

**STRATEGI KOMUNIKASI APARATUR GAMpong DALAM  
MENANGGULANGI GAME JUDI ONLINE DI ALUE SUNGAI  
PINANG KECAMATAN JEUMPA KABUPATEN  
ACEH BARAT DAYA**

**SKRIPSI**

**Disusun Oleh:**

**AHSANUL TANZUNA  
NIM. 190401045**

**Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam**



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2023 M / 1445 H**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana (S-1) dalam Dakwah dan Komunikasi  
Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam**

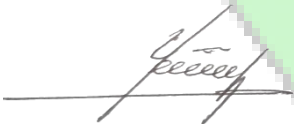
**Oleh:**


**AHSANUL TANZUNA  
Nim: 190401045**

**Disetujui Oleh:**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

  
**(Drs. Yusri, M. LIS)**  
**NIP. 196712041994031004**

  
**(Fajri Chairawati, S.Pd.I., MA)**  
**NIP. 197903302003122002**

**SKRIPSI**

**Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry  
dan Dinyatakan Lulus serta Disahkan sebagai  
Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana S-1 Dakwah dan Komunikasi  
Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam**

**Diajukan Oleh:**

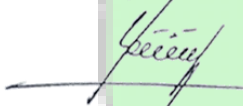
**AHSANUL TANZUNA  
Nim. 190401045**

**Pada Hari/Tanggal  
Jum'at, 04 Agustus 2023 M  
17 Muharram 1445 H**

**di  
Darussalam - Banda Aceh**

**Panitia Sidang Munaqasyah**

**Ketua,**



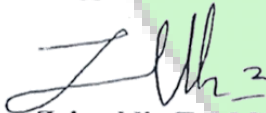
**Drs. Yusfi, M.LIS  
NIP. 196712041994031004**

**Sekretaris,**



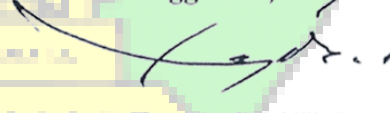
**Fairi Chairawati, S.Pd.I., MA  
NIP. 197903302003122002**

**Anggota I,**



**Zairuddin T, M.Si  
NIP. 197011042000031002**

**Anggota II,**



**Taufik, SE.AK., M.Ed  
NIP. 197705102009011013**

**Mengetahui,**

**Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry  
Darussalam, Banda Aceh**



**Prof. Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd  
Nip. 196412201984122001**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama Penulis : Ahsanul Tanzuna

NIM : 190401045

Jenjang : Sarjana (S-1)

Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

Banda Aceh, 01 Agustus 2023  
Yang Menyatakan,



Ahsanul Tanzuna  
NIM. 190401045

## KATA PENGANTAR



Syukur *alhamdulillah* penulis panjatkan ke hadirat Allah swt. atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana batas waktu yang telah ditetapkan. Selanjutnya shalawat beserta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah membimbing dan mengangkat derajat umat manusia dari alam kebodohan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu studi untuk mendapatkan gelar sarjana pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. Dalam penulisan ini penulis mengangkat satu judul **Strategi Komunikasi Aparatur Gampong dalam Menanggulangi Game Judi Online di Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya.**

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengalami banyak kesulitan, namun berkat bimbingan dan partisipasi berbagai pihak akhirnya dapat penulis selesaikan dengan baik. Dalam hal ini, penulis perlu mengucapkan rasa terima kasih kepada:

*Pertama*, kepada yang tercinta kedua orang tua penulis, kepada saudara kandung yang senantiasa selalu memotivasikan penulis dalam menghadapi berbagai persoalan dan permasalahan dalam penulisan skripsi ini.

*Kedua*, kepada bapak Drs. Yusri, M. LIS selaku pembimbing I dan Ibu Fajri Chairawati, S.Pd.I., MA selaku pembimbing II yang telah banyak membimbing

dengan meluangkan tenaga, waktu dan pikiran kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.

*Ketiga*, kepada Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, yang telah memberi izin kepada penulis untuk menyusun skripsi ini dan atas ketersediaan segala sarana dan prasarana yang ada, sehingga sangat menunjang perkuliahan penulis pada Fakultas Dakwah UIN Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.

*Keempat*, kepada para Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang dengan tulus telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis agar mencapai kematangan intelektual dalam berbagai mata kuliah. Demikian juga kepada para karyawan-karyawati Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan berbagai administrasi perkuliahan serta kepada kepala dan pengurus perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah melayani dan memberikan pinjaman buku-buku maupun informasi lainnya.

*Kelima*, kepada kawan-kawan jurusan dan teman seperjuangan Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019 yang sudah mendukung penulis dan terkhususnya yang telah membantu dan memberi motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa karya ini hanyalah langkah awal dari upaya tanpa akhir untuk mengembangkan potensi pada diri penulis sendiri. Oleh sebab itu, atas segala bantuan, bimbingan dan arahan serta amal baik yang telah diberikan oleh semua pihak, penulis hanya mampu mendo'akan kepada

Allah swt. semoga menjadi amal baik dan senantiasa selalu diridhai-Nya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun redaksi bahasanya. Untuk itu, penulis mengharapkan saran dan kritikan beserta arahan yang sifatnya membangun dari segenap pembaca demi kesempurnaan skripsi ini nantinya. Mudah-mudahan karya tulis ilmiah yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi kita semua. *Amin ya Rabbal 'Alamin.*



Banda Aceh, 01 Agustus 2023

**Ahsanul Tanzuna**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Definisi Operasional.....	8
F. Sistematika Pembahasan .....	10
<b>BAB II : KAJIAN KEPUSTAKAAN</b> .....	<b>12</b>
A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan .....	12
B. Kerangka Teoritik .....	17
1. Definisi Strategi .....	17
2. Konsep Strategi Komunikasi.....	20
3. Hambatan Komunikasi.....	23
4. Sejarah Perjudian .....	29
5. Makna Perjudian Online .....	30
6. Bentuk-Bentuk Perjudian Online .....	34
7. Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Judi Online .....	37
8. Teori yang Digunakan.....	39
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b> .....	<b>42</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	42
B. Lokasi Penelitian.....	43
C. Informan Penelitian.....	43
D. Teknik Pengumpulan Data.....	43
E. Teknik Analisis Data.....	45
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>47</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	47
B. Strategi Komunikasi Aparatur Gampong dalam Menanggulangi Game Judi Online di Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Abdya.....	52
C. Kendala yang Dihadapi Aparatur Gampong dalam Menanggulangi Game Judi Online di Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Abdya.....	56
D. Analisis Penelitian.....	59



<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>63</b>
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran-saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Skripsi

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian Ilmiah

Lampiran 3 Foto Wawancara Penelitian

Lampiran 4 Daftar Riwayat Hidup



## ABSTRAK

**Nama Penulis** : Ahsanul Tanzuna  
**NIM** : 190401045  
**Judul** : Strategi Komunikasi Aparatur Gampong dalam Menanggulangi Game Judi Online di Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya  
**Prodi** : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
**Fakultas** : Dakwah dan Komunikasi

Judi Online saat ini sangat digemari, karena selain memiliki banyak pilihan jenis dan mudah dimainkan, juga dapat dilakukan di mana saja. Kondisi masyarakat di Gampong Alue Sungai Pinang juga tidak luput dari permasalahan judi online. Oleh karena itu, yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui strategi komunikasi aparatur Gampong dalam menanggulangi game judi online serta untuk mengetahui kendala yang dihadapi aparatur Gampong dalam menanggulangi game judi online di Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka penulis menggunakan metode penelitian metode deskriptif yaitu suatu metode yang menggambarkan, menafsirkan, menganalisa dan menguraikan masalah yang terjadi sebagaimana adanya. Sedangkan dalam pengumpulan data penulis menggunakan instrumen *Field research* (penelitian lapangan). Oleh karena itu, untuk mendukung metode tersebut, maka digunakan teknik: Wawancara, observasi dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa strategi komunikasi yang dilakukan oleh aparatur Gampong dalam menanggulangi game judi online di Gampong Alue Sungai Pinang yaitu mensosialisasikan, memanggil secara khusus pelaku judi online, menasehati, dan memberikan sanksi administratif bagi masyarakat yang melakukan game judi online. Adapun kendala yang dihadapi dalam menanggulangi game judi online yaitu judi online sulit dibendung karena beroperasinya menggunakan teknologi informasi yang mampu menembus bilik-bilik rumah sehingga sulit untuk dikontrol pelakunya, mudahnya akses judi online oleh masyarakat, kurangnya pemahaman masyarakat tentang ilmu agama, kurangnya kontrolan orang tua dan kurangnya kerja sama pemerintah, tokoh masyarakat dan juga pimpinan Gampong dalam memberantas game judi online di masyarakat.

**Kata Kunci:** *Strategi Komunikasi, Aparatur Gampong, Menanggulangi, Judi Online*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Masyarakat modern yang serba kompleks sebagai produk dari kemajuan teknologi, komunikasi, industrialisasi dan urbanisasi memunculkan banyak masalah sosial. Adaptasi atau penyesuaian diri terhadap masyarakat modern yang hyperkompleks itu menjadi mudah. Kesulitan mengadakan adaptasi dan adjustment menyebabkan kebingungan, kecemasan dan konflik-konflik baik yang terbuka dan eksternal sifatnya, maupun yang tersembunyi dalam batin, sehingga banyak orang mengembangkan pola tingkah laku menyimpang dari norma-norma umum, atau berbuat semaunya, untuk kepentingan sendiri dan mengganggu atau merugikan orang lain.<sup>1</sup>

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai game online. Media game online sangat berpengaruh terhadap

---

<sup>1</sup> Muhammad Nur Rahman, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta: PT. Gramedia, 2008), hlm. 86.

pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar.<sup>2</sup>

Seiring perkembangan teknologi telekomunikasi dan informasi telah berjalan sedemikian rupa sehingga pada saat ini sudah sangat jauh berbeda dengan sepuluh tahun yang lalu. Pemanfaatan teknologi tersebut telah mendorong pertumbuhan bisnis yang pesat, karena berbagai informasi telah dapat disajikan dengan canggih dan mudah diperoleh, dan melalui hubungan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi dapat digunakan untuk bahan melakukan langkah bisnis selanjutnya. Pihak pihak yang terkait dalam transaksi tidak perlu bertemu face to face, cukup melalui peralatan komputer dan telekomunikasi, kondisi yang demikian merupakan pertanda dimulainya era siber.<sup>3</sup> Dengan berkembang pesatnya sistem teknologi dan komunikasi, perjudian juga sudah dapat diakses melalui bidang teknologi dan komunikasi yang sering dikenal saat ini sebagai judi online.

Pemanfaatan teknologi informasi, media, dan komunikasi telah mengubah baik perilaku masyarakat maupun peradaban manusia secara global. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah pula menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat.<sup>4</sup> Teknologi informasi saat ini menjadi pedang bermata dua karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus menjadi teknologi yang

---

<sup>2</sup> Lusiana afrianti, perbedaan tingkat agresivitas pada remaja yang bermain game online jenis agresif dan non agresif, skripsi, (Surakarta, 2009), hlm. 1., online diakses pada tanggal 1 Mei 2023

<sup>3</sup> Niniek Suparni, *Cyberspace Problematika & Antisipasi Pengaturannya*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hlm. 1.

<sup>4</sup> Abdul Halim Barkatullah, *Hukum Transaksi Elektronik*, (Bandung, Nusa Media, 2017) hlm.

sangat rawan dalam mengakomodasi perbuatan kriminal dan perbuatan melawan hukum yang dilakukan oleh orang-orang yang menguasai teknologi informasi. Dari sisi negatif pengaruh budaya luar yang dapat mempengaruhi budaya pengguna internet itu sendiri, selain itu kejahatan di dunia maya juga tidak terelakan lagi.

Berbagai kejahatan mengundang pihak-pihak jahat untuk melakukan kejahatan berbasis teknologi elektronik digital, dalam hal ini kejahatan dan kriminal melibatkan secara langsung maupun tidak langsung teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan komputer, telepon genggam (Smartphone), email, internet, website, dan lain-lain secara luas dan masih mengundang berbagai pihak jahat untuk melakukan kejahatan berbasis teknologi elektronik dan digital. Salah satunya kejahatan baru melalui internet yaitu perjudian melalui internet (Judi Online).

Perjudian secara online telah diatur secara khusus dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2008, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843) selanjutnya disingkat dengan UU ITE mengatur bahwa: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan atau mentransmisikan Informasi Elektronik atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian dengan pidana penjara paling lama 6 tahun atau denda 1 miliar.”<sup>5</sup>

Dalam Islam, apapun bentuk dan wujud dari perjudian sangat dilarang oleh Allah SWT. Sebagaimana firman Allah dalam surat Al-Maidah yaitu:

---

<sup>5</sup> Niniek Suparni, *Cyberspace Problematika & Antisipasi Pengaturannya*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009) hlm 221.

يَأْيُهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلُمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ. إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Artinya: *Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu). (Q.S. Al-Maidah: 90-91)*

Dari ayat di atas telah diterangkan bahwa Allah SWT melarang umat Islam untuk meminum khamar, dan berjudi karena hal tersebut merupakan perbuatan setan dan akan menimbulkan permusuhan sesama manusia dan menghalangi kita untuk mengingat dan beribadah kepada Allah SWT. Oleh karena itu, sebagai warga negara yang beriman dan bertakwa kepada Tuhannya, maka sudah seharusnya membekali diri sendiri dengan ajaran agama dan ketaatan terhadap penciptanya yang harus diterapkan dalam berperilaku di kehidupan sehari-hari baik di lingkungan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Jadi sudah seharusnya sebagai warga negara taat pada hukum harus menjauhi dan tidak mendekati praktek perjudian karena lebih banyak kerugian yang diperoleh dibandingkan dengan manfaat yang akan didapatkan baik dalam kehidupan didunia maupun diakhirat nanti.

Perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri yang bisa ditemukan di masyarakat. Bahkan fenomena perjudian tersebut bukanlah hal yang baru dalam kehidupan masyarakat Indonesia, sejak dulu sampai sekarang praktek perjudian sudah ada. Kejahatan perjudian ini banyak hal yang mempengaruhi, diantaranya unsur-unsur ekonomi dan sosial memiliki peranan atas perkembangan

perjudian. Seiring dengan perkembangan zaman, perjudian dapat dilakukan dengan berbagai mekanisme dan ragam bentuk. Berjudi secara umum dipandang sebagai sebuah kejahatan.<sup>6</sup>

Judi Online saat ini sangat digemari, karena selain memiliki banyak pilihan jenis dan mudah dimainkan, juga dapat dilakukan di mana saja, di kantor, di rumah, di cafe, dan di banyak tempat lainnya. Hanya berbekal laptop atau smartphone, judi ini sudah dapat dimainkan. Pesatnya perkembangan internet pada saat sekarang bukanlah sesuatu hal yang aneh karena perkembangan internet berbanding lurus dengan perkembangan bisnis perjudian melalui internet (internet gambling). Sebenarnya hal ini tidak terlepas dari fakta-fakta semakin banyaknya situs-situs judi dan mencari berbagai macam jenis-jenis permainan untuk bermain judi di dalam situs-situs judi tersebut karena semua jenis permainan dapat dengan mudah ditemukan dan diikuti di internet.<sup>7</sup>

Alue Sungai Pinang merupakan salah satu Gampong yang ada di Kecamatan Jeumpa Kabupaten Abuya. Kondisi masyarakat di Gampong ini juga tidak luput jadi permainan judi online. Di mana dalam realitas di lapangan banyak warga masyarakat yang ikut terjun langsung dalam arena perjudian online yang semakin lama semakin mengkhawatirkan dan tentunya dapat menjerumuskan kelembah kesengsaraan baik di dunia maupun di akhirat.

