

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kehidupan masyarakat modern dengan informasi dan teknologi digital yang terus berkembang sangat pesat, membawa banyak kemudahan dalam mengakses informasi, tetapi juga menciptakan berbagai masalah sosial. Masalah sosial ini terjadi karena adanya interaksi sosial antara individu, individu dengan kelompok, dan antar kelompok. Masalah sosial merupakan gejala atau fenomena yang muncul pada realitas kehidupan bermasyarakat. Judi menjadi salah satu bentuk penyimpangan sosial karena bertentangan dengan norma agama, hukum, dan nilai-nilai budaya Indonesia.

Dari perkembangan teknologi informasi menjadi kontribusi bisnis perjudian, sehingga menjadi mudah untuk mengakses melalui smartphone menjadikan perjudian tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu, dan berdampak langsung pada sosial masyarakat. Judi online yang sekarang semakin marak ini tidak hanya dilakukan secara tersembunyi, tetapi sudah menjadi fenomena umum yang melibatkan berbagai kalangan dewasa maupun remaja. Remaja yang menjadi harapan bangsa supaya bisa memajukan bangsa, justru sekarang telah terperangkap pada penyimpangan sosial yaitu perjudian.

Maraknya perjudian ini menjadikan praktik judi online atau penjudi di Indonesia sangat mengkhawatirkan. Dapat dilihat data terbaru bulan Januari sampai Maret 2025, jumlah pemain judi online mencapai 1.066.000 orang yang sebagian besar berasal dari kelompok berpenghasilan di bawah Rp. 5 juta per bulan sebanyak 71%. Dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat total transaksi mencapai Rp. 6,2 triliun sepanjang kuartal I-

2025, dan memperkirakan perputaran dana sepanjang tahun ini bisa menembus Rp 1.200 triliun. Angka ini melonjak dari total transaksi sepanjang 2024 yang tercatat sebesar Rp 981 triliun. Alexander Sabar sebagai Direktur Jenderal Pengawasan Ruang Digital Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) ini menyatakan bahwa dampak dari judi online tidak hanya dapat kerugian finansial, tetapi juga ancaman terhadap masa depan yang hancur, terutama generasi muda (Teuku Muhammad Valdy Arief, 2025). Angka ini tidak hanya mencerminkan besarnya perputaran dana ilegal, tetapi menjadi peringatan keras terhadap dampak sosial dan ekonomi yang ditimbulkan.

Maraknya penyimpangan sosial perjudian online atau judi online ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu sosial dan ekonomi, situasional, belajar (rasa penasaran atau ingin mencoba), persepsi tentang probabilitas kemenangan, dan keyakinan diri akan kemampuan diri dibidang ITE (Wulandari, 2023). Sebagian orang berpendapat dan menganggap bahwa judi online sederhana dan mendatangkan keuntungan dengan waktu singkat, dan menjadikan seseorang ingin belajar dan rasa penasaran ingin mencobanya. Namun apa boleh buat, jika sedang dalam situasi ekonomi yang mendesak sehingga seseorang melakukan judi online. Para pelaku yang sudah kecanduan ini cenderung memiliki persepsi jika mereka sangat yakin untuk menang meski peluang tersebut amatlah kecil, dan didukung dalam pemasaran yang membuat berita perjudian yang berhasil.

Dampak negatif dari judi online yaitu merugikan individu secara ekonomi, psikologis, dan sosial (Saputra, 2024). Dampak kerugian secara ekonomi yang dirasakan yaitu menumpuknya hutang yang digunakan untuk modal bermain judi online. Dampak secara psikologis ini mendorong penjudi atau pelaku untuk terus bermain, karena rasa penasaran dari kemenangan yang diharapkan permainan

selanjutnya. Dimana rasa penasaran itu timbul menjadi kecanduan untuk bermain, dan menimbulkan stress, kecemasan, bahkan depresi terhadap penjudi atau pelaku.

