BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komunikasi merupakan suatu kebutuhan naluriah yang ada pada semua makhluk hidup. Rohim (2009:21) mengatakan bahwa komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka. Sifat manusia untuk menyampaikan keinginan dan hasratnya kepada orang lain merupakan pemicu untuk melakukan komunikasi baik melalui lambang-lambang isyarat (nonverbal), lisan (verbal), maupun tulisan. Komunikasi tidak hanya berbentuk pembicaraan, wawancara, surat, laporan, telegram, tetapi juga mencakup mendengarkan, melihat, merasa, dan memberi reaksi terhadap pengalaman-pengalaman dan lingkungan dimana manusia berada (Rohim, 2009:21).

Berkomunikasi pun dilakukan untuk mendapatkan kebutuhan hidup. Salah satunya untuk mendapatkan uang. Mendapatkan uang bisa dengan berbagai cara dan tak sedikit yang memilih jalan pintas untuk mendapatkanya. Salah satunya dengan berjudi. Namun di Indonesia, kegiatan berjudi dilarang keras. Pada pasal 303 KUHP dan UU No. 7 tahun 1974 menjelaskan tentang pelarangan segala macam jenis kegiatan judi untuk alasan apapun. Pasal 1 ayat (1) PP 9/1981 menjelaskan lebih rinci lagi tentang permainan-permainan judi yang dilarang, diantaranya yakni perjudian di kasino (judi kartu dan dadu), perjudian di tempat ramai (judi lempar-bola dan adu hewan), dan perjudian yang dikaitkan dengan

suatu kebiasaan (karapan sapi, adu ayam, pacuan kuda) yang mengandung pertaruhan dengan sengaja (Azania, 2013: 176-177).

Pada undang-undang hukum pidana pasal 303 ayat 3 perjudian dinyatakan sebagai permainan yang kemungkinan akan menang, pada umumnya tergantung pada untung-untungan saja, juga kalau kemungkinannya bertambah besar, karena pemain lebih pandai atau lebih cakap. Berjudi mengandung segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba demikian pula dengan pertaruhan lainnya (Kartono, 1981:58).

Salah satu perjudian yang kerap dijumpai di Payakumbuh adalah Togel atau biasa dikenal dengan sebutan *bete*. Kata *bete* mempunyai makna yakni togel. Togel sendiri merupakan jenis judi menebak angka. Togel merupakan singkatan dari kata *"Toto"* dan *"Gelap"*. *Toto* atau *totoan* berasal dari bahasa Jawa yang berarti "taruh", "taruhan", atau "pertaruhan" (Azania, 2013: 177). Menurut observasi awal, pejudi di Kota Payakumbuh hanya menganggap judi merupakan kegiatan iseng-iseng saja. Mereka tidak merasa rugi karena setiap hari memasang judi. Mereka percaya suatu saat akan menang dan menutupi kerugian yang telah dialaminya.

Payakumbuh merupakan salah satu kota besar di Sumatera Barat. Payakumbuh terkenal dengan kota yang religius seperti salah satu misinya yakni "mewujudkan masyarakat yang berakhlak mulia dan menjunjung tinggi nilai-nilai agama ditengah masyarakat sesuai dengan falsafah Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabbullah". Hal ini dapat dilihat dari banyaknya kegiatan di

UNIVERSITAS ANDALAS
UNTUK KEDJAJAAN BANGSA

masjid/mushalla seperti pengajian dari kalangan anak-anak sampai orang tua. Namun dibalik itu semua, kegiatan *bete* tetap terus ada. Kegiatan *bete* di Payakumbuh sudah berlangsung sejak lama. Masyarakatnya pun tak sungkan-sungkan untuk berbicara mengenai *bete* secara terang-terangan seakan sudah lumrah untuk melakukan kegiatan berjudi. Akan tetapi, dimanapun dan dalam kondisi apapun, perjudian itu dilakukan tetap sebagai tindakan kriminal yang diatur oleh hukum.

Hasil observasi awal dapat disimpulkan bahwa para pejudi berasal dari hampir semua kalangan. Mulai dari remaja hingga para orang tua. Dari masyarakat biasa sampai tokoh masyarakat. Mayoritas laki-laki tapi tak menutup kemungkinan wanita untuk ikut serta. Dengan modal untung-untungan dan uang yang tak seberapa, bisa mendapatkan hasil yang lumayan. Misalnya dalam satu kali putaran, seseorang memasang angka dengan uang taruhan 1000 rupiah dan jika tebakan angkanya berhasil maka ia akan mendapatkan uang sebesar 60.000 rupiah. Begitu juga kelipatannya. Semakin besar uang taruhannya, semakin besar pula uang kemenangannya. Tapi jika gagal, maka uang itu akan lenyap. Hal inilah yang membuat pejudi *betah* bermain *bete*.

Sebuah warung tempat peneliti observasi, didominasi oleh para lelaki dewasa. Setiap harinya delapan sampai sepuluh laki-laki dewasa berkumpul dan bermain *bete* dan didominasi oleh laki-laki yang sudah menikah dan menjadi kepala keluarga. Lee (1982) dalam Lestari menyebutkan bahwa keluarga inti adalah keluarga yang didalamnya terdapat tiga posisi sosial, yaitu suami-ayah, istri-ibu, dan anak-sibling. Dalam keluarga hubungan suami istri bersifat saling mendukung layaknya persahabatan (Lestari, 2013: 6).