Pimpinan Gampong terutama Keuchik sebagai pimpinan tertinggi dari pemerintahan Gampong tentunya memiliki tanggung jawab yang besar terhadap

---

<sup>6</sup> Putri Oktaviyani, 2018, "Peran Kepolisian dalam Penanggulangan Judi Togel Online (Studi Kasus di Kepolisian Sektor Laweyan Surakarta)", Tugas Akhir Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Surakarta, hlm. 1

<sup>7</sup> Jupiter, "Tinjauan Yuridis Kriminologis Bandar Judi Bola Online di Jakarta Dihubungkan Dengan Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik", Tugas Akhir Fakultas Hukum, Universitas Pasundan, 2017, hlm. 4.



segala hal yang terjadi di wilayah kekuasaannya. Seorang Keuchik dapat melakukan segala hal untuk perbaikan lingkungan dan pengembangan Gampong. Komunikasi yang dilakukan aparatur Gampong harus mampu mendorong masyarakat untuk ikut bekerjasama dalam melakukan pencegahan suatu masalah. Aparatur Gampong sudah melakukan berbagai upaya seperti mensosialisasikan dan menasehati masyarakat dalam rangka menanggulangi game judi online dengan harapan agar masyarakat tidak lagi bermain game judi online tersebut. Namun demikian dalam kenyataannya, penulis melihat masih ada yang bermain game judi online, sehingga masyarakat masih kurang peduli terhadap himbuan dari aparatur Gampong Alue Sungai Pinang. Dari segi kesadaran masyarakat untuk meninggalkan game judi online masih jauh dari harapan disebabkan karena masyarakat sudah terlalu kecanduan, baik itu di kalangan remaja maupun orang tua.

Masalah lainnya juga penulis temukan, mudahnya akses internet membuat masyarakat mudah melakukan permainan judi online karena bukan lagi bersifat manual tetapi sudah menggunakan media internet. Maka dari itu permasalahan judi jadi berat untuk diatasi karena memiliki kesempatan yang lebih luas untuk melakukan permainan judi online. Sehingga dampaknya yaitu membuat masyarakat malas bekerja, merusak mental akhlak remaja, kurang bersemangat untuk bekerja. Sehingga dibutuhkan suatu strategi komunikasi aparatur Gampong sebagai salah satu alternatifnya dalam menanggulangi game judi online tersebut.

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti merasa tertarik untuk menjadikannya sebagai penelitian skripsi dengan mengambil judul **“Strategi Komunikasi Aparatur Gampong Dalam Menanggulangi Game Judi Online di Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas maka dapat dirumuskan pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana strategi komunikasi aparatur Gampong dalam menanggulangi game judi online di Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya?
2. Apa saja kendala yang dihadapi aparatur Gampong dalam menanggulangi game judi online di Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui strategi komunikasi aparatur Gampong dalam menanggulangi game judi online di Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya.
2. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi aparatur Gampong dalam menanggulangi game judi online di Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan serta informasi terkait strategi komunikasi aparatur Gampong dalam menanggulangi

game judi online di Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya.

- b. Semoga dapat dijadikan rujukan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

## 2. Manfaat praktis penelitian

### a. Bagi peneliti

Menambah wawasan serta pengalaman terkait strategi komunikasi aparatur Gampong dalam menanggulangi game judi online di Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Abdy.

### b. Bagi program studi

Sebagai masukan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah ada serta dapat menambah bahan bacaan.

### c. Bagi institusi terkait

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa dan masyarakat serta peneliti juga berharap penelitian ini dapat membuka wawasan terhadap lingkungan masyarakat.

## E. Definisi Operasional

### 1. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi adalah perencanaan untuk meraih satu tujuan. Untuk meraih tujuan tersebut, strategi tidak berfungsi sebagai peta yang hanya mengarahkan, tetapi juga harus membuktikan cara operasionalnya.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Yusuf Zainal Abidin, *Manajemen Komunikasi (Filosofi, Konsep, dan Aplikasi)* (Bandung: Pustaka Setia 2015), hlm. 155.

## 2. Aparatur Gampong

Kata aparatur dapat bermakna negara, alat-alat negara (pegawai-pegawai),<sup>9</sup> Atau perangkat, alat (negara, pemerintahan), para pegawai (negeri).<sup>10</sup> Aparatur Gampong pada dasarnya adalah pelaksana peradilan hukum yang dewasa ini didukung oleh sejumlah peraturan perundang-undangan. Dengan kata lain, payung hukum pemberdayaan lembaga-lembaga adat dan hukum adat yang sangat memadai.<sup>11</sup>

Sedangkan Gampong menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah desa, dusun, ataupun sekelompok rumah yang merupakan bagian kota (biasanya yang rumah-rumahnya kurang begitu bagus).<sup>12</sup> Aparatur Gampong terdiri dari keuchik dan imum meunasah beserta perangkat Gampong.<sup>13</sup> Aparatur Gampong bertanggung jawab terhadap penyusunan dan pelaksanaan peraturan-peraturan di Gampong serta peraturan-peraturan pemerintahan.

## 3. Game

Menurut Jasson game adalah suatu system atau program dimana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada obyek di dalam game untuk tujuan tertentu.<sup>14</sup>

<sup>9</sup> WJS Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Cet ke 4 (Jakarta: Balai Pustaka 2007), hlm. 54.

<sup>10</sup> WJS Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia...* hlm. 60

<sup>11</sup> Badruzzaman Ismail, dkk, *Pedoman Peradilan Adat Di Aceh*, (Banda Aceh : Majelis Adat Aceh, 2012), hlm. 6

<sup>12</sup> WJS Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia...*, hlm. 515

<sup>13</sup> Qanun Provinsi Aceh Darussalam Nomor 5 Tahun 2003, Tentang Gampong Dalam Provinsi Nangro Aceh Darussalam, PDF Online [http://www1 media.acehprov.go.id/uploads/qanun\\_prov\\_nad\\_no\\_05\\_tahun\\_2003.pdf](http://www1.media.acehprov.go.id/uploads/qanun_prov_nad_no_05_tahun_2003.pdf)

<sup>14</sup> Dedi Saputra dan Arif Rafiqin, *Pembuatan Aplikasi Game Kuis "Pontianak Punye" Berbasis Android*, (Pontianak: 2017), hlm. 72

#### 4. Judi Online

Judi Online merupakan jenis judi yang saat ini amat digemari, karena selain memiliki banyak pilihan jenis dan mudah dimainkan, juga dapat dilakukan dimana saja, di kantor, di rumah, di cafe, dan di banyak tempat lainnya. Hanya berbekal laptop atau smartphone, judi ini sudah dapat dimainkan. Pesatnya perkembangan internet pada saat sekarang bukanlah sesuatu hal yang aneh karena perkembangan internet berbanding lurus dengan perkembangan bisnis perjudian melalui internet (internet gambling). Sebenarnya hal ini tidak terlepas dari fakta-fakta semakin banyaknya situs-situs judi tersebut, semua jenis permainan dapat dengan mudah ditemukan dan diikuti di internet.<sup>15</sup>

#### F. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Maka penulis akan mendiskripsikan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab pertama, merupakan bagian pendahuluan ini di dalamnya berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab kedua, pada bab ini memuat uraian tentang tinjauan pustaka atau buku-buku yang berisi teori-teori besar (grand theory) dan teori-teori yang dirujuk dari pustaka penelitian kualitatif ini keberadaan teori baik yang dirujuk dari pustaka atau

---

<sup>15</sup> Jupiter, 2017, "Tinjauan Yuridis Kriminologis Bandar Judi Bola Online di Jakarta Dihubungkan Dengan Undang-Undnag No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Eelektroni", Tugas Akhir Fakultas Hukum, Universitas Pasundan , hlm. 4.

hasil penelitian terdahulu yang digunakan sebagai penjelasan dan berakhir pada konstruksi teori baru yang dikemukakan oleh peneliti.

Bab ketiga, menjelaskan tentang metode penelitian yang dipakai oleh peneliti, sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan dan tahap-tahap penelitian.

Bab keempat adalah hasil penelitian yang meliputi, pemaparan data, temuan penelitian.

Bab kelima adalah kesimpulan dan saran.



## **BAB II**

### **KAJIAN KEPUSTAKAAN**

#### **A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga peneliti dapat memperkaya teori dan bahasa yang akan digunakan dalam kajian penelitian. Peneliti memilih beberapa penelitian sejenis dengan objek dan subjek yang peneliti bahas dalam penelitian ini. Berikut merupakan hasil penelitian terdahulu sebagai perbandingan penelitian yang sedang peneliti kaji.

Penelitian yang dilakukan oleh Mulyadi<sup>16</sup>, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Hasanudin Makasar, pada Tahun 2014 dengan judul “Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian Online yang Dilakukan oleh Anak di Kota Makasar”. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa modus operandi dari perjudian online yaitu perjudian online dengan sistem tunai dan dengan sistem deposit. Adapun faktor penyebab dilakukannya judi online di kota Makasar terbagi menjadi dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal serta untuk upaya penanggulangan terhadap tindak kriminal judi online di kota makasar terdiri dari tiga upaya yaitu pre-emptif, preventif, dan represif. Penelitian yang dilakukan diatas berbeda dengan penelitian ini, objek penelitian berbeda, dan peneliti hanya fokus pada strategi komunikasi pimpinan Gampong Alue Sungai Pinang dalam meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menghindari game judi online di

---

<sup>16</sup> Mulyadi, Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian Online yang Dilakukan Oleh Anak Di Kota Makassar, SKRIPSI 2014., online diakses pada tanggal 2 Mei 2023

masyarakat, sedangkan penelitian tersebut kriminologis terhadap kejahatan Perjudian online yang dilakukan oleh Anak di Kota Makasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Fattaa Erlangga Andris<sup>17</sup>, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, pada Tahun 2018 dengan judul “Upaya Kepolisian Dalam Pemberantasan Tindak Pidana Perjudian Dadu Guncang (Studi Di Polres Asahan)”. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa upaya preventif dilakukan dengan memberikan penyuluhan kepada masyarakat dengan melakukan sosialisasi, penyuluhan kepada masyarakat. Melakukan operasi dan pengawasan di tempat-tempat keramaian, melakukan pengawasan secara rutin dan melakukan pengintaian. Sedangkan upaya represif dilakukan dengan menyelidiki dan mencari informasi dari masyarakat mengenai daerah-daerah yang di sinyalir sebagai tempat yang rawan akan tindak pidana perjudian, melakukan penyamaran, menangkap tersangka dan menyita barang bukti, menindak tegas para pelaku perjudian serta selalu memberi himbauan kepada para pelaku untuk tidak melakukan tindak pidana perjudian lagi. Penelitian yang dilakukan diatas berbeda dengan penelitian ini, objek penelitian berbeda, dan peneliti hanya fokus pada strategi komunikasi pimpinan Gampong Alue Sungai Pinang dalam meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menghindari game judi online di masyarakat, sedangkan penelitian tersebut fokusnya adalah upaya yang dilakukan dalam pemberantasan tindak pidana perjudian.

---

<sup>17</sup> Fattaa Erlangga Andris, Upaya Kepolisian Dalam Pemberantasan Tindak Pidana Perjudian Dadu Guncang (Studi Di Polres Asahan), Skripsi, 2018., online diakses pada tanggal 3 Mei 2023



Penelitian yang dilakukan oleh Asriadi,<sup>18</sup> Mahasiswa Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar pada tahun 2020 dengan judul “Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros). Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku judi online yang dilakukan oleh AS adalah menghabiskan waktu untuk bermain judi online antara 5 (lima) sampai 6 (enam) jam dalam sehari. Tingginya frekuensi AS disebabkan oleh kebebasan AS membawa HP di sekolah sehingga AS memiliki banyak kesempatan bermain judi online di lingkungan sekolah. Jenis permainan judi online yang diikuti oleh AS adalah permainan kartu berupa kiu-kiu dan poker serta permainan bola online yaitu sbobet. AS terobsesi untuk mengulangi pengalaman berjudi yang pernah dirasakan di masa lalu. Apalagi ketika AS memenangkan pertaruhan. AS juga sulit mengalihkan perhatian pada hal-hal lain selain perjudian atau secara khusus memikirkan cara-cara untuk memperoleh uang melalui perjudian. AS memiliki keinginan yang kuat untuk terus bermain judi online karena AS memiliki perasaan jika ia bermain judi, maka ia akan merasa senang apabila ia menang. Perasaan sebaliknya apabila AS mengalami kekalahan, ia merasa kecewa dan ingin terus bermain untuk menebus kealahannya. Suasana kompetisi dalam permainan judi online memacu semangat AS untuk bermain lebih sering. AS memiliki kebutuhan untuk berjudi dengan kecenderungan meningkatkan jumlah uang (taruhan) demi mencapai suatu kenikmatan atau kepuasan yang diinginkan.

---

<sup>18</sup> Asriadi, Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros), Skripsi, 2020., online diakses pada tanggal 3 Mei 2023

Penelitian yang dilakukan oleh Nurlela<sup>19</sup>, Mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, pada Tahun 2022 dengan judul “Strategi Lembaga Kepemudaan Gampong Kutelintang dalam Mengatasi Delinkuensi Remaja”. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk-bentuk delinkuensi remaja yang terjadi di Gampong Kutelintang Kecamatan Blangkejeren Kabupaten Gayo Lues seperti: penyalahgunaan narkoba, penyalahgunaan teknologi, sabung ayam, tawuran, mencuri, bolos sekolah, merokok di bawah umur sampai pada melawan kepada orang tua. Adapun strategi lembaga kepemudaan Gampong Kutelintang dalam mengatasi delinkuensi pada remaja dengan menggunakan 3 upaya yaitu: a). Upaya preventif dengan membuat kegiatan seperti magrib mengaji, kelompok diskusi, halal bi halal (Silaturahmi), berpartisipasi dalam kegiatan memperingati hari besar Islam, pelaksanaan program MTQ, studi banding dan mengadakan kegiatan seni dan olah raga. b). Upaya represif pengurus lembaga mengadakan penyuluhan terkait delinkuensi yang dilakukan dan memberikan peringatan kepada pelaku pelanggar. c). Upaya kuratif Program kegiatan Pembangunan atau menciptakan lapangan Kerja, yang bertujuan untuk mengembangkan dan meminimalisir delinkuensi pada remaja untuk mewujudkan pemuda yang berpotensi dan berprestasi. Namun strategi ini belum terealisasi secara optimal sesuai dengan program yang telah di buat dan tujuan yang diharapkan, karena masih ada beberapa remaja yang masih melakukan perilaku delinkuensi meskipun sudah tidak berjumlah banyak seperti sebelumnya.

---

<sup>19</sup> Nurlela, Strategi Lembaga Kepemudaan Gampong Kutelintang dalam Mengatasi Delinkuensi Remaja, SKRIPSI, 2022., online diakses pada tanggal 4 Mei 2023

Jurnal yang ditulis oleh Hadi Iskandar, dkk., “*Penyuluhan Hukum Terkait Judi Online Bagi Generasi Milenial* (Studi di Kota Banda Aceh). Dalam jurnal ini dijelaskan bahwa perjudian sudah lama marak dan menyebar luas dalam kehidupan masyarakat, baik yang bersifat secara terang-terangan ataupun sembunyi-sembunyi. Pada perilaku perjudian terdapat sesuatu emosional dalam diri mereka yang akan lebih memuncak penuh ketegangan disertai perasaan tidak menentu sehingga memunculkan rangsangan atau nafsu untuk terus bermain judi yang dapat memunculkan suatu pola kebiasaan dan menimbulkan rasa ketagihan atau kecanduan dalam bermain judi. Tersedianya fasilitas situs-situs judi online pada jaringan internet yang sangat beranekaragam akan berdampak permainan tersebut cepat menyebar luas ke berbagai kalangan. Adapun yang membedakan judi online adalah tempat dan sarana yang memanfaatkan jaringan internet sehingga pelaku dapat bermain judi kapan saja dan dimana saja, terlebih model cara untuk dapat bermain judi online tidak memiliki syarat yang memberatkan sehingga siapapun dapat melakukan kegiatan tersebut dengan nyaman, aman, dan praktis.<sup>20</sup>

Dari gambaran di atas terlihat bahwa tulisan-tulisan tersebut menurut hemat penulis belum menyentuh secara konkrit tentang masalah yang sesuai dengan fokus kajian dalam penelitian skripsi ini, yaitu Strategi Komunikasi Pimpinan Gampong dalam Meningkatkan Kesadaran Masyarakat untuk Menghindari Game Judi Online di Desa Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya, penulis berharap apa yang telah dikaji dalam tulisan dan buku tersebut di atas dapat dijadikan sebagai landasan teori bagi kajian skripsi ini.