Dampak sosial yaitu kerugian diri sendiri dengan kurangnya fokus yang mengakibatkan turunnya produktivitas dalam kegiatan atau pekerjaan, dampak bagi lingkungan mengakibatkan seseorang menghindari sosialisasi dengan lingkungan luar, meningkatnya angka kriminal di mana penjudi atau pelaku cenderung melakukan kriminal seperti pencurian, penipuan atau tindak kriminal lainnya untuk bisa mendukung kecanduannya terhadap judi online. Selain itu bisa menimbulkan keretakan hubungan sosial dan keluarga karena salah satu anggota keluarga yang melakukan judi online dan mengakibatkan banyak permasalahan keluarga. Seperti pada penelitian (Situmeang et al., 2023) mengenai pengaruh judi online terhadap perceraian yang menghalalkan berbagai cara untuk bisa mendapatkan uang dengan cepat dan mudah ditambah lagi perkembangan teknologi sekarang yang mempermudah aksesnya.

Apalagi generasi muda yang diharapkan negara untuk meneruskan atau meningkatkan kualitas dalam bidang pendidikan, tetapi karena terjerumus pada judi online karena rasa penasaran dan ingin mendapatkan uang lebih. Generasi muda atau remaja khususnya mahasiswa yang terlibat dalam judi online cenderung mengalami penurunan fokus belajar, meningkatnya stres dan kecemasan, serta motivasi akademik yang terganggu. Ini sudah diteliti oleh (Nayottama, 2024) dimana seharusnya sebagai mahasiswa lebih fokus memikirkan pendidikannya yang dituntut untuk belajar ini menjadi memikirkan finansial mereka yang selalu memikirkan bagaimana agar uang jajan mereka cukup, atau bahkan sampai meminjam uang pada teman. Hal ini menjadi miris

bagi negara Indonesia, yang seharusnya mahasiswa sebagai generasi muda untuk negara menjadi terlibat tindak pidana atau penyimpangan sosial.

Dalam penelitian (Sahputra et al., 2022) ini ditemukan bahwa perjudian online yang dilakukan oleh remaja di Tebing Tinggi memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap masyarakat, keyakinan dan agama, materi, pendidikan, dan kesehatan mental. Dampak negatif terhadap pergaulan termasuk kehilangan keinginan untuk bergaul karena teralihkan dengan handphonenya, dampak negatif terhadap prestasi akademik, khususnya kelesuan dalam berpikir dan penurunan prestasi sekolah, dampak negatif terhadap agama adalah melemahkan kecintaan terhadap anak muda yang bermain judi online, dampak negatif terhadap prestasi akademik, khususnya kelesuan dalam berpikir dan penurunan prestasi sekolah.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia berkomunikasi melalui berbagai media, pada hakekatnya media itu berbentuk fisik. Maka dari itu, untuk menyampaikan pesan dari dampaknya bermain judi online bisa melalui seni tari. bisa dilihat dari fungsi seni tari yang tidak hanya sebagai ungkapan ekspresi dan menampilkan keindahan saja, tetapi tari berkembang sesuai dengan kebutuhan sosial, sehingga memiliki fungsi yang lebih penting dalam kehidupan masyarakat. Sesuai dengan salah satu jenis seni tari berdasarkan fungsinya yaitu sebagai sarana pendidikan yang bertujuan untuk mendidik supaya bersikap dewasa dan terjaga dari pergaulan yang melanggar norma-norma (Amrina, 2016).

Indonesia merupakan negara yang memiliki aneka macam karya seni, salah satunya seni tari. Seiring perkembangan zaman, tari tradisional Indonesia mengalami proses transformasi dan pemberdayaan melalui proses dalam menciptakan karya tari oleh para penggarap koreografer masa kini. Seperti yang dikatakan (Aprilina 2014:7 dalam (Indrayuda & Hadi, 2019)) mengatakan bahwa

tari tradisional dan tari kreasi (modern) mengalami perkembangan dalam masyarakat Indonesia. Dari perkembangan ini, tari tradisi menjadi dasar dalam menciptakan tari kontemporer. Penggarap koreografer menggunakan tari tradisi yang ada untuk menyusun karya tari untuk menciptakan warna kekinian dan mengikuti perkembangan jaman. Perbedaan utama antara tari tradisional dan kontemporer adalah tujuan keberadaannya. Tari tradisional dalam masyarakat umumnya berfungsi sebagai bagian dari berbagai kegiatan ritual, festival, dan tradisi serta nilai-nilai budaya dan memiliki makna yang umum.

