atau kartu poker. Permainan ini dimainkan dengan 4 pemain dengan masing-masing pemain dibagikan 5 kartu. Tugas pemain adalah

²⁷ Putri Oktaviyani, 2018, “Peran Kepolisian dalam Penanggulangan Judi Togel Online (Studi Kasus di Kepolisian Sektor Laweyan Surakarta)”, Tugas Akhir Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Surakarta, hal 1

²⁸ Jupiter, 2017, “*Tinjauan Yuridis Kriminologis Bandar Judi Bole Online di Jakarta Dihubungkan Dengan Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*”, Tugas Akhir Fakultas Hukum, Universitas Pasundan, hal 4

²⁹ Jenis jenis permainan higgs domino island by unipin di akses tanggal 22 februari 2024
2019

mengumpulkan kartu-kartu yang sejenis sehingga mempunyai total 41 poin. Kartu mempunyai nilai sesuai dengan nomor yang tertera; sedangkan kartu As bernilai 11 dan kartu Jack, King dan Queen bernilai 10.³⁰

- Permainan ludo

Ludo merupakan permainan papan yang dulunya banyak dimainkan menggunakan papan permainan oleh orang dewasa dan anak-anak. Memainkan game Ludo ini seperti memainkan board game Higgs Domino versi mendebarkan. Setiap peserta permainan ini harus membuat satu lingkaran penuh pada papan permainan sebelum kembali ke base atau rumah tempat permainan dimulai. Seseorang dapat bersaing dengan 3 pemain lain dalam permainan 4 pemain ini.³¹

- Permainan kartu cangkulan

Permainan kartu cangkulan adalah sejenis permainan higgs domino yang merupakan varian permainan poker atau kartu remi. Karena meriah dan menyenangkan, permainan kartu ini sangat populer di kalangan pecinta permainan kartu. Setiap peserta permainan kartu cangkul akan diminta

³⁰ Jenis jenis permainan higgs domino island di akses tanggal 22 februari 2024 by unipin 2019

³¹ Jenis jenis permainan higgs domino island di akses tanggal 22 februari 2024 by unipin 2019

membuang satu kartu, setelah itu pemain lainnya akan melakukan hal yang sama.³²

- Permainan Kamar 5 Kartu

Permainan Kamar 5 Kartu ini merupakan salah satu jenis permainan kartu di Higgs Domino yang menggunakan kartu Domino atau kartu Gable, 5 buah kartu ini akan dimainkan oleh 4 pemain. Di awal permainan setiap pemain akan mendapatkan 5 kartu Domino untuk dipegang. Permainan diawali dengan para pemain membuang kartu yang sesuai dengan jumlah kartu yang dibuka di atas meja. Cara bermain 5 kartu sebenarnya mirip dengan permainan Domino pada umumnya. Permainan akan dianggap selesai bila salah satu pemain sudah membuang semua kartu yang dimainkan atau tidak ada lagi kartu yang tersisa untuk dimainkan oleh pemain.³³

- Permainan Dam

Dam adalah permainan papan yang tersedia untuk digunakan dengan aplikasi Higgs Domino Island. Setiap pemain menerima bidak putih atau hitam dalam permainan dua pemain ini. Setiap pemain akan disilangkan

³² Jenis jenis permainan higgs domino island di akses tanggal 22 februari 2024 by unipin 2019

³³ Jenis jenis permainan higgs domino island di akses tanggal 22 februari 2024 by unipin 2019

secara bergantian untuk memajukan pionnya. Dengan melompati bidak pemain lain, pion salah satu pemain dapat memakannya. Apabila salah satu pemain kehabisan pion atau terkepung dan tidak dapat menggerakkan pion yang tersisa, maka permainan catur dianggap selesai.

- Slot online

Slot online adalah mesin slot virtual yang dapat dimainkan di sejumlah platform dan perangkat. Mereka mirip dengan mesin slot kasino konvensional, namun memiliki lebih banyak gulungan dan pilihan taruhan tambahan. Saat bermain slot online, pemain bertaruh pada hasil putaran, yang ditentukan oleh generator nomor acak bersama dengan ekspektasi pengembalian pemain. Pada saat itu, hasil setiap putaran ditentukan oleh prosedur matematika yang dikirimkan oleh RNG.³⁴

³⁴ Jenis jenis permainan higgs domino island di akses tanggal 22 februari 2024 by unipin 2019