---

<sup>20</sup> Hadi Iskandar., dkk., *Penyuluhan Hukum Terkait Judi Online Bagi Generasi Milenial*, (Studi di Kota Banda Aceh), *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Darma Bakti Teuku Umar*, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Vol 4, No 1 (2022) Januari-Juni.

## **B. Kerangka Teoritik**

### **1. Definisi Strategi**

Strategi sudah dikenal sebagai suatu rencana yang bisa dipakai oleh berbagai bidang. Strategi menunjukkan arahan umum yang hendak ditempuh oleh organisasi untuk mencapai tujuannya. Berikut ini adalah paparan kajian-kajian tentang strategi, yaitu:

#### **a. Pengertian strategi**

Strategi berasal dari kata *Strategos* dalam bahasa Yunani merupakan gabungan dari *Stratos* atau tentara dan *ego* atau pemimpin. Suatu strategi mempunyai dasar atau skema untuk mencapai sasaran yang dituju. Jadi pada dasarnya strategi merupakan alat untuk mencapai tujuan. Strategi ialah suatu seni menggunakan kecakapan dan sumber daya suatu organisasi untuk mencapai suatu sasarannya melalui hubungannya yang efektif dengan lingkungan dalam kondisi yang paling menguntungkan. Strategi dapat dikatakan sebagai suatu tindakan penyesuaian untuk mengadakan reaksi terhadap situasi lingkungan tertentu yang dapat dianggap penting, dimana tindakan penyesuaian tersebut dilakukan secara sadar berdasarkan pertimbangan yang wajar.

Menurut dua pakar strategi seperti yang dikutip oleh Sesra Budio dalam buku Hamel dan Prahalad menyebutkan strategi merupakan tindakan yang bersifat incremental (senantiasa meningkat) dan terus menerus, serta dilakukan berdasarkan sudut pandang tentang apa yang diharapkan.<sup>21</sup> Strategi dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa suatu rencana yang dilakukan agar mencapai tujuan dengan baik.

---

<sup>21</sup> Sesra Budio, (mengutip Hamel dan Prahalad (1995)), Strategi Manajemen Sekolah, *Jurnal Menata*. Vol 2, No.2, Juni (2019), hlm. 58.

### **b. Peranan Strategi**

Pada peranannya strategi memiliki peranan yang sangat penting untuk pencapaian tujuan, karena strategi memberikan arah tindakan, dan cara bagaimana tindakan tersebut harus dilakukan agar tujuan yang diinginkan tercapai. Strategi memiliki 3 peranan penting dalam mengisi tujuan manajemen, yaitu:

- 1) Strategi sebagai pendukung untuk pengambilan keputusan, strategi sebagai suatu elemen untuk mencapai sukses. Strategi merupakan suatu bentuk memberikan kesatuan hubungan antara keputusan-keputusan yang diambil oleh individu atau organisasi.
- 2) Strategi sebagai sarana koordinasi dan komunikasi, salah satu peranan penting sarana koordinasi dan komunikasi adalah strategi sebagai memberikan kesamaan dalam suatu arah.
- 3) Strategi sebagai target, Konsep strategi akan digabungkan dengan misi dan visi untuk menentukan di mana perusahaan berada dalam masa yang akan datang.<sup>22</sup>

### **c. Perumusan Strategi**

Perumusan strategi dapat dilakukan dengan pengembangan rencana jangka panjang untuk mengelola secara efektif kelemahan, peluang dan ancaman yang terdapat dalam lingkungan eksternal dan menfokuskan pada kekuatan. Sebelum merumuskan strategi maka harus melakukan analisi secara seksama terhadap lingkungan, baik lingkungan eksternal maupun internal. Strategi akan dirumuskan melalui tahapan utama sebagai berikut:

---

<sup>22</sup> Sesra Budio (Mengutip Grant (1999:21)), Strategi Manajemen Sekolah, *Jurnal Menata*. Vol 2, No. 2, Juni (2019), hal. 60

- 1) Analisis Arah, yaitu untuk menentukan visi-misi-tujuan jangka panjang yang ingin dicapai organisasi.
- 2) Analisis Situasi, yaitu tahapan untuk membaca situasi dan menentukan Kekuatan-Kelemahan-Peluang-Ancaman yang akan menjadi dasar perumusan strategi.
- 3) Penetapan Strategi, yaitu tahapan untuk identifikasi alternatif dan memilih strategi yang akan dijalankan organisasi.<sup>23</sup>

Strategi dirumuskan untuk menggalang berbagai sumber daya organisasi dan mengarahkannya ke pencapaian visi organisasi. Tanpa strategi yang tepat, sumber daya organisasi akan terhambur konsumsinya, sehingga akan berakibat pada kegagalan organisasi dalam mewujudkan visinya.

#### **d. Langkah-langkah Perencanaan Strategi**

Perencanaan strategi adalah instrument kepemimpinan dan suatu proses. Sebagai suatu proses, strategi menentukan apa yang dikehendaki suatu organisasi dimasa depan dan bagaimana usaha mencapainya; suatu proses menjelaskan sasaran-sasaran. Perencanaan strategi sebagai proses dalam menentukan tujuan dan program suatu organisasi merupakan tindakan yang menyeluruh untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam perencanaan strategi meliputi langkah, yang setiap langkah banyak melibatkan pengumpulan informasi atau data yang banyak, analisis data dan evaluasi yang dilakukan berulang-ulang oleh organisasi.

- 1) Melakukan analisis lingkungan internal dan eksternal untuk mengukur kekuatan dan kelemahan serta peluang dan ancaman yang akan dihadapi.

---

<sup>23</sup> Sesra Budio, Strategi Manajemen Sekolah, *Jurnal Menata*. Vol 2, No.2, Juni (2019), hlm. 63.

- 2) Merumuskan faktor faktor untuk keberhasilan (key success factor) dari strategi-strategi yang dirancang berdasarkan analisis sebelumnya.
- 3) Menentukan tujuan dan target terukur, mengevaluasi berbagai alternative strategi dengan mempertimbangkan sumber daya yang dimiliki dan kondisi eksternal yang dihadapi.
- 4) Memilih strategi yang paling sesuai untuk mencapai tujuan jangka pendek dan jangka panjang.<sup>24</sup>

Penentuan pendekatan dalam proses perencanaan strategis merupakan langkah awal yang penting dan menentukan untuk peluang diterapkan strategi yang akan direncanakan.

## **2. Konsep Strategi Komunikasi**

### **a. Pengertian Komunikasi**

Komunikasi memiliki cakupan makna yang jauh lebih luas dari pada sekedar apa yang selama ini kita ucapkan. Komunikasi adalah bagaimana kita mengatakannya. Komunikasi dapat didefinisikan sebagai pertukaran ide-ide, komunikasi merupakan transmisi informasi yang dihasilkan oleh pengiriman stimulus dari suatu sumber yang direspons penerima.<sup>25</sup>

Adapun menurut Eni Kardi Wiyati, proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada seorang (komunikan). pikiran dapat berupa gagasan, informasi, maupun opini. Sedangkan perasaan dapat berupa keyakinan, kepastian, keragu-raguan,

---

<sup>24</sup> Sesra Budio, *Strategi Manajemen...*, hlm. 62

<sup>25</sup> Alo Liliweri, *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*, (Jakarta: Kencana 2011), hlm. 35.

kekhawatiran, kemarahan maupun keberanian.<sup>26</sup> Dari berbagai definisi di atas dapat kita cerna bahwa proses komunikasi merupakan proses dimana seorang komunikator menyampaikan pesan dan diterima oleh komunikan.

Komunikator dalam konteks dakwah dapat disebut sebagai da'i dan mad'u atau mitra dakwah. Yang tentu tujuan da'i adalah untuk memberikan pencerahan, mengajak kepada jalan kebaikan dan mengajak untuk mencegah kemungkaran. Semua itu akan sukses dan mendapatkan respons yang baik dari mitra dakwahnya, apabila seorang da'i mengetahui terlebih dahulu bagaimana keadaan psikologis dan latar belakang mitra dakwahnya sehingga pesan-pesan yang disampaikan sesuai keadaan mitra dakwahnya. Dan Ketika orang menjadi komunikator yang lebih baik, mereka menjadi hebat dalam segala hal, baik dalam hubungan cintanya hingga persoalan bisnis sekalipun dan khususnya mempengaruhi mitra dakwahnya saat berdakwah.

#### **b. Strategi Komunikasi**

Strategi dalam komunikasi adalah cara mengatur pelaksanaan operasi komunikasi agar berhasil. Strategi komunikasi pada hakikatnya adalah perencanaan (*planning*) dan manajemen (*management*) untuk mencapai satu tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut, strategi tidak berfungsi sebagai peta jalan yang hanya menunjukkan arah, tetapi juga harus menunjukkan taktik operasionalnya.<sup>27</sup>

Oleh karenanya, dari paparan di atas, seorang komunikator pada saat berkomunikasi harus bisa membuat strategi komunikasi terlebih dahulu agar pesan

---

<sup>26</sup> Heri Budianto, *Ilmu Komunikasi Sekarang dan Tantangan Masa Depan*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 384.

<sup>27</sup> Yusuf Zainal Abidin, *Manajemen Komunikasi (Filosofi, Konsep, dan Aplikasi)* (Bandung: Pustaka Setia 2015), hlm. 155



yang disampaikan bisa mencapai target komunikasi yang diinginkan. Dalam konteks ini sebagaimana dinyatakan Yusuf bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk simbol atau kode dari satu pihak kepada yang lain dengan efek untuk mengubah sikap, atau tindakan.<sup>28</sup>

Menurut Efendy, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh satu orang ke orang lain untuk menginformasikan, mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik secara lisan (langsung) maupun tidak langsung (melalui media).<sup>29</sup> Dengan definisi itu Uchjana menawarkan sebuah konsep Strategi komunikasi yang pada hakikatnya adalah perencanaan (*planning*) dan manajemen (*management*) untuk mencapai tujuan.<sup>30</sup>

Lebih lanjut Efendy menyatakan bahwa strategi komunikasi adalah tahapan konkret dalam rangkaian aktifitas komunikasi yang berbasis pada satuan teknik bagi pengimplemantasian tujuan komunikasi. Teknik yang dimaksud dalam pengimplemantasian tujuan komunikasi menurut Efendy adalah satu pilihan tindakan komunikasi tertentu berdasarkan strategi yang telah ditetapkan sebelumnya.<sup>31</sup> Rencana yang meliputi metode, teknik, dan tata hubungan fungsional antara unsur-unsur dan faktor-faktor dari proses komunikasi dalam rangka mencapai tujuan dan sasaran komunikasi pada hakekatnya adalah sebuah perencanaan dan manajemen untuk mencapai sebuah tujuan.

Seorang pakar perencanaan komunikasi Middleton dalam Cangara membuat definisi dengan menyatakan strategi komunikasi adalah kombinasi terbaik dari semua

---

<sup>28</sup> Humaidi, *Teori Komunikasi Dan Strategi Dakwah*, (Malang: UMM Press), hlm. 6

<sup>29</sup> Efendy, Onong Uchana, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: Remaja RosdaKarya 2005), hlm. 31

<sup>30</sup> Efendy, Onong Uchana, *Ilmu Komunikasi*, hlm. 32

<sup>31</sup> Efendy, Onong Uchana, *Ilmu Komunikasi*, hlm. 240

elemen komunikasi mulai dari komunikator, pesan, saluran (media) penerima sampai pada pengaruh (efek) yang dirancang untuk mencapai tujuan komunikasi yang optimal.<sup>32</sup> Strategi merupakan keseluruhan keputusan kondisional tentang tindakan yang akan dijalankan untuk mencapai tujuan. Dalam merumuskan strategi komunikasi selain diperlukan perumusan tujuan yang jelas, juga memperhitungkan kondisi dan situasi khalayak atau sasaran.<sup>33</sup>

Strategi komunikasi merupakan keseluruhan perencanaan, taktik dan cara yang dipergunakan untuk melancarkan komunikasi dengan memperhatikan keseluruhan aspek yang ada pada proses komunikasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam rangka menyusun strategi komunikasi diperlukan suatu pemikiran dengan memperhatikan faktor-faktor pendukung dan penghambat. Akan lebih baik apabila dalam strategi komunikasi diperhatikan komponen-komponen komunikasi dan faktor pendukung atau penghambat pada setiap komponen, di antaranya faktor kerangka referensi, faktor situasi dan kondisi, pemilihan media komunikasi, tujuan pesan komunikasi, dan peranan komunikator dalam komunikasi.<sup>34</sup>

### **3. Hambatan Komunikasi**

*Noise Of Communication* merupakan proses komunikasi yang terkadang penyampaiannya mengalami hambatan atau gangguan komunikasi, hal-hal yang menghalangi kelancaran peralihan pesan informasi dari sumber kepada penerima. Gangguan dalam sistem komunikasi ini yang membuat pesan disampaikan berbeda dengan pesan yang diterimanya, Dan ini dapat bersumber dari kesalahan

---

<sup>32</sup> Hafied Cangara, *Perencanaan Strategi Komunikasi*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada 2013), hlm. 61

<sup>33</sup> Anwar Arifin, *Strategi Komunikasi Suatu Pengantar Ringkas*, (Bandung: Armico1984), 59

<sup>34</sup> Yusuf Zainal Abidin, *Manajemen Komunikasi (Filosofi, Konsep, dan Aplikasi)*, (Bandung: Pustaka Setia), hlm. 116

komunikator, komunikan, pesan, atau media yang akhirnya mengurangi makna pesan yang disampaikan. Ada beberapa faktor yang menyebabkan komunikasi dapat terhambat, diantaranya:

a. Hambatan Psikologis

Hambatan psikologis merupakan unsur-unsur dari hambatan kegiatan psikis manusia.<sup>35</sup> Didalam hambatan psikologis ini terdapat kepentingan, prasangka, stereotip, dan motivasi. Dimana kepentingan menjadikan manusia hanya terpusatkan kepada satu perhatian sehingga terstimulus untuk melakukan yang menjadi kepentingannya. Jika tidak ada kepentingan, maka itu akan dilewati begitu saja. Ditambah lagi bahwa komunikan dalam komunikasi massa bersifat heterogen. Sangat kompleks sekali karena kita bisa mengelompokannya dari usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, dan lainnya. Tentu saja perbedaan itu berpengaruh terhadap kepentingan-kepentingan mereka saat berkomunikasi. Karena pada setiap pesan di dalam komunikasi akan mendapatkan persepsi yang berbeda-beda dari komunikannya terutama dari segi manfaat atau kegunaannya. Maka, seleksi pun akan secara otomatis terjadi dalam kegiatan komunikasi.

Prasangka berkaitan dengan persepsi orang tentang seseorang atau kelompok lain, dan sikap serta perilakunya terhadap mereka. Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan.<sup>36</sup> Prasangka merupakan salah satu rintangan atau hambatan bagi tercapainya suatu tujuan dalam komunikasi. Prasangka melibatkan emosi yang memaksa kita untuk menarik kesimpulan atas dasar

---

<sup>35</sup> Ardianto, E, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2014), hlm. 89.

<sup>36</sup> Jalaluddin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), hlm. 51

prasangka tanpa menggunakan pikiran yang rasional. Emosi seringkali membutuhkan pikiran dan pandangan kita terhadap fakta yang nyata. Untuk mengatasi hambatan prasangka, komunikator dalam komunikasi diharapkan berada di posisi yang netral. Juga harus memiliki reputasi yang baik, artinya dia tidak pernah terlibat dalam suatu perkara yang telah menyakiti sekelompok komunikasi tertentu.<sup>37</sup> Maka berdasarkan hal tersebut agar komunikasi bisa efektif maka seorang komunikator harus bersifat *acceptable* (dapat diterima) oleh segala aspek.