Berbicara mengenai seni tari merupakan rangkaian gerak yang disusun sedemikian rupa dengan tujuan untuk menampilkan keindahan. Beberapa tari dibuat atas dasar pemikiran koreografer atas pengalaman-pengalaman hidupnya. Maka dari itu ide membuat tari akan muncul apabila seseorang memiliki akal pikiran yang kemudian ditransfer ke dalam sebuah rasa yang diekspresikan melalui emosi-emosi gerak dalam dimensi ruang dan waktu. Dengan kata lain seni tari itu menggunakan tubuh untuk mengungkapkan perasaannya.

Menurut (Soedarsono, 1977:17 dalam (Nadia Rahmadani & Syefriani Syefriani, 2024)) mengatakan bahwa seni tari yaitu ekspresi jiwa manusia melalui gerak yang ritmis dan indah, karena tari ibarat bahasa gerak yang merupakan salah satu alat komunikasi. Tari kontemporer sebagai tari yang muncul dari perkembangan zaman ini juga sebagai salah satu bentuk komunikasi non-verbal, yang mampu menggambarkan perasaan, pemikiran, dan nilai-nilai tertentu tanpa harus diungkapkan melalui kata-kata.

Tari kontemporer sering menggunakan cara komunikasi yang tidak langsung dan simbolik. Dalam situasi ini, tubuh berfungsi sebagai bahasa, ruang berfungsi sebagai cerita, dan gerak berfungsi sebagai pernyataan. Penonton tidak

hanya melihat pertunjukan secara visual, tetapi mereka juga diajak untuk memahami pesan yang disampaikan oleh penari secara non-verbal. Hal ini menjadikan menonton tari kontemporer sebagai tempat untuk koreografer, penari, dan penonton berinteraksi. Di sinilah tari berperan sebagai media komunikasi non-verbal yang patut diteliti secara mendalam.

Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu sudah membahas makna simbolik pada tari kontemporer serta penggunaannya sebagai komunikasi non-verbal. Dari penelitian (Yuliza, 2022) menganalisis tarian Barangan karya Otniel Tasman yang merepresentasikan budaya Banyumas dan mengangkat isu-isu sosial yang berkaitan dengan kehidupan para penari. Dan beberapa penelitian sebelumnya lebih fokus pada nilai budaya daerah, dan perjalanan kesuksesan dengan menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Pierce, namun lebih terfokus pada unsur kostum, narasi teks, atau konteks budaya lokal. Tetapi saat ini, belum ditemukan penelitian yang secara khusus membahas representasi isu sosial aktual seperti akibat judi online melalui media tari kontemporer, dengan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce yang diterapkan secara menyeluruh pada gerak, ekspresi, dan elemen visual pendukung lainnya.

Bagi seniman secara profesional media komunikasi yang utama dalam bentuk gerak, suara, rupa dan bahasa. Media telah menjadi alat yang memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Media menjadi kebutuhan untuk digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang disampaikan. Salah satu seorang seniman di bidang tari yaitu Julfa Auliya menjadi koreografer dan pencipta tari *Duga Rumeksa*, yang diambil dalam bahasa sanskerta yang artinya sebagai pemikiran atau pandangan kedua. Beliau terinspirasi dari seseorang atau pelaku yang sudah masuk atau terjun ke dalam

dunia perjudian, tetapi masih mempunyai pemikiran bahwa perjudian akan membawa dampak yang lebih buruk.

Dari fenomena maraknya judi online yang sangat memprihatinkan di kalangan masyarakat terutama generasi muda, judi online telah menjadi masalah yang memiliki dampak luas. Judi online tidak hanya merugikan secara ekonomi dan psikologis, tetapi berdampak juga pada kerugian ekonomi, keretakan hubungan keluarga, meningkatnya angka kriminal, turunnya produktifitas. Dalam hal ini, karya Julfa Auliya merepresentasikan melalui tari kontemporer yaitu *Duga Rumeksa* yang menjadi medium menarik untuk dikaji, karena tidak hanya menampilkan keindahannya saja, tetapi juga untuk menyampaikan pesan sosial, realitas dan menjadi sangat relevan untuk diteliti lebih mendalam sekaligus mengajak penonton untuk merenungkan dampak atau akibat dari judi online supaya untuk tidak mencoba melakukannya.