Peneliti tertarik dengan fenomena ini berawal dari saat peneliti ingin membeli sesuatu disebuah *kadai* atau warung kopi. Disana terlihat beberapa bapak-bapak tengah duduk-duduk santai minum kopi yang asik berbicara tentang angka dan menyebut-nyebut kata *bete*. Mereka tak merasa canggung karena ada orang asing (peneliti) di sekitarnya. Pembicaraan mereka semakin *asik* disaat salah seorang diantaranya hampir benar menebak angka.

Dilain kesempatan, peneliti juga sempat menyaksikan komunikasi antar ayah dan anak. Seorang anak yang masih memakai seragam sekolah menengah pertama (SMP) menghampiri salah satu pejudi yang ternyata adalah ayah dari anak tersebut. Sang anak meminta uang dan sang ayah menjawab jika nomor yang ia pasang keluar maka sang anak akan diberi uang jajan. Dari kesaksian peneliti tersebut, peneliti melihat bahwa sang ayah yang ternyata adalah pejudi *bete* tidak merasa malu atau canggung membicarakan bahkan mengakui kepada anaknya bahwa ia adalah seorang pejudi.

Komunikasi keluarga memiliki paling tidak tiga tujuan utama bagi para anggota keluarga individual, yakni: komunikasi keluarga berkontribusi bagi pembentukan konsep diri; komunikasi keluarga memberikan pengakuan dan dukungan yang diperlukan; komunikasi keluarga menciptakan model-model (Budyatna dan Ganiem, 2011: 169-172).

Semakin dalam peneliti mengetahui fenomena *bete* ini, peneliti semakin tertarik. Seperti yang telah peneliti jabarkan diatas, *bete* merupakan hal yang lumrah dibicarakan meskipun hal itu jelas dilarang hukum bahkan agama. Dan menjadi pertanyaan besar bagi peneliti tentang perilaku komunikasi seperti apa

UNIVERSITAS ANDALAS
UNTUK KEDJAJAAN BANGSA

yang terjadi saat seorang pejudi melakukan interaksi dengan anggota keluarganya. Dari observasi awal, mayoritas pejudi *bete* adalah laki-laki yang sudah berkeluarga. Mereka biasanya berkumpul untuk melakukan transaksi dan menunggu pengumuman nomor keluar di sebuah warung pada waktu-waktu tertentu.

Judi kupon togel memiliki pengaruh kepada disharmonisasi kehidupan rumah tangga konsumennya. Melalui pengambilan data sosial terbukti bahwa sebelum terjadi disharmonisasi rumah tangga konsumennya, judi kupon togel juga membawa pengaruh berupa kemerosotan moral, peningkatan tindakan kriminalitas, perubahan pemikiran dan perilaku konsumen menjadi irrasional, kemunduran tingkat perekonomian atau kesejahteraan rumah tangga. Lingkungan sosial serta keluarga yang permisif, aturan perundang-undangan yang tidak tegas dan akses pembelian togel yang mudah menjadikan konsumen togel menjadi *addicted*. Sehingga judi kupon togel mudah menyebar di masyarakat. Alasan-alasan pendukung keberadaan togel tersebut sebenarnya tidak lepas dari peran lingkungan keluarga, masyarakat dan aparat. Oleh karena itu, intervensi yang dilakukan tidak dapat lepas dari peran ketiga pihak tersebut (Putra, 2003: 19). Berdasarkan hasil dari penelitian ini, ditemukan bahwa salah satu keluarga yang peneliti teliti tidak mengalami disharmonisasi rumah tangga. Bahkan anggota keluarga tidak merasa keberatan dengan kebiasaan kepala keluarganya yakni berjudi.

Oleh karena itu yang membuat peneliti tertarik untuk mengkaji perjudian *bete* ini adalah bagaimana perilaku komunikasi yang dilakukan oleh pejudi *bete* sebagai kepala keluarga terhadap anggota keluarganya yang diangkat dalam

sebuah karya ilmiah dengan judul **"Perilaku Komunikasi Pejudi Dalam Keluarga (Studi Deskriptif Judi Bete di Kalangan Masyarakat Kota Payakumbuh)"**

1.2 Fokus Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada kajian perilaku komunikasi pejudi *bete* dalam keluarga dengan Teori Dialektika Hubungan *(Relational Dialectics Theory)* dan Teori Pertukaran Sosial *(Social Exchange Theory).*

1.3 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana perilaku komunikasi pejudi *bete* sebagai pemimpin dalam keluarga
2. Bagaimana perilaku komunikasi pejudi *bete* dalam konflik keluarga
3. Bagaimana perilaku komunikasi pejudi *bete* di lingkungan perjudian

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul dan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Perilaku komunikasi yang dilakukan oleh pejudi *bete* dalam komunikasi keluarga.
2. Perilaku komunikasi pejudi *bete* dalam konflik keluarga
3. Perilaku komunikasi pejudi *bete* di lingkungan perjudian

UNIVERSITAS ANDALAS
UNTUK KEDJAJAAN BANGSA

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan dari terlaksananya penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

   Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah khasanah pengetahuan dalam bidang Ilmu Komunikasi dan dapat jadi acuan studi penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

   Peneliti berharap hasil penelitian bisa berguna bagi para pembaca untuk dapat mengetahui tentang perilaku komunikasi yang dilakukan oleh pejudi *bete* dalam keluarga. Dan pembaca dapat menghindari segala macam bentuk perjudian serta dapat melindungi keluarga atau orang terdekatnya.

UNIVERSITAS ANDALAS
UNTUK KEDJAJAAN BANGSA