Stereotip merupakan gambaran atau tanggapan tertentu mengenai sifat-sifat dan watak pribadi orang atau golongan lain yang bercorak negatif. Stereotip ini merupakan hal yang harus diwaspadai komunikator komunikasi massa. Mengingat apabila dalam proses komunikasi massa ada komunikasi yang memiliki stereotip tertentu pada komunikannya, maka dapat dipastikan pesan apa pun tidak akan bisa diterima oleh komunikasi. Motivasi juga berpengaruh kepada efektivitas berkomunikasi. Motivasi lebih dianggap sebagai penghambat dalam proses komunikasi massa. Setiap manusia pada hakikatnya memiliki motif tertentu. Motif merupakan suatu pengertian yang melingkupi semua penggerak, alasan-alasan atau dorongan-dorongan dari dalam diri manusia yang menyebabkan manusia berbuat sesuatu. Kita mengetahui bahwa heterogenitas manusia membentuk motif yang beraneka ragam dalam kegiatan komunikasi massa. Melihat berbagai motif yang berbeda antara orang perorang, maka identitas tanggapan seseorang terhadap pesan komunikasi pun berbeda sesuai dengan jenis motifnya. Semakin sesuai pesan komunikasi dengan motivasi seseorang, maka semakin besar kemungkinan

---

<sup>37</sup> Efendy, Onong Uchana, *Hubungan Masyarakat Suatu Studi Komunikologis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 44.

komunikasi itu dapat diterima dengan baik oleh komunikan. Sebaliknya, komunikan akan mengabaikan suatu pesan dalam komunikasi yang tidak sesuai dengan motivasinya.

#### b. Hambatan Sosiokultural

Hambatan Sosiokultural ini melibatkan lingkungan sosial dan budaya seorang komunikan. Ardianto membagi hambatan sosiokultural kedalam beberapa aspek, yakni keberagaman etnik, perbedaan norma sosial, kurang mampunya berbahasa, faktor semantik, kurang meratanya pendidikan, dan berbagai hambatan mekanis.<sup>38</sup> Perlu diperhatikan dalam proses pengkajian perbedaan norma sosial adalah hakikat dari norma sosial itu sendiri. Norma sosial merupakan suatu cara, kebiasaan, tata krama dan adat istiadat yang disampaikan secara turun-temurun, yang dapat memberikan petunjuk bagi seseorang untuk bersikap dan bertingkah laku dalam masyarakat. Beragamnya norma sosial yang berlaku di Indonesia harus menjadi perhatian bagi komunikator komunikasi massa. Pasalnya, kemungkinan adanya pertentangan nilai, dalam arti kebiasaan dan adat istiadat yang dianggap baik bagi suatu masyarakat dan sebaliknya yaitu dianggap tidak baik bagi masyarakat. Solusinya adalah komunikator harus mengaji dengan seksama pada setiap pesan yang akan disebarkan, apakah pesan itu melanggar norma sosial tertentu atau tidak. Perlu adanya kehati-hatian bagi komunikator dalam berkomunikasi karena komunikator yang baik adalah komunikator yang memahami budaya masyarakatnya. Semantik merupakan pengetahuan tentang pengertian atau makna kata yang sebenarnya. Jadi, alasan mengapa semantik dianggap sebagai hambatan dalam proses

---

<sup>38</sup> Ardianto, E, *Komunikasi...*, hlm. 89.

komunikasi terletak pada bahasa yang digunakan oleh komunikan. Hambatan semantik dalam suatu proses komunikasi dapat terjadi dalam beberapa hal: Pertama, komunikator salah mengucapkan kata-kata atau istilah sebagai akibat berbicara terlalu cepat. Kedua, adanya perbedaan makna dan pengertian untuk kata atau istilah yang sama sebagai akibat aspek psikologis. Ketiga, adanya pengertian yang konotatif. Ditinjau dari sudut pendidikan, maka tingkat pendidikan di Indonesia belum merata. Adanya kesenjangan pendidikan antara penduduk perkotaan dan pedesaan (misalnya) telah menjadikan penghambat dalam proses komunikasi. Heterogenitas komunikan, terutama dalam tingkat pendidikan, akan menyulitkan komunikator dalam menyusun dan menyampaikan pesan. Masalah akan timbul manakala komunikan yang berpendidikan rendah tidak dapat menerima pesan secara benar karena keterbatasan daya nalarnya atau daya tangkapnya. Komunikator komunikasi massa harus mampu mengantisipasi hal-hal tersebut dengan cara menggunakan tokoh pemuka, penerjemah, dan orang lain yang dianggap mampu mengomunikasikan kembali supaya lebih mudah dicerna oleh masyarakat sasaran. Hambatan komunikasi lainnya adalah hambatan mekanis. Hambatan mekanis adalah hambatan teknis sebagai konsekuensi penggunaan media massa.<sup>39</sup>

### c. Hambatan Interaksi Nonverbal

Larry A. Samovar dan Richard E. Porter, interaksi nonverbal mencakup semua rangsangan, kecuali rangsangan verbal, dalam suatu setting komunikasi, yang dihasilkan oleh individu, yang mempunyai nilai pesan potensial bagi pengirim atau penerima. Jadi definisi ini mencakup perilaku yang disengaja maupun tidak disengaja

---

<sup>39</sup> Siti Rahma Harahap, *Hambatan-Hambatan Komunikasi*, Jurnal Al-Manaj, Vol. 01 No. 01. Juni 2021, hlm. 59

sebagai bagian dari peristiwa komunikasi secara keseluruhan. Secara sederhana, pesan nonverbal adalah semua isyarat yang bukan kata-kata. Masyarakat saat ini sadar bahwa dalam berkomunikasi tidak hanya dapat disampaikan lewat kata-kata, akan tetapi juga dapat melalui alat indera lainnya seperti mata, alis, dagu dan sebagainya. Ciri-ciri Komunikasi non verbal ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Disampaikan dengan menggunakan isyarat (gesture), gerak-gerik (movement), postur/ tipologi.
- 2) Parabahasa, kinesic/sentuhan, penampilan fisik, ruang, jarak, waktu, consumer product dan artefak.
- 3) Proses komunikasi implisit dan dapat terjadi dua arah maupun satu arah.
- 4) Kualitas proses komunikasi tergantung pada pemahaman terhadap persepsi orang lain.

Hambatan interaksi nonverbal sangat penting bagi kebermaknaan suatu komunikasi, namun sulit untuk dipelajari karena memiliki hambatan- hambatan yaitu:

- 1) Hambatan konsepsi atau pemahaman. Dalam berkomunikasi bisa terjadi kesalahpahaman antara orang-orang yang berkomunikasi. Kesalahpahaman ini terjadi karena beberapa sebab, yakni komunikasi nonverbal bersifat insting dan tidak dapat dipelajari, adanya keyakinan bahwa fenomena nonverbal seperti ekspresi wajah dan postur tubuh merefleksikan ciri biologis dan kematangan yang bersifat herediter dari komunikator, banyaknya gerak isyarat yang digunakan dalam berkomunikasi

membuatnya sulit untuk dipelajari secara praktis dan sistematis dalam hubungannya dengan perilaku manusia.

- 2) Hambatan pengucapan. Pada awalnya, cara pergerakan dalam pengucapan bahasa dianggap perlu dilakukan untuk menarik perhatian audience, bukan sebagai pelengkap dan penguat pesan yang ingin disampaikan.
- 3) Hambatan metodologi, diperlukan peralatan yang mahal untuk mempelajari komunikasi nonverbal.<sup>40</sup>

#### **4. Sejarah Perjudian**

Perjudian telah ada sejak zaman dahulu seiring berkembangnya peradaban manusia, di mana permainan judi dan tekniknya yang sangat mudah membuat judi dengan cepat berkembang ke seluruh penjuru dunia termasuk Indonesia. Perjudian merupakan sebuah tradisi atau kebiasaan yang hidup dan berkembang dalam masyarakat Indonesia di mana pelaksanaannya melibatkan orang dari berbagai usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan dan juga status. Kebiasaan ini dilakukan karena berbagai faktor, seperti melakukan judi karena masalah faktor kultural. Perjudian pada zaman sekarang, sangatlah marak terjadi mulai dari yang tradisional sampai pada penggunaan teknologi canggih seperti, judi menggunakan internet atau biasa dikenal dengan istilah judi online.

Menurut catatan sejarah perjudian sudah ada sejak abad 1500 sebelum masehi pada kerajaan-kerajaan di Tiongkok dan Mesir. Banyak ditemukan benda-benda bersejarah berupa peralatan perjudian seperti dadu yang terbuat dari gading gajah yang ditemukan di daerah Thebes dan di dalam prasasti bentuk piramida Cheops di

---

<sup>40</sup> Siti Rahma Harahap, *Hambatan...*, hlm. 59-60



Mesir yang tertulis tentang perjudian di meja yang antik. Permainan judi juga lahir karena masalah ekonomi, di mana sebagian masyarakat menggantungkan hidupnya terhadap hasil dari permainan judi tersebut, judi dianggap sebagai pekerjaan tetap yang bisa mendatangkan keuntungan di dalam pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari.<sup>41</sup>

### 5. Makna Perjudian Online

Perjudian merupakan salah satu permainan tertua di dunia hampir setiap negara mengenalnya sebagai sebuah permainan untung-untungan. Judi juga merupakan sebuah permasalahan sosial dikarenakan dampak yang ditimbulkan amat negatif bagi kepentingan nasional terutama bagi generasi muda karena menyebabkan para pemuda cenderung malas dalam bekerja dan dana yang mengalir dalam permainan ini cukup besar sehingga dana yang semula dapat digunakan untuk pembangunan malah mengalir untuk permainan judi, judi juga bertentangan dengan agama, moral dan keasusilaan. Permainan judi juga dapat menimbulkan ketergantungan dan menimbulkan kerugian dari segi meteril dan nonmateril tidak saja bagi para pemain tetapi juga keluarga mereka.<sup>42</sup>

Judi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Berjudi ialah “Mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan

---

<sup>41</sup> Wata Richard Sembiring, “Upaya Kepolisian dalam Proses Penindakan Terhadap Pelaku Perjudian Togel (Studi Kasus di Kepolisian Pancur Batu)” Skripsi Fakultas Hukum, Universitas Medan Area, 2020, hal. 25., online diakses pada tanggal 7 Agustus 2023

<sup>42</sup> Osua Sitompul, *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, PT. Tatanusa, Jakarta, 2015. h. 85-86

sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula”.<sup>43</sup>

Kartini Kartono mengartikan judi sebagai pertarungan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula.<sup>44</sup>

Menurut R. Soesilo dalam bukunya yang berjudul kitab undang-undang hukum pidana (KUHP) Yang dikatakan perjudian yaitu tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umunya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertarungan yang lain-lain.<sup>45</sup>

Seiring kemajuan teknologi informasi telah mengubah pandangan manusia tentang berbagai kegiatan yang selama ini hanya di monopoli oleh aktivitas yang bersifat fiksi belaka. lahirnya internet mengubah paradigma komunikasi manusia

---

<sup>43</sup> Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Edisi Kedua, Jakarta, Balai Pustaka, 1995), hlm. 419.

<sup>44</sup> Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, (Jilid I, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005), hlm. 56

<sup>45</sup> R. Soesilo, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]*, Karya Nusanara Bandung, Sukabumi, 1986, hlm. 222

dalam bergaul, berbisnis dan juga mencari kebutuhan hidup.<sup>46</sup> Termasuk pemanfaatan perjudian melalui internet yang sudah sangat berkembang di masyarakat saat ini.

Perjudian online merupakan permainan judi yang dilakukan secara online melalui komputer atau android dan diakses dengan internet. Perjudian online ini adalah pemain akan memilih meja taruhannya terlebih dahulu dan masuk ke dalam meja taruhan dan memilih salah satu pilihan diantara banyak pilihan lain dan harus memilih yang benar. Jadi bagi pemain yang kalah akan membayar taruhannya yang sesuai dengan jumlah nilai yang telah di persetujui. Besarnya taruhan dan banyaknya pertaruhan akan ditentukan sebelum memasuki meja perjudian<sup>47</sup>. Sedangkan menurut KUHP tidak ada membahas tentang perjudian online sendiri tetapi di dalam KUHP hanya membahas tentang perjudian saja yang dimana KUHP menjelaskan perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umunya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain.<sup>48</sup>

Menurut Onno W. Purbo, yang disebut sebagai judi online atau judi melalui internet (internet gambling) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau kasino melalui internet. Online game yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uang melalui internet. Para penjudi

---

<sup>46</sup> Agus Raharjo, *Cyber Crime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Citra Aditya Bakti, Purwokerto, 2022. hlm. 59

<sup>47</sup> Lumbantobing C.H Rikki “Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Turut Serta Dalam Perusahaan Permainan Judi (Studi Putusan Nomor. 268/Pid.B/2015/PN.BNJ)”, Skripsi Fakultas Hukum, Universitas HKBP Nommensen, 2017, hlm. 31., online diakses pada tanggal 6 Mei 2023

<sup>48</sup> R. Soesilo, *Kitab Undang Undang...*, hlm. 222

akan diharuskan untuk melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan judi online. Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada admin website judi sebagai deposit awal. Setelah mengirim uang maka akan mendapatkan sejumlah koin untuk permainan judi. Jika menang maka uang hasil taruhan akan dikirimkan lewat transfer bank dan jika kalah maka koin akan berkurang.<sup>49</sup>

Mengetahui adanya tindak pidana perjudian melalui via internet, dan untuk memperkuat bukti adanya permainan judi tersebut, dengan melakukan registrasi member ke admin website tersebut untuk mendapatkan username dalam mengikuti permainan dimaksud. Bila sudah memiliki username, admin akan memberikan instruksi-instruksi dalam mengikuti permainan dan berkomunikasi tentang prosedur permainan. Karena itu untuk bertransaksi antara pemain/petaruh dengan pengelola judi, mereka juga menggunakan jasa transaksi bank dengan media internet. Di samping menggunakan internet dalam berkomunikasi dengan member, admin website menggunakan handphone dengan nomor tertentu yang digunakan antar member.

Judi online yang telah menjadi favorit bagi masyarakat Indonesia ini dikenal semacam permainan Poker, Capsa, E-lotere, Sabung Ayam dan bola. Judi online hadir di Indonesia karena berhubung pemerintah serta agama menolak adanya perjudian yang ada di Indonesia, maka di Indonesia itu para pemilik website yang biasanya merupakan orang Indonesia juga membuka website perjudian online melalui internet untuk mempermudah siapa saja yang ingin bermain.

---

<sup>49</sup> Onno W. Purbo, *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi*, Computer Network Research Group, ITB, 2007., online diakses pada tanggal 6 Mei 2023

Sebagai akibatnya penjudi-penjudi diperjudian internet telah memusingkan perusahaan-perusahaan penerbit kartu kredit berkenaan dengan penggunaan kartu kredit oleh para penjudi. Perusahaan-perusahaan tersebut telah berusaha membatasi penggunaan kartu kredit yang diterbitkan untuk digunakan pemegang kartu kredit dalam kegiatan perjudian. Caranya adalah dengan melarang pemegang kartu menggunakan kartu kredit mereka untuk berjudi di internet dan mengembangkan transaction codes sehingga apabila bank-bank menghendaki, maka bank-bank tersebut dapat menggunakan codes tersebut untuk melakukan pemblokiran atas pembayaran kartu-kartu kredit itu.<sup>50</sup>

#### **6. Bentuk-Bentuk Perjudian Online**

Berdasarkan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang antara lain menyatakan bahwa perjudian dalam bentuk apapun merupakan suatu kejahatan. Sementara itu, dalam Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, perjudian dikategorikan dalam 3 (tiga) macam, yaitu :

- 1) Perjudian di kasino, antara lain terdiri dari: Baccarat, creps, paykyu, slot machine, lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar, pachinko, poker dan domino qiu-qiu.
- 2) Perjudian di tempat keramaian, antara lain: Lempar gelang, pancingan, lempar bola, adu ayam, adu sapi, adu kerbau, adu kambing dan pacuan kuda.
- 3) Perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan. Perjudian dalam bentuk ketiga

---

<sup>50</sup> Budi Suhariyanto, 2012, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cyber Crime)*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 167

ini terdiri dari apa yang juga termasuk ke dalam perjudian di tempat yang jauh dari keramaian, yang membuatnya berbeda adalah untuk yang ketiga ini didasari oleh faktor kebiasaan”.