Maka dari itu, peneliti ingin mengetahui secara khusus dan mendalam bagaimana cara penyampaian pesan melalui tari kontemporer dengan karya yang diangkatnya. Namun, untuk menentukan seberapa efektif komunikasi dalam seni tari, penting untuk memahami bagaimana pesan non-verbal dapat menyampaikan makna dalam tariannya melalui tari kontemporer. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendalami penelitian menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce yang menjelaskan tanda-tanda berfungsi dalam menciptakan makna tariannya.

Penelitian ini bertujuan untuk menyampaikan pesan bahayanya judi online yang bisa merugikan segalanya, penyampaian ini melalui tariannya yaitu dengan memahami bagaimana Julfa Auliya sebagai seniman khususnya tari yang menjadi koreografer dan pencipta tari *Duga Rumeksa*, dalam mengkomunikasikan pesan

melalui tari kontemporer dengan menggunakan gerakan tubuh, struktur koreografi, simbol visual, dan elemen pendukung seperti musik, tata panggung dalam menyampaikan pesan secara non-verbal kepada penonton. Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengkaji seni pertunjukan, khususnya tari sebagai cara komunikasi artistik yang kuat secara emosional dan maknawi untuk menyampaikan pesan tanpa bahasa lisan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk menelaah lebih lanjut melalui analisis pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, penelitian ini bertujuan untuk menelaah makna dari setiap tanda (*representament*) yang ditampilkan, serta bagaimana hubungan antara tanda (*representament*) tersebut dengan *object* yaitu isu judi online, dan bagaimana *interpretant* makna tersebut muncul melalui bentuk tanda dan objek sebagai pesan sosial yang tersirat.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian ini yang telah dikemukakan, maka fokus penelitian yang akan dibahas adalah “Makna Bahaya Judi Online Melalui Tari Kontemporer Sebagai Media Komunikasi Non-Verbal (Pendekatan Semiotika Charles Sanders Peirce Dalam Tarian *Duga Rumeksa* Karya Julfa Auliya)”. Fokus penelitian ini dipilih untuk memberikan batasan yang jelas terhadap ruang lingkup penelitian agar sesuai dengan tujuan dan keterbatasan waktu, tenaga, serta sumber daya yang tersedia. Secara lebih rinci, fokus penelitian ini meliputi:

- 1.2.1 Analisis keterkaitan antara *representament* dengan objek-objek spesifik yang ingin dikomunikasikan melalui tarian *Duga Rumeksa* karya Julfa Auliya.

1.2.2 Analisis elemen apa saja yang menjadi *representament* (bentuk tanda) pada tarian *Duga Rumeksa* karya Julfa Auliya.

1.2.3 Analisis mengenai *interpretant* (makna atau pemahaman) dalam memaknai pesan-pesan non-verbal dari *representament* (bentuk tanda) dan objek-objek spesifik melalui tarian *Duga Rumeksa* karya Julfa Auliya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, terdapat rumusan masalah yang dibuat untuk menganalisis tanda-tanda makna bahaya judi online melalui tari kontemporer sebagai media komunikasi non-verbal pada tari *Duga Rumeksa*. Maka masalah dapat diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.3.1 Bagaimana *representament* (bentuk tanda) yang teridentifikasi merujuk atau berhubungan dengan objek tertentu pada tarian *Duga Rumeksa* karya Julfa Auliya?

1.3.2 Elemen spesifik apa saja yang menjadi *representament* (bentuk tanda) pada tarian *Duga Rumeksa* karya Julfa Auliya)?

1.3.3 Bagaimana *interpretant* (makna atau pemahaman) dari *representament* (bentuk tanda) dan objek-objek spesifik dalam memaknai pesan-pesan non-verbal melalui tarian *Duga Rumeksa* karya Julfa Auliya?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Untuk mengetahui elemen-elemen yang menjadi *representament* (bentuk tanda) pada tarian *Duga Rumeksa* karya Julfa Auliya.

1.4.2 Untuk mengetahui hubungan antara *representament* yang sudah teridentifikasi dengan objek tertentu pada tarian *Duga Rumeksa* karya

Julfa Auliya.