Begitu juga dengan jenis perjudian yang mencakup ruang lingkup perjudian online yang sudah merambat di masyarakat saat ini:

- 1) *Sportsbook* (Taruhan Olah Raga) Merupakan salah satu permainan yang paling banyak di ikuti oleh seluruh penjudi di dunia. Karena melangsungkan taruhan pada sebuah kompetisi/ pertandingan olahraga yang mencakup Sepakbola, Basket, Tinju, Volley, Bulu Tangkis, Esports, MotoGP dan masih banyak lainnya.
- 2) *Live Casino Online Live Casino* Merupakan Permainan yang sangatlah seru di mainkan dan memiliki perputaran yang cepat. Sehingga para penjudi bisa meraih keuntungan dengan cara yang kilat pula. Akan tetapi juga harus di sertai cara bermain yang benar agar tidak mendapatkan kekalahan yang merugikan diri sendiri. Dalam Live Casino juga terdapat banyak sekali jenis permainan seperti Baccarat, Roulette, Sicbo Dadu, Blackjack, Dragon Tiger, Fantan dan lainnya.
- 3) *Poker Online*, pada awalnya permainan poker ini sangatlah populer di Facebook, Hal itu disebabkan karena para pemain dapat menjual chip/kredit di dalamnya berbentuk uang asli. Nah, Untuk saat ini maka anda tidak perlu lagi kesulitan untuk mencari pembeli ataupun mengisi kredit didalamnya. Karena anda sudah dapat melangsungkannya bersama kami Sports369 hanya dengan menggunakan salah satu rekening bank

lokal indonesia seperti BCA MANDIRI BRI BNI untuk melangsungkan transaksi deposit ataupun withdraw.

- 4) *Bola Tangkas Online*, permainan yang sudah lama di kenal oleh para penjudi di indonesia. Pada jaman dahulu permainan ini sangatlah ramai di mainkan oleh para penjudi di indonesia dengan menggunakan sebuah mesin judi pada bandar darat. Namun karena ada larangan perjudian yang di berlakukan oleh pemerintah. Maka untuk saat ini sudah sangat sulit menemukannya di seluruh pelosok daerah.
- 5) *Togel Online*, Permainan togel ini juga sama dengan Bola Tangkas yang sudah lama di kenal oleh para penjudi di Indonesia. Pada jaman dahulu ketika Order Baru dikenal dengan sebutan toto gelap. Sedangkan di luar negeri lebih di kenal dengan loterry. Walaupun sudah lama di kenal, Maka permainan ini juga di gemari oleh para penjudi tanpa mengenal batas usia. Untuk Pasaran Togel yang dapat anda ikuti yaitu Singapura, Hongkong dan Kuala Lumpur.
- 6) Games Tembak Ikan Merupakan salah satu permainan Terbaru yang dapat dimainkan Judi Online. Karena permintaan para penjudi yang sering pergi ke arena permainan seperti Timezone. Maka kami menjalin kerja sama dengan produk ION GAME untuk meluncurkan Games terbaru yaitu tembak ikan atau fishing shot.<sup>51</sup>

Salah satu jenis perjudian yang mulai mulai marak di Indonesia pada umumnya dan di Aceh pada khususnya adalah judi yang berbasis online, seperti:

---

<sup>51</sup> <https://sports369.biz/macam-jenis-permainan-judi-online-uang-asli-lewat-handphone/>

Chip domino, poker, dan lain sebagainya. Judi berbasis online tersebut merupakan jenis permainan judi yang sering dimainkan di tempat-tempat umum karena hanya menggunakan handphone android seseorang dapat berjudi online. Judi online tersebut, walaupun tidak resmi dan sembunyi-sembunyi, namun permainan ini hampir dimainkan dan diketahui di seluruh Indonesia bahkan di seluruh dunia.

### **7. Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Judi Online**

Maraknya tindak pidana perjudian online dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor Sosial & Ekonomi, Banyak anggapan dan pendapat perjudian online lebih singkat, sederhana, dan dapat mendatangkan keuntungan yang besar. Yang dianggap dapat menunjang serta memenuhi keinginan, yaitu menjadi orang kaya dalam waktu yang singkat.
- 2) Faktor Situasional, adanya kondisi didalam masyarakat yang berjiwa konsumtif dan mendapatkan uang secara instan dengan cara yang mudah yang ditunjang dengan pemasaran yang selalu membuat berita – berita atau mengekspos berita perjudian yang berhasil, sehingga banyak yang tertarik.
- 3) Faktor Belajar, awalnya ia hanya ingin mencoba, akan tetapi karena penasaran dan berkayakinan bahwa kemenangan bisa terjadi kepada siapapun, termasuk dirinya dan berkeyakinan bahwa dirinya suatu saat akan menang atau berhasil, sehingga membuatnya melakukan perjudian online berulang kali. Sebagai yang beraksi belajar menghasilkan peluang.



- 4) Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan, Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Mereka pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran: "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang, begitu seterusnya"
- 5) Faktor keyakinan diri akan kemampuan diri dibidang ITE, Penjudi yang merasa dirinya sangat trampil dalam salah satu atau beberapa jenis permainan judi akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan/kemenangan dalam permainan judi adalah karena ketrampilan yang dimilikinya. Mereka seringkali tidak dapat membedakan mana kemenangan yang diperoleh karena ketrampilan dan mana yang hanya kebetulan semata. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah dihitung sebagai kekalahan tetapi dianggap sebagai "hampir menang", sehingga mereka terus memburu kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Niniek suparni, *Cyberspace Problematika dan Antisipasi Pengaturannya*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hlm. 112

## 8. Teori yang Digunakan

Dalam penelitian ini, penelitian mencoba menganalisa permasalahan yang ada dengan menggunakan pendekatan teori penanggulangan kejahatan. Penanggulangan adalah kegiatan pencegah sebelum terjadi dan memperbaiki pelaku yang dinyatakan bersalah dan dihukum dipenjara (Lembaga Pemasyarakatan).<sup>53</sup> Dengan demikian penanggulangan adalah usaha yang dilakukan sebelum dan sesudah melakukan perbuatan yang bersifat melawan hukum.

Efektivitas strategi penanggulangan kejahatan perlu mempertimbangkan faktor-faktor penyebab kejahatan. Kapan kondisi-kondisi tertentu secara konsisten dapat dihubungkan dengan kejahatan. Pencegahan kejahatan memerlukan perbaikan kondisi-kondisi tertentu, karena banyak penyebab kejahatan yang tidak mampu dideteksi oleh kepolisian.<sup>54</sup>

Strategi penanggulangan tindak pidana dapat dibedakan menjadi 2, yaitu lewat jalur penal (pidana) dan jalur non penal (tanpa pidana). Strategi penanggulangan lewat jalur penal menitikberatkan pada sifat represif setelah kejahatan terjadi, sedangkan jalur non penal lebih menitikberatkan pada sifat preventif (pencegahan/pengendalian) sebelum kejahatan terjadi. Salah satu bentuk kejahatan, yang juga merupakan perbuatan yang dicela norma agama adalah perjudian. Perjudiannya tidak secara langsung merugikan orang lain, tetapi akibat lanjutan dari judi telah terbukti dapat mendatangkan kerugian bagi masyarakat.

---

<sup>53</sup> Abintoro Prakoso, *Sosiologi Hukum*, (Yogyakarta, Laksbang Grafika, 2017), hlm. 244

<sup>54</sup> Engkus, Hikmat dan Karso Saminnurahmat, *Perilaku Narsis Pada Media Sosial Di Kalangan Remaja Dan Upaya Penanggulangan*, Jurnal penelitian komunikasi, Bppki Bandung, Vol.20, No.2, Fakultas Ilmu sosial, Universitas Islam Indonesia, Jawa barat, 2017, hlm. 11

Perjudian mendorong dilakukannya tindak pidana yang lain, seperti pencurian dan perampokan.

Strategi penanggulangan merupakan suatu usaha untuk menanggulangi melalui pendekatan yang bersifat preventif maupun yang bersifat represif, yang dapat diintegrasikan satu dengan yang lainnya. Strategi penanggulangan yang bersifat preventif ini lebih menitikberatkan pada pencegahan sebelum terjadinya kejahatan dan secara tidak langsung yang dilakukan tanpa menggunakan sarana pidana atau hukum pidana. Kebijakan penanggulangan kejahatan dengan sarana non penal atau preventif hanya meliputi penggunaan sarana sosial untuk memperbaiki kondisi-kondisi sosial tertentu, namun secara tidak langsung mempengaruhi upaya pencegahan terjadinya kejahatan.<sup>55</sup>

Strategi penanggulangan yang bersifat represif merupakan salah satu upaya penegakan hukum yang lebih menitikberatkan pada pemberantasan setelah terjadinya kejahatan yang dilakukan dengan hukum pidana yaitu sanksi pidana yang merupakan ancaman bagi pelakunya. Penyidikan, penyidikan lanjutan, penuntutan dan seterusnya merupakan bagian-bagian dari politik hukum pidana.<sup>56</sup>

Dalam hal komunikasi, penulis juga menggunakan teori strategi komunikasi menurut Efendy bahwa strategi komunikasi pada hakikatnya adalah perencanaan (*planning*) dan manajemen (*management*) untuk mencapai tujuan. Strategi komunikasi dalam pemahaman Middleton adalah kombinasi terbaik dari semua elemen komunikasi mulai dari komunikator, pesan, saluran (media), penerima sampai pada pengaruh (efek) yang dirancang untuk mencapai tujuan komunikasi

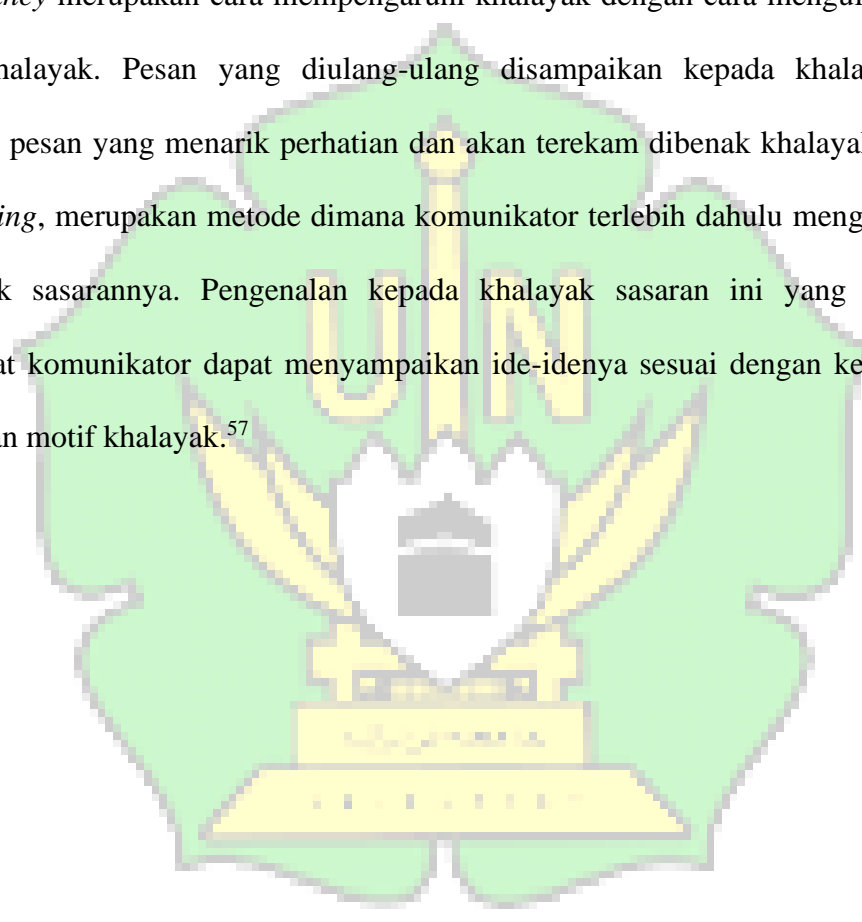
---

<sup>55</sup> Badra Nawawi Arief, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*. PT Citra Aditya Bakti. Bandung. 2002, hlm. 77-78

<sup>56</sup> Sudarto, *Kapita Selekta Hukum Pidana*, Alumni, Bandung, 1986, hlm. 113.

yang optimal.

Terkait dengan strategi komunikasi, Anwar Arifin mengatakan bahwa penyampaian pesan dapat dilihat dari 2 aspek, yaitu cara pelaksanaannya dan berdasarkan dari isi. Menurut cara pelaksanaannya metode komunikasi ini dapat diwujudkan dalam bentuk metode *redundancy* dan metode *Canalizing*. Metode *redundancy* merupakan cara mempengaruhi khalayak dengan cara mengulang pesan pada khalayak. Pesan yang diulang-ulang disampaikan kepada khalayak akan menjadi pesan yang menarik perhatian dan akan terekam dibenak khalayak. Metode *Canalizing*, merupakan metode dimana komunikator terlebih dahulu mengenal siapa khalayak sasarnya. Pengenalan kepada khalayak sasaran ini yang kemudian membuat komunikator dapat menyampaikan ide-idenya sesuai dengan kepribadian, sikap dan motif khalayak.<sup>57</sup>



---

<sup>57</sup> Yuda Alhirinzah Chan, *Strategi Komunikasi Kepala Desa dalam Mencegah Penyebaran Covid-19 di Desa Paya Geli Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang*, SKRIPSI, (UMSU: 2022), hlm. 55-56.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, jenis penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan tidak melalui prosedur hitungan atau statistik dan yang sejenis lainnya. jenis penelitian kualitatif adalah dilakukan dengan melihat dan mendengar fenomena dengan lebih dekat dan terperinci, contohnya penelitian berupa tentang kehidupan, riwayat, dan perilaku seseorang. dan ada juga tentang peran suatu lembaga atau organisasi, pergerakan sosial, atau hubungan sosial lainnya.

Penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat di amati atau diteliti sebelumnya dari peristiwa tertentu.<sup>58</sup>

Menurut Bogdan dan Taylor yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah “prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa deskripsikata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”.<sup>59</sup> Penelitian kualitatif digunakan untuk memahami fenomena sosial budaya dari sudut partisipatif yaitu orang-orang yang diobservasi, diwawancarai, dimintai keterangan atau data berupa informasi, pendapat, pikiran atau persepsinya. Dalam penelitian kualitatif data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka melainkan berasal dari kegiatan observasi langsung, hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi lainnya. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran realitas empirik dibalik fenomena yang diamati secara mendalam, rinci dan tuntas.

---

<sup>58</sup> Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Cetke 4, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2004), hal.35

<sup>59</sup> Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm.4.

## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Gampong Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya, Provinsi Aceh. Alasan peneliti memilih tempat ini sebagai lokasi penelitian, karna peneliti berasal dari daerah tersebut dan mengetahui perkembangan dari objek penelitian tersebut.

## **C. Informan Penelitian**

Informan penelitian adalah orang atau sekelompok orang yang bisa memberi informasi terkait suatu penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan teknik informan penelitian purposive sampling yaitu teknik pemilihan sampel yang mencakup atas tujuan tertentu (pemilihan orang-orang yang memenuhi kriteria sebagai sampel dalam penelitian ini).

Pada penelitian ini semua Aparatur Gampong Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya sebagai informan pada penelitian ini. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana strategi komunikasi Aparatur Gampong dalam menanggulangi game judi online pada masyarakat Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya.

## **D. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

### **1. Wawancara**

Wawancara adalah proses tanya jawab antara peneliti dengan informan atau dengan subjek penelitian, sehingga dapat menghasilkan suatu informasi terkait dengan penelitian. Pada metode peneliti akan melakukan tanya jawab dengan

beberapa Pimpinan Gampong Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya.

## 2. Observasi Partisipatif

Metode observasi juga disebut dengan istilah pengamatan. Arikunto menjelaskan pengertian observasi dalam tradisi penelitian adalah “suatu teknik (pengumpulan data) yang dilakukan dengan cara pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis”.<sup>60</sup> Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti datang ke lokasi penelitian untuk melakukan pengamatan atau melakukan observasi terhadap aktivitas yang dilakukan oleh Aparatur Gampong Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya dalam menanggulangi game judi online.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dasar dokumen. Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, dokumen diartikan dengan “sesuatu yang tertulis atau tercetak yang dapat dipakai sebagai bukti atau keterangan”. Sedangkan istilah dokumentasi berarti “pengumpulan, pengolahan dan penyimpanan informasi di bidang pengetahuan”<sup>61</sup> Dokumentasi adalah metode penelitian yang dilakukan dengan memfoto, merekam, yang mampu memberikan bukti yang berhubungan dengan masalah penelitian. Pada penelitian ini kantor Keuchik Gampong Alue Sungai

---

<sup>60</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bina Aksara, 2013), hlm. 24.

<sup>61</sup> Dendy Sugono, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm. 1473

Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya sebagai dokumentasi dari penelitian.

### **E. Teknik Analisis Data**

Penelitian kualitatif dalam melakukan analisis data banyak menggunakan model analisis yang di kemukakan oleh Miles dan Huberman yang disebut dengan metode analisis data interaktif. Adapun Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Reduksi data (data reduction)**

Reduksi data adalah kegiatan menyeleksi, memfokuskan data yang telah diperoleh dilapangan, mulai dari awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan peneliti. Reduksi data dapat dilakukan antara lain dengan cara memilih, menyederhanakan, menggolongkan, sekaligus menyeleksi informasi-informasi yang relevan dengan penelitian. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang jelas dari data tersebut, sehingga peneliti dapat membuat kesimpulan yang benar.

#### **2. Penyajian data (data display)**

Penyajian data dilakukan dengan mengorganisasikan data hasil reduksi dalam bentuk diskripsi sehingga memungkinkan penarikan kesimpulan berdasarkan kenyataan di lapangan. Data tersebut ditafsirkan dan dievaluasi untuk dapat merencanakan tindakan lebih lanjut. Pada tahap ini, dilakukan dengan merangkum hal-hal pokok yang ditemukan dalam suasana yang sistematis, data disusun dengan cara menggolongkan ke dalam pola, tema, unit atau katagori, sehingga memudahkan peneliti untuk melihat hubungan suatu data dengan data yang lainnya.



### 3. Pemeriksaan kesimpulan dan verifikasi (conslusing/verification)

Peneliti membuat kesimpulan berdasarkan data yang telah diproses melalui reduksi dan penyajian data. Kegiatan ini mencakup pencarian makna data, serta memberi penjelasan. Selanjutnya dilakukan verifikasi, yaitu menguji kebenaran, kekuatan dan kecocokan makna-makna yang muncul dari data. Pemahaman tersebut merupakan validitas dari data yang disimpulkan. Pengujian ini dimaksudkan untuk melihat kebenaran hasil analisis sehingga melahirkan kesimpulan dengan cara menghubungkan atau mengkomunikasikan hasil-hasil penelitian dengan teori-teori para ahli mulai dari tahap orientasi sampai dengan kebenaran data terakhir, dan akhirnya membuat kesimpulan untuk dilaporkan sebagai kesimpulan.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Letak Geografis dan Luas Wilayah**

Gampong Alue Sungai Pinang yang berada di Kabupaten Aceh Barat Daya dan terletak di wilayah pesisir Barat Daya Provinsi Aceh. Gampong Alue Sungai juga diapit oleh bukit dan pegunungan, di mana di bagian Utara diapit oleh bukit barisan dan di bagian Selatan diapit oleh pegunungan Lauser serta berhadapan dengan persawahan masyarakat Gampong Ie Khulung. Gampong ini termasuk dalam wilayah kemukiman Kuta Jeumpa dan juga menjadi bagian dari 12 (dua belas) gampong di Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya dengan luas wilayah ±3460 Ha.

Menurut cerita yang disampaikan oleh para sesepuh, nama Gampong Alue Sungai Pinang diambil dari cerita legenda Teuku Malem Diwa, karena di Gampong tersebut ada tumbuh pohon pinang yang dapat dikatakan amat besar. Selain itu, nama Gampong Alue Sungai ini juga diberikan karena dulunya banyak terdapat anak sungai yang dalam bahasa keseharian masyarakat setempat sering di sebut (Alue) yang air dari Alue tersebut mengalir ke sawah-sawah masyarakat atau penduduk setempat. Dengan sebab itu, oleh para tetua yang hidup sekitar tahun 1920 memberi nama Gampong ini dengan sebutan Alue Sungai Pinang.

Pemerintahan di Gampong Alue Sungai Pinang juga sudah ada semenjak zaman dahulu seperti Gampong-Gampong lainnya di Aceh. Fungsi pemerintahan yang dijalankan tidak terlepas dari sistem budaya, adat istiadat dan kearifan lokal

masyarakat setempat dengan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai syariat Islam. Keberadaan meunasah di Gampong ini dijadikan simbol dan tempat musyawarah masyarakat serta tempat menyelesaikan setiap permasalahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Pembentukan pemerintahan Gampong pada awalnya dilakukan secara formal, di mana pemerintahan Gampong dipimpin oleh seorang Keuchik serta beberapa orang Tuha Peut sebagai badan musyawarah Gampong yang sangat kental dengan adat istiadat.

Ada empat dusun yang terdapat di Gampong Alue Sungai Pinang yaitu Dusun Pasar, Dusun Alue Sanggeu, Dusun Gunoeng Teungku dan Dusun Alue Teungku Muda. Adapun batas wilayah Gampong Alue Sungai Pinang sebagaimana yang tertara pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.1. Letak Wilayah Perbatasan Gampong Alue Sungai Pinang**

Bagian Perbatasan	Perbatasan Gampong
Sebelah Barat	Gampong Cot Manee
Sebelah Selatan	Gampong Alue Ramboet
Sebelah Utara	Gampong Alue Seulaseh
Sebelah Timur	Gampong Kuta Jeumpa

Sumber: Dokumentasi Gampong Alue Sungai Pinang Tahun 2023

Dari table di atas, dapat dipahami bahwa ada empat Gampong yang berbatasan dengan Gampong Alue Sungai Pinang yaitu sebelah barat berbatasan dengan Gampong Cot Manee, sebelah selatan berbatasan dengan Gampong Alue Ramboet, sebelah Utara berbatasan dengan Gampong Alue Seulaseh dan sebelah Timur berbatasan dengan Gampong Kuta Jeumpa. Gampong Alue Sungai Pinang berada dilintasan jalan Nasional Banda Aceh-Medan yang menghubungkan Kabupaten Nagan Raya dengan Kabupaten Aceh Selatan dengan total panjang jalan provinsi yang melintas Alue Sungai Pinang  $\pm 2.280$  meter.

## 2. Keadaan Sumber Daya Alam

Potensi sumber daya alam di Gampong Alue Sungai Pinang lebih mengarah pada sector perkebunan dan pertanian. Hal ini disebabkan karena luasnya lahan perkebunan dan persawahan yang tersedia. Potensi sumber daya alam yang tersedia di Gampong ini dapat dijadikan sebagai peluang kerja bagi masyarakat setempat untuk membantu kehidupan perekonomian mereka. Potensi tersebut dapat menjadi salah satu peluang usaha yang dikelola oleh Badan Usaha Milik Gampong (BUMG) Alue Sungai Pinang. Untuk lebih jelasnya tentang keadaan keadaan sumber daya alam di Gampong Sungai Pinang dapat dijelaskan pada table berikut ini:

**Tabel 4.2. Potensi Sumber Daya Alam**

Potensi Gampong	Volume
Tanah Bukan Sawah	2470 Ha
Tanah Gampong	8x20 Meter
Tanah Sawah	120,5 Ha

Sumber: Dokumentasi Gampong Alue Sungai Pinang Tahun 2023

## 3. Jumlah Penduduk

Pada tahun 2023 penduduk di Gampong Alue Sungai Pinang berjumlah 1.752 dengan rincian jumlah laki-laki sebanyak 878 orang dan perempuan sebanyak 874 orang dalam empat dusun yang ada di Gampong Alue Sungai Pinang dengan jumlah Kepala Keluarga sebanyak 501 KK. Untuk lebih jelasnya tentang jumlah penduduk di Gampong Alue Sungai Pinang seperti yang terdapat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.3. Jumlah Penduduk Gampong Alue Sungai Pinang**

<b>Nama Dusun</b>	<b>Jumlah Laki-Laki</b>	<b>Jumlah Perempuan</b>	<b>Jumlah Total</b>
Pasar	258	279	537
Alue Sanggeu	194	177	371
Gunong Teungku	244	242	486
Alue Tengku Muda	182	176	358
<b>Jumlah</b>	<b>878</b>	<b>874</b>	<b>1.752</b>

Sumber: Dokumentasi Gampong Alue Sungai Pinang Tahun 2023

#### 4. Keadaan Mata Pencarian Penduduk

Penduduk di Gampong Alue Sungai Pinang pada umumnya memiliki mata pencarian pada sector pertanian, perdagangan dan lain-lain sebagaimana yang terlihat pada table berikut ini:

**Tabel 4.4. Keadaan Mata Pencarian Penduduk Gampong Alue Sungai Pinang**

<b>No</b>	<b>Jenis Usaha</b>	<b>Jumlah Penduduk</b>	<b>Persentase</b>
	Petani	160	22.30 %
	Pedagang	35	4.65 %
	Peternak	1	0.20 %
	Pertukangan	5	0.70 %
	Sopir	10	1.40 %
	PNS	34	4.50 %
	Buruh	31	4.10 %
	TNI/POLRI	5	0.70 %
	Wiraswasta	115	15.25 %
	Pensiunan	10	1.40 %
	Ibu Rumah Tangga	348	4.20 %
	<b>Jumlah</b>	<b>406</b>	<b>100%</b>

Sumber: Dokumentasi Gampong Alue Sungai Pinang Tahun 2023

Dari tabel di atas terlihat bahwa pada umumnya masyarakat di Gampong Alue Sungai Pinang memiliki mata pencarian sebagai petani dan wiraswasta, namun sebagian lainnya ada juga yang berprofesi sebagai PNS, TNI/POLRI, pedagang, buruh dan khususnya perempuan banyak yang menjadi ibu rumah tangga. Hal ini sesuai dengan ungkapan sekretaris Gampong bahwa mata pencarian

penduduk di Gampong Alue Sungai beranekaragam yang mayoritasnya adalah sebagai petani, namun ada juga yang menjadi abdi negara, pedagang, buruh dan lain sebagainya.<sup>62</sup>

### 5. Keadaan Pendidikan Masyarakat

Keadaan pendidikan masyarakat Gampong Alue Sungai Pinang bervariasi, ada yang menempuh pendidikan sampai lulus di pendidikan tinggi, ada yang lulus SMA dan lain sebagainya. Berikut ini adalah rata-rata lama sekolah masyarakat gampong Alue Sungai Pinang:

Tahun	Rata-rata Lama Sekolah
2020	14 Tahun
2021	14 Tahun
2022	13 Tahun
2023	12 Tahun

Sumber: Dokumentasi Gampong Alue Sungai Pinang Tahun 2023

### 6. Visi dan Misi Gampong Alue Sungai Pinang

Visi Gampong Alue Sungai Pinang yaitu terwujudnya masyarakat yang mandiri, mampu memenuhi semua kebutuhan hidup secara layak dan bertumpu pada bidang pertanian, peternakan dan keagamaan.

Adapun misi Gampong Alue Sungai Pinang adalah sebagai berikut:

- a) Membangun dan mendorong majunya pendidikan formal, non formal yang mudah dinikmati dan diakses oleh semua lapisan masyarakat.
- b) Mengembangkan pelayanan kebutuhan dasar masyarakat baik pendidikan, kesehatan, serta tempat tinggal yang layak huni.
- c) Memperkuat sumber ekonomi masyarakat dan juga lembaga perekonomian masyarakat.

<sup>62</sup> Wawancara dengan Sekretaris Gampong Alue Sungai Pinang

- d) Meningkatkan pengetahuan masyarakat pada bidang pertanian dan peternakan.
- e) Membangun sistem pemerintahan yang bersih dan berorientasi pada pelayanan publik yang baik.
- f) Mengembangkan semua potensi Gampong menjadi unggul pada semua bidang.

### **B. Strategi Komunikasi Aparatur Gampong dalam Menanggulangi Game Judi Online di Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya**

Strategi merupakan suatu siasat yang dilakukan untuk mencapai target yang ingin dicapai. Apabila dikaitkan dengan komunikasi, maka strategi merupakan cara komunikasi yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang dalam hal ini yaitu mencegah atau menanggulangi judi online di tengah-tengah masyarakat.

Berdasarkan amatan penulis di lapangan terlihat bahwa dalam menanggulangi game judi online ada beberapa strategi komunikasi yang dilakukan oleh aparatur Gampong yaitu melalui sosialisasi terkait dampak buruk judi online menasehati melalui musyawarah Gampong serta bekerja sama dengan tokoh agama.<sup>63</sup> Adapun menurut hasil wawancara peneliti dengan aparatur Gampong, berikut ini ada beberapa strategi komunikasi yang dilakukan oleh aparatur Gampong Alue Sungai Pinang dalam menanggulangi judi online adalah sebagai berikut:

---

<sup>63</sup> Observasi penulis di Gampong Alue Sungai Pinang, 10 Juli 2023

## 1. Strategi dengan Mensosialisasikan Akibat Hukum dan Dampak Negatif Judi Online

Dalam menanggulangi game judi online pada masyarakat, yang pertama dilakukan oleh aparaturnya Gampong Alue Sungai Pinang yaitu memberikan sosialisasi terkait dengan akibat hukum yang ditimbulkan dan juga dampak negatif judi online.

Hal ini sebagaimana ungkapan Keuchik Gampong Alue Sungai Pinang bahwa:

*“Langkah utama dan strategi awal yang kita lakukan dalam menanggulangi game judi online di masyarakat yaitu dengan memberikan sosialisasi pada anggota masyarakat tentang bahaya judi online serta akibat hukum yang akan dirasakan oleh pelaku dan hal ini kami lakukan di Meunasah dengan melibatkan pihak kepolisian dan tokoh agama”.*<sup>64</sup>

Dari ungkapan salah seorang aparaturnya Gampong di atas dapat dipahami bahwa strategi pertama yang dilakukan dalam menanggulangi judi online yaitu dengan mensosialisasikan dampak hukum dan akibat negatif dari judi online.

## 2. Strategi dengan Memanggil secara khusus

Memanggil secara khusus merupakan suatu strategi yang dilakukan oleh aparaturnya Gampong Alue Sungai Pinang dalam menanggulangi judi online di masyarakat. Hal ini sebagaimana ungkapan Keuchik bahwa:

*“Bila kami melihat ada anggota masyarakat yang bermain judi online, maka kami akan memanggilnya secara khusus untuk dinasehati agar tidak lagi bermain judi online, apalagi bermain ditempat terbuka seperti di warung kopi dan tempat keramaian lainnya, karena yang namanya main judi apapun bentuknya sangat merugikan masyarakat”.*<sup>65</sup>

Dari ungkapan aparaturnya Gampong di atas dapat dipahami bahwa dalam menanggulangi judi online, salah satu strategi yang dilakukan adalah memanggil

---

<sup>64</sup> Wawancara dengan Keuchik Gampong Alue Sungai Pinang.