- 1.4.3 Untuk mengetahui *interpretant* (makna atau pemahaman) memaknai pesan-pesan non-verbal melalui tarian *Duga Rumeksa* karya Julfa Auliya.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat baik berguna segi teoritis maupun praktis. Sebagai upaya memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam memahami tari kontemporer sebagai sarana penyampaian pesan tanpa kata sebagai berikut:

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penelitian ilmu seni tari dan ilmu komunikasi, khususnya dalam hal pemahaman tentang tari kontemporer sebagai alat komunikasi non-verbal. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkaya pendekatan semiotika dalam studi seni tari dengan menekankan betapa pentingnya pengalaman dan persepsi penonton dalam memahami karya seni. Serta menjadi literatur pendukung bagi penelitian serupa mengenai hubungan antara seni tari dan komunikasi non-verbal, baik dari perspektif seni tari maupun komunikasi.

1.5.2 Kegunaan Praktisi

Secara Praktisi, membantu mahasiswa seni, koreografer dan pelaku seni lainnya merenungkan bagaimana karya mereka bisa dikomunikasikan dan dimaknai oleh penonton, untuk meningkatkan pemahaman penonton atau masyarakat tentang berbagai makna yang terkandung dalam seni pertunjukan tari kontemporer. Serta menjadi acuan bagi pengembangan metode penyampaian dalam seni tari, dan membuka peluang untuk

pertukaran yang lebih luas antara seniman dan penonton dalam memaknai karya seni secara mendalam.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun secara sistematis dalam lima bab utama agar pembahasan dapat tersusun secara runtut dan mudah dipahami. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan. Bagian ini menjadi dasar pijakan bagi keseluruhan penelitian yang dilakukan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat teori-teori, kajian/penelitian terdahulu yang relevan, dan kerangka pemikiran.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan pendekatan penelitian, objek dan subjek penelitian, informan kunci teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik keabsahan data.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi obyek penelitian, pemaparan hasil penelitian di lapangan dan pembahasan hasil penelitian.

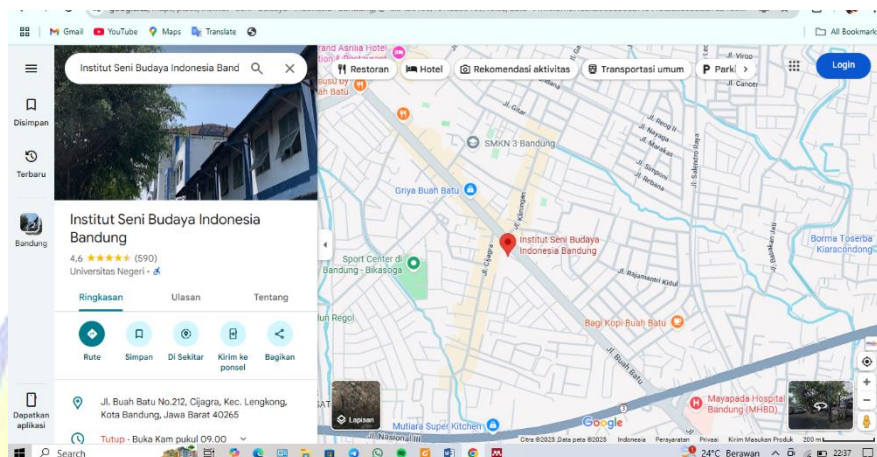
BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran.

1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.7.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Institut Seni Budaya Indonesia Bandung (ISBI Bandung) yang berlokasi di Jalan Buah Batu No. 212, Cijagra, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40265.



Gambar 1. 1 Lokasi Penelitian

Sumber : Dokumentasi Peneliti di Google Maps

1.7.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan sejak bulan Januari 2023 hingga saat ini dan dilakukan secara bertahap hingga penyusunan penelitian skripsi.

**TABEL 1. 1
WAKTU PENELITIAN**

No	Kegiatan	2025					
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1.	Pengajuan Judul Penelitian						
2.	Penyusunan Usulan Penelitian						
3.	Sidang Usulan Penelitian						
4.	Pengumpulan Data Penelitian						
5.	Penyusunan Hasil Penelitian						
6.	Sidang Akhir						