<sup>65</sup> Wawancara dengan Keuchik Gampong Alue Sungai Pinang.



anggota masyarakat yang bermain judi online secara khusus. Hal ini juga sesuai dengan ungkapan sekdes bahwa:

*“Tujuan kita memanggil secara khusus yaitu agar masyarakat tidak merasa dipermalukan yang dapat menimbulkan persoalan pribadi dengan anggota masyarakat, karena cara yang dilakukan bertujuan agar masyarakat merasa dihargai oleh pimpinannya”*.<sup>66</sup>

Dari ungkapan kedua tokoh masyarakat Gampong Alue Sungai pinang di atas, dapat dipahami bahwa strategi dengan memanggil secara khusus bagi anggota masyarakat yang terdeteksi bermain judi online dilakukan agar anggota masyarakat tidak merasa dipermalukan oleh pimpinannya.

### 3. Strategi dengan Menasehati Melalui Musyawarah Gampong

Menasehati masyarakat melalui musyawarah Gampong merupakan salah satu strategi yang dilakukan oleh aparatur Gampong Alue Sungai Pinang dalam menanggulangi game judi online pada masyarakat. Hal ini sebagaimana yang ditingkapkan oleh Keuchik bahwa:

*“Strategi lain yang kami lakukan dalam menanggulangi game judi online pada masyarakat adalah dengan cara menasehati masyarakat pada saat adanya musyawarah Gampong. Di mana saat adanya kegiatan musyawarah mufakat Gampong disitu kami aparatur memberikan nasehat kepada masyarakat agar tidak melakukan hal-hal yang merusak nama baik Gampong termasuk perbuatan judi online”*.<sup>67</sup>

Ungkapan lain mengenai strategi menanggulangi game judi online melalui nasehat juga disampaikan oleh Tuha Peut Gampong bahwa:

*“Menurut kami memberikan nasehat kepada anggota masyarakat merupakan hal yang sangat penting dilakukan oleh pimpinan desa, apalagi dalam hal menanggulangi game judi online yang akhir-akhir ini sudah sangat marak dilakukan oleh sebagian anggota masyarakat terutama generasi muda, maka*

<sup>66</sup> Wawancara dengan Sekdes Gampong Alue Sungai Pinang.

<sup>67</sup> Wawancara dengan Keuchik Gampong Alue Sungai Pinang.

*dengan cara menasehati diharapkan mereka sadar dan meninggalkan judi online tersebut”*.<sup>68</sup>

Dari ungkapan dua aparaturnya Gampong di atas dapat dipahami bahwa salah satu strategi yang digunakan dalam menanggulangi game judi online yaitu dengan memberikan nasehat pada anggota masyarakat pada saat adanya musyawarah Gampong. Nasehat yang diberikan yaitu agar masyarakat Gampong Alue Sungai Pinang tidak melakukan judi online yang dapat merusak nama baik Gampong.

#### 4. Strategi bekerja sama dengan teungku Gampong

Dalam upaya menanggulangi judi online di Gampong Alue Sungai Pinang terutama bagi para remaja, aparaturnya Gampong juga bekerja sama dengan teungku dayah yang ada di Gampong tersebut agar dalam pengajian diberikan penjelasan-penjelasan terkait dengan bahaya judi online. Hal ini sebagaimana dikatakan oleh Keuchik bahwa:

*“Dalam mencegah judi online di Gampong ini terutama bagi remaja, kami aparaturnya Gampong juga mengajak partisipasi teungku dayah atau teungku TPA yang ada di Gampong ini, agar dalam pengajian diberikan nasehat dan penjelasan-penjelasan terkait dengan hukum bermain judi, dosa yang diterima bagi pemain judi dan juga bahaya judi bagi masa depan remaja. Hal ini dilakukan karena teungku dayah memiliki peran yang sangat strategis dalam membina generasi muda”*.<sup>69</sup>

Ungkapan yang hampir serupa juga disampaikan oleh Tuha Lapan bahwa:

*“Dalam menanggulangi game judi online di masyarakat sangat perlu melibatkan teungku dayah dan ini termasuk salah satu strategi yang kami lakukan yaitu bekerja sama dengan teungku dayah dalam membina generasi yang baik serta jauh dari perilaku yang menyimpang”*.<sup>70</sup>

Berdasarkan wawancara di atas dapat dipahami bahwa dalam upaya menanggulangi game judi online di Gampong Alue Sungai Pinang, strategi yang

<sup>68</sup> Wawancara dengan Tuha Peut Gampong Alue Sungai Pinang.

<sup>69</sup> Wawancara dengan Keuchik Gampong Alue Sungai Pinang.

<sup>70</sup> Wawancara dengan Tuha Lapan Gampong Alue Sungai Pinang.

dilakukan aparaturnya termasuk melakukan kerja sama dengan tokoh agama dalam membina generasi muda terutama para remaja yang masih usia sekolah. Namun demikian di Gampong Alue Sungai Pinang tidak ada aturan khusus terkait dengan judi online.

#### 5. Strategi dengan Memberikan Sanksi Administratif

Aparatur Gampong Alue Sungai Pinang tidak menerapkan aturan khusus bagi pelaku judi online, tetapi hanya memberikan sanksi administratif saja. Sebagaimana ungkapan Keuchik Gampong Alue Sungai Pinang bahwa:

*“Untuk aturan khusus terkait judi online di Gampong ini tidak ada, hanya saja jika ada masyarakat yang terdeteksi main judi online dan sudah diberikan peringatan beberapa kali, namun juga masih melakukan perbuatan itu, maka akan diberikan sanksi administratif yaitu berupa segala kegiatan-kegiatan desa yang berhubungan dengan administrasi untuk ditahan, karena untuk melakukan efek jera kepada yang bersangkutan”*.<sup>71</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan aparaturnya desa Gampong Alue Sungai Pinang dapat disimpulkan bahwa ada beberapa strategi komunikasi yang dilakukan oleh aparaturnya Gampong dalam menanggulangi game judi online di Gampong Alue Sungai Pinang yaitu mensosialisasikan akibat hukum dan dampak negatif judi online, memanggil secara khusus pelaku judi online, menasehati melalui musyawarah Gampong, bekerja sama dengan teungku Gampong dan memberikan sanksi administratif bagi masyarakat yang melakukan game judi online.

### **C. Kendala Aparatur Gampong dalam Menanggulangi Game Judi Online di Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya**

Setiap melakukan suatu perbuatan dan kegiatan, tentunya ada kendala yang dihadapi untuk mencapai tujuan tersebut. Demikian juga dalam menanggulangi game

---

<sup>71</sup> Wawancara dengan Keuchik Gampong Alue Sungai Pinang

judi online, aparaturnya mengalami berbagai hambatan dalam mencapai tujuan. Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di lapangan menunjukkan di antara hambatan yang dihadapi aparaturnya dalam menanggulangi game judi online yaitu mudahnya akses judi online via internet, masyarakat bermain judi online ditempat sembunyi-sembunyi seperti di warung kopi, di rumah dan tempat lainnya sehingga tidak terkontrol oleh aparaturnya. <sup>72</sup> Sebagaimana ungkapan keuchik bahwa:

*“Persoalan perjudian online semakin meresahkan di kalangan masyarakat, kegiatan yang tampaknya kasat mata itu tak ayal menimbulkan permasalahan yang terkadang sulit dibendung dikarenakan beroperasinya judi bola dan poker online menggunakan teknologi informasi. Salah satu bentuk perjudian yang mengikuti perkembangan teknologi adalah chip domino, perjudian poker, bola, sehingga dengan melakukan perjudian online tidak ada lagi batasan ruang dan waktu, dan lebih memudahkan untuk melakukan perjudian asalkan pelaku perjudian tersebut menguasai teknologi informasi. Namun demikian bagi orang yang sadar dan mengerti ilmu agama serta memahami tentang hukum main judi tentu tidak melakukannya”.* <sup>73</sup>

Keuchik Alue Sungai Pinang juga menyampaikan bahwa:

*“Perkembangan teknologi dan internet yang mampu menembus bilik-bilik rumah tanpa mengenal siapa pemiliknya sangat menjadi kendala bagi tokoh masyarakat mengatasi judi online, karena khususnya para remaja akan mudah terpengaruh dengan mengakses judi online tersebut. Apabila remaja sudah terpengaruh dengan judi online ini, maka akan sulit untuk dilakukan pembinaan”.* <sup>74</sup>

Selain karena mudahnya akses judi online oleh masyarakat, kurangnya pemahaman masyarakat tentang ilmu agama juga menjadi kendala bagi aparaturnya Alue Sungai Pinang dalam menanggulangi judi online ini, sebagaimana ungkapan Sekdes bahwa:

---

<sup>72</sup> Observasi penulis di Warung Kopi Gampong Alue Sungai Pinang, 11 Juli 2023

<sup>73</sup> Wawancara dengan Keuchik Gampong Alue Sungai Pinang.

<sup>74</sup> Wawancara dengan Keuchik Gampong Alue Sungai Pinang.

*“Kurangnya pemahaman ilmu agama yang tertanam dalam jiwa sebagian anggota masyarakat dan juga remaja-remaja juga dapat menjadi kendala kita menanggulangi judi online, karena yang kurang memahami ilmu agama Islam sudah pasti tidak mengetahui sesuatu yang seharusnya dilakukan dan ditinggalkan, sehingga mudah meniru dan mengadopsi budaya hidup orang-orang di luar Islam seperti main judi dan lainnya”.*<sup>75</sup>

Dalam menanggulangi game judi online khususnya pada remaja di Gampong Alue Sungai Pinang, menurut ketua Tuha Peut bahwa:

*“Kendala yang dihadapi oleh aparat Gampong yaitu kurangnya kontrol orang tua terhadap perilaku anak terutama perilaku judi online. Para orang di Gampong Alue Sungai Pinang ini dapat dikatakan masih belum maksimal dalam mengontrol perilaku anak, sehingga para remaja mudah terpengaruh dengan perilaku yang tidak sesuai dengan budaya Islam seperti main game judi online yang dapat menyebabkan rusaknya moral dan akhlak remaja itu sendiri”.*<sup>76</sup>

Tuha Lapan Gampong Alue Sungai Pinang juga mengungkapkan bahwa:

*“Salah satu kendala yang kita hadapi dalam menanggulangi game judi online yaitu karena orang tua terlalu memberikan kebebasan kepada anak menggunakan HP, apalagi game judi online itu dilakukan oleh anggota masyarakat dan juga remaja dengan menggunakan HP. Jadi sangat susah kita cegah kalau main judi itu melalui HP karena tidak bisa kita kontrol, karena itu penggunaan HP bagi remaja harus di batasi dan dikontrol orang tua”.*<sup>77</sup>

Sedangkan kendala untuk menanggulangi game judi online pada masyarakat menurut Keuchik Gampong Alue Sungai Pinang yaitu:

*“Kurangnya kerja sama pemerintah daerah, tokoh masyarakat dan juga pimpinan Gampong dalam memberantas judi online di masyarakat. Mestinya pemerintah, baik pusat, provinsi, kabupaten dan desa harus saling bekerja sama dan semuanya proaktif dalam menanggulangi judi online terutama berkaitan dengan pemblokiran situs-situs judi online dan juga pembinaan masyarakat. Namun selama ini, hal tersebut belum terwujud secara maksimal, sehingga sangat menjadi kendala bagi kami di Gampong dalam menanggulangi judi online tersebut”.*<sup>78</sup>

---

<sup>75</sup> Wawancara dengan Sekdes Gampong Alue Sungai Pinang.

<sup>76</sup> Wawancara dengan Tuha Peut Gampong Alue Sungai Pinang.

<sup>77</sup> Wawancara dengan Tuha Lapan Gampong Alue Sungai Pinang.

<sup>78</sup> Wawancara dengan Keuchik Gampong Alue Sungai Pinang

Berdasarkan paparan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kendala yang dihadapi oleh aparat Gampong Alue Sungai Pinang dalam menanggulangi game judi online yaitu judi online sulit dibendung dikarenakan beroperasinya menggunakan teknologi informasi, perkembangan teknologi dan internet yang mampu menembus bilik-bilik rumah sehingga sulit untuk dikontrol pelakunya, mudahnya akses judi online oleh masyarakat, kurangnya pemahaman masyarakat tentang ilmu agama, kurangnya kontrol orang tua terhadap perilaku anak terutama perilaku judi online, orang tua terlalu memberikan kebebasan kepada anak menggunakan HP dan kurangnya kerja sama pemerintah daerah, tokoh masyarakat dan juga pimpinan Gampong dalam memberantas judi online di masyarakat.

#### **D. Analisis Penelitian**

Dari hasil penelitian di atas, bahwa penulis menggunakan metode kualitatif dengan judul penelitian *Strategi Komunikasi Aparatur Gampong Dalam Menanggulangi Game Judi Online di Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya*. Sebuah komunikasi harus tetap berjalan sedemikian rupa, karena komunikasi merupakan hal yang terpenting dilakukan setiap orang mulai dari proses penyampaian sebuah informasi (pesan, ide, ataupun gagasan) kepada pihak yang lain. Dalam melakukan penanggulangan judi online pada masyarakat, perlu dilakukan perencanaan, strategi yang dilakukan berupa memberikan pemahaman kepada masyarakat Gampong Alue Sungai Pinang melalui kegiatan sosialisasi dengan melibatkan pihak kepolisian dan tokoh agama sebagai komunikator dalam rangka mensosialisasikan kepada masyarakat tentang dampak negatif judi online dan akibat hukum yang diterima oleh pelakunya. Strategi

komunikasi dengan membuat perencanaan dan melibatkan beberapa elemen untuk mensosialisasikan tentang dampak negatif judi online ini sesuai dengan teori Effendy yang mengatakan bahwa strategi komunikasi pada hakikatnya adalah perencanaan (*planning*) dan manajemen (*management*) untuk mencapai tujuan. Strategi komunikasi dalam pemahaman Middleton adalah kombinasi terbaik dari semua elemen komunikasi mulai dari komunikator, pesan, saluran (media), penerima sampai pada pengaruh (efek) yang dirancang untuk mencapai tujuan komunikasi yang optimal.<sup>79</sup>

Berdasarkan bentuk strategi komunikasi yang dilakukan oleh aparaturnya Gampong Alue Sungai Pinang dalam menanggulangi game judi online dapat diklasifikasi bahwa strategi komunikasi yang dilakukan sesuai dengan teori penanggulangan kejahatan yang dikemukakan oleh Badra Nawawi Arief yaitu bentuk preventif (pencegahan) dan kuratif (penyembuhan/pembinaan).

Strategi komunikasi yang bentuk preventif dilakukan dengan cara mensosialisasikan akibat hukum dan dampak negatif judi online pada masyarakat, menasehati melalui musyawarah Gampong. Strategi penanggulangan yang bersifat preventif ini lebih menitikberatkan pada pencegahan sebelum terjadinya kejahatan dan secara tidak langsung yang dilakukan tanpa menggunakan sarana pidana atau hukum pidana. Kebijakan penanggulangan kejahatan dengan sarana preventif hanya meliputi penggunaan sarana sosial untuk memperbaiki kondisi-kondisi sosial

---

<sup>79</sup> Yuda Alhirinzah Chan, *Strategi Komunikasi Kepala Desa dalam Mencegah Penyebaran Covid-19 di Desa Paya Geli Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang*, SKRIPSI, (UMSU: 2022), hlm. 55-56.

tertentu, namun secara tidak langsung mempengaruhi upaya pencegahan terjadinya kejahatan.<sup>80</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa tokoh masyarakat Gampong Alue Sungai Pinang melakukan beberapa strategi komunikasi dalam upaya penanggulangan terkait perjudian online yang bersifat preventif. Hal yang dilakukan oleh aparaturnya Gampong yaitu dengan memberikan sosialisasi akibat hukum dan dampak negatif judi online pada masyarakat, menasehati melalui musyawarah Gampong dan juga bekerja sama dengan tokoh agama. Sosialisasi dalam hal ini yaitu melakukan pendekatan dengan cara memberikan pengertian mengenai perjudian online serta memberi pengetahuan akan bahaya dan kerugian yang didapat apabila melakukan perjudian online tersebut.

Adapun strategi komunikasi yang bersifat kuratif atau penyembuhan terkait dengan kecanduan judi online pada masyarakat dilakukan aparaturnya Gampong dengan cara memanggil secara khusus pelaku judi online untuk diberikan pembinaan dan nasehat agar tidak lagi melakukannya dan juga memberikan sanksi administratif bagi masyarakat yang melakukan game judi online dengan cara segala bentuk keperluan surat menyurat di tahan oleh aparaturnya Gampong. Upaya untuk penanggulangan juga dilakukan dengan melibatkan pihak kepolisian dengan cara penegakan hukum yang lebih menitikberatkan pada pemberantasan setelah terjadinya kejahatan yang dilakukan dengan hukum pidana yaitu sanksi pidana yang merupakan ancaman bagi

---

<sup>80</sup> Badra Nawawi Arief, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*. (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2002), hlm. 77-78.



pelakunya, penyidikan lanjutan, penuntutan dan seterusnya merupakan bagian-bagian dari politik hukum pidana.<sup>81</sup>

Adapun mengenai kendala yang dihadapi oleh aparaturnya Alue Sungai Pinang dalam menanggulangi game judi online yaitu judi online sulit dibendung dikarenakan beroperasinya menggunakan teknologi informasi, perkembangan teknologi dan internet yang mampu menembus bilik-bilik rumah sehingga sulit untuk dikontrol pelakunya, mudahnya akses judi online oleh masyarakat, kurangnya pemahaman masyarakat tentang ilmu agama, kurangnya kontrol orang tua terhadap perilaku anak terutama perilaku judi online, orang tua terlalu memberikan kebebasan kepada anak menggunakan HP dan kurangnya kerja sama pemerintah daerah, tokoh masyarakat dan juga pimpinan Gampong dalam memberantas judi online di masyarakat. Kendala ini termasuk dalam jenis hambatan psikologis yang merupakan unsur-unsur dari hambatan kegiatan psikis manusia.<sup>82</sup> Didalam hambatan psikologis ini terdapat kepentingan, prasangka, stereotip dan motivasi.

---

<sup>81</sup> Sudarto, *Kapita Selekta Hukum Pidana*, (Bandung, Alumni, 1986), hlm. 113.

<sup>82</sup> Ardianto, E, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2014), hlm. 89.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

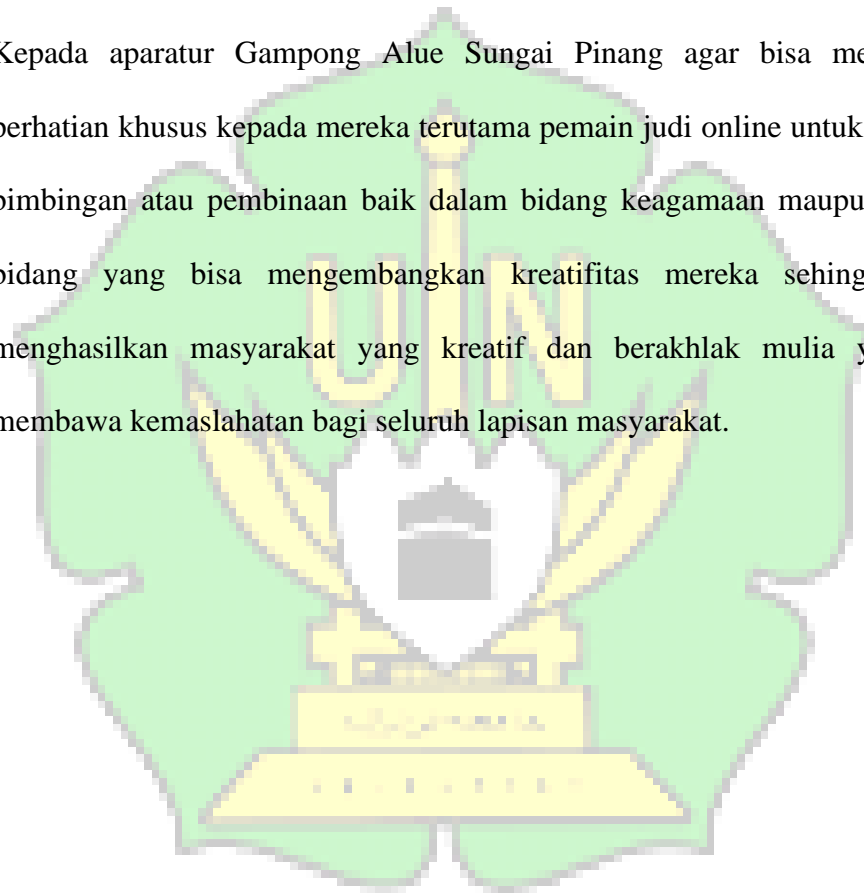
#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, penulis merumuskan kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Ada beberapa strategi komunikasi yang dilakukan oleh aparaturnya Gampong dalam menanggulangi game judi online di Gampong Alue Sungai Pinang yaitu mensosialisasikan akibat hukum dan dampak negatif judi online, memanggil secara khusus pelaku judi online, menasehati melalui musyawarah Gampong, bekerja sama dengan teungku Gampong dan memberikan sanksi administratif bagi masyarakat yang melakukan game judi online.
2. Kendala yang dihadapi oleh aparaturnya Gampong Alue Sungai Pinang dalam menanggulangi game judi online yaitu judi online sulit dibendung dikarenakan beroperasinya menggunakan teknologi informasi, perkembangan teknologi dan internet yang mampu menembus bilik-bilik rumah sehingga sulit untuk dikontrol pelakunya, mudahnya akses judi online oleh masyarakat, kurangnya pemahaman masyarakat tentang ilmu agama, kurangnya kontrol orang tua terhadap perilaku anak terutama perilaku judi online, orang tua terlalu memberikan kebebasan kepada anak menggunakan HP dan kurangnya kerja sama pemerintah daerah, tokoh masyarakat dan juga pimpinan Gampong dalam memberantas judi online di masyarakat.

## **B. Saran-saran**

1. Kepada masyarakat Gampong Alue Sungai Pinang yang melakukan perjudian online agar menyadari bahwa perbuatan judi online bukan perbuatan yang baik, melainkan perbuatan yang dilarang oleh agama. Terutama para remaja untuk tidak mudah menyerah dan jangan putus asa, berusaha untuk mencapai impian dan berpendidikan.
2. Kepada aparat Gampong Alue Sungai Pinang agar bisa memberikan perhatian khusus kepada mereka terutama pemain judi online untuk diberikan bimbingan atau pembinaan baik dalam bidang keagamaan maupun bidang-bidang yang bisa mengembangkan kreatifitas mereka sehingga dapat menghasilkan masyarakat yang kreatif dan berakhlak mulia yang bisa membawa kemaslahatan bagi seluruh lapisan masyarakat.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Abdul Halim Barkatullah, *Hukum Transaksi Elektronik*, Bandung, Nusa Media, 2017.
- Agus Raharjo, *Cyber Crime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Citra Aditya Bakti, Purwokerto, 2022.
- Alo Liliweri, *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*, Jakarta: Kencana 2011.
- Anwar Arifin, *Strategi Komunikasi Suatu Pengantar Ringkas*, Bandung: Armico, 1984.
- Badra Nawawi Arief, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*. PT Citra Aditya Bakti. Bandung. 2002.
- Badruzzaman Ismail, dkk, *Pedoman Peradilan Adat Di Aceh*, Banda Aceh: Majelis Adat Aceh, 2012.
- Budi Suhariyanto, 2012, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cyber Crime)*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Dedi Saputra dan Arif Rafiqin, *Pembuatan Aplikasi Game Kuis "Pontianak Punye" Berbasis Android*, Pontianak: 2017.
- Dendy Sugono, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- Efendy, Onong Uchana, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Bandung: Remaja Rosdakarya 2005.
- Hafied Cangara, *Perencanaan Strategi Komunikasi*, Jakarta: RajaGrafindo Persada 2013.
- Heri Budianto, *Ilmu Komunikasi Sekarang dan Tantangan Masa Depan*, Jakarta: Kencana. 2011.
- Humaidi, *Teori Komunikasi Dan Strategi Dakwah*, Malang: UMM Press, 2010.
- Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, (Jilid I, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005.
- Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Cetke 4, Jakarta: Rhineka Cipta, 2004.

- Muhammad Nur Rahman, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, Jakarta: PT. Gramedia, 2008.
- Ninieki suparni, *Cyberspace Problematika dan Antisipasi Pengaturannya*, Jakarta: Sinar Grafika, 2009.
- Osua Sitompul, *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, PT. Tatanusa, Jakarta, 2015.
- Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Edisi Kedua, Jakarta, Balai Pustaka, 1995.
- R. Soesilo, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]*, Karya Nusantara Bandung, Sukabumi, 1986.
- Sudarto, *Kapita Selekta Hukum Pidana, Alumni*, Bandung, 1986.
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bina Aksara, 2013.
- WJS Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Cet ke 4, Jakarta: Balai Pustaka 2007.
- Yusuf Zainal Abidin, *Manajemen Komunikasi (Filosofi, Konsep, dan Aplikasi)*, Bandung: Pustaka Setia. 2010.

### **Jurnal**

- Engkus, Hikmat dan Karso Saminnurahmat, *Perilaku Narsis Pada Media Sosial Di Kalangan Remaja Dan Upaya Penanggulangan*, Jurnal penelitian komunikasi, Bppki Bandung, Vol.20, No.2, Fakultas Ilmu sosial, Universitas Islam indonesia, Jawa barat, 2017.
- Hadi Iskandar., dkk., *Penyuluhan Hukum Terkait Judi Online Bagi Generasi Milenial, (Studi di Kota Banda Aceh)*, Jurnal Pengabdian Masyarakat: Darma Bakti Teuku Umar, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Vol 4, No 1 (2022) Januari-Juni.
- Sesra Budio, (mengutip Hamel dan Prahalad (1995)), *Strategi Manajemen Sekolah, Jurnal Menata*.Vol 2, No.2, Juni, 2019.
- Siti Rahma Harahap, *Hambatan-Hambatan Komunikasi*, Jurnal Al-Manaj, Vol. 01 No. 01. Juni 2021, hlm. 59

## Skripsi

- Asriadi, *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)*, Skripsi, 2020., online diakses pada tanggal 3 Mei 2023.
- Fattaa Erlangga Andris, *Upaya Kepolisian Dalam Pemberantasan Tindak Pidana Perjudian Dadu Guncang (Studi Di Polres Asahan)*, Skripsi, 2018. Online diakses pada tanggal 3 Mei 2023.
- Jupiter, *“Tinjauan Yuridis Kriminologis Bandar Judi Bola Online di Jakarta Dihubungkan Dengan Undang-Undnag No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Eelektroni”*, Tugas Akhir Fakultas Hukum, Universitas Pasundan, 2017.
- Lumbantobing C.H Rikki *“Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Turut Serta Dalam Perusahaan Permainan Judi (Studi Putusan Nomor. 268/Pid.B/2015/PN.BNJ)”*, Skripsi Fakultas Hukum, Universitas HKBP Nommensen, , 2017, Online diakses pada tanggal 6 Mei 2023.
- Lusiana afrianti, *Perbedaan Tingkat Agresivitas pada Remaja yang Bermain Game Online Jenis Agresif dan Non Agresif*, skripsi, Surakarta, 2009.
- Mulyadi, *Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian Online yang Dilakukan Oleh Anak Di Kota Makassar*, SKRIPSI 2014., online diakses pada tanggal 2 Mei 2023.
- Nurlela, *Strategi Lembaga Kepemudaan Gampong Kutelintang dalam Mengatasi Delinkuensi Remaja*, SKRIPSI, 2022., online diakses pada tanggal 4 Mei 2023.
- Putri Oktaviyani, 2018, *“Peran Kepolisian dalam Penanggulangan Judi Togel Online (Studi Kasus di Kepolisian Sektor Laweyan Surakarta)”*, Tugas Akhir Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Wata Richard Sembiring, *“Upaya Kepolisian dalam Proses Penindakan Terhadap Pelaku Perjudian Togel (Studi Kasus di Kepolisian Pancur Batu)”* Skripsi Fakultas Hukum, Universitas Medan Area, 2020 ., online diakses pada tanggal 7 Agustus 2023
- Yuda Alhirinzah Chan, *Strategi Komunikasi Kepala Desa dalam Mencegah Penyebaran Covid-19 di Desa Paya Geli Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang*, SKRIPSI, (UMSU: 2022)

**Web**

Onno W. Purbo, Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi, Computer Network Research Group, ITB, 2007., online diakses pada tanggal 6 Mei 2023.

Qanun Provinsi Aceh Darussalam Nomor 5 Tahun 2003, Tentang Gampong Dalam Provinsi Nanggro Aceh Darussalam, PDF Online [http://www1.media.acehprov.go.id/uploads/qan\\_un\\_prov\\_nad\\_no\\_05\\_tahun\\_2003.pdf](http://www1.media.acehprov.go.id/uploads/qan_un_prov_nad_no_05_tahun_2003.pdf).



## SK SKRIPSI

### SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Nomor: B.1127/Un.08/FDK/KP.00.4/03/2023

Tentang

Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023

#### DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi.  
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing Skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;  
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;  
8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;  
10. Keputusan Menteri Agama No.89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry;  
11. Keputusan Menteri Agama No. 153 Tahun 1968, tentang Penetapan Pendirian Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry;  
12. Keputusan Menteri Agama Nomor 21 tahun 2015 tentang Statuta UIN Ar-Raniry;  
13. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry No. 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur PPs dalam lingkungan UIN Ar-Raniry  
14. DIPA UIN Ar-Raniry Nomor: 025.04.2.423925/2023, Tanggal 30 November 2022

#### MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.  
Pertama : Menunjuk Sdr.: 1) Drs. Yusri, M.LIS ..... PEMBIMBING UTAMA (Subtansi Penelitian)  
2) Fajri Chairawati, S.Pd.I., M.A ..... PEMBIMBING KEDUA (Teknik Penulisan)

Untuk membimbing KKU Skripsi:

Nama : Ahsanul Tanzuna

NIM/Jurusan : 190401045/Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)

Judul : *Strategi Komunikasi Aparatur Gampong Dalam Menanggulangi Game Judi Online di Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya*

- Kedua : Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;  
Ketiga : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN AR-Raniry Tahun 2023;  
Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam Surat Keputusan ini.  
Kutipan : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh

Pada Tanggal : 29 Maret 2023 M  
07 Ramadhan 1444 H

Rektor UIN Ar-Raniry,  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi,



Kusmawati Hatta

Tembusan:

1. Rektor UIN Ar-Raniry.
2. Kabog. Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry.
3. Pembimbing Skripsi.
4. Mahasiswa yang bersangkutan.
5. Arsip.

Keterangan:

SK berlaku sampai dengan tanggal: 29 Maret 2024



## SURAT PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**  
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B.1776/Un.08/FDK-I/PP.00.9/07/2023  
Lamp : -  
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
Keuchik

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **Ahsanul tanzuna / 190401045**  
Semester/Jurusan : VIII / Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Alamat sekarang : Alue Sungai Pinang, Kecamatan Jeumpa, Kabupaten Aceh Barat Daya

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **STRATEGI KOMUNIKASI APARATUR GAMPONG DALAM MENANGGULANGI GAME JUDI ONLINE DI ALUE SUNGAI PINANG KECAMATAN JEUMPA KABUPATEN ACEH BARAT DAYA**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 04 Juli 2023  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 28 Juli 2023*

Dr. Mahmuddin, M.Si.

## FOTO WAWANCARA



Dokumentasi Wawancara dengan Keuchik Gampong Alue Sungai Pinang



Dokumentasi Wawancara dengan Sekdes Gampong Alue Sungai Pinang



Dokumentasi Wawancara dengan Ketua Tuha Peut Gampong Alue Sungai Pinang



Dokumentasi Wawancara dengan Ketua Tuha Lapan Gampong Alue Sungai Pinang