

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Literatur

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Sebelum melakukan penelitian mengenai “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pengguna Game Slot (Judi Online) Pada Pemuda Lingkungan Manis Kelurahan Citangtu peneliti terlebih dahulu melakukan kajian Pustaka. Kajian Pustaka yang dilakukan peneliti ialah melakukan kajian Pustaka dengan peneliti sebelumnya yang sejenis dan terkait yang peneliti jadikan acuan untuk melakukan penelitian ini:

1. Azmia Mahasiswa S1 Sejarah Sosiologi Universitas Teuku Umar Meulaboh Aceh Barat Dengan Judul Penelitian “Fenomena Judi Online Di Kalangan Masyarakat Tanjung Harapan Kecamatan Aceh Selatan “Objek Judi Online dengan responden sebanyak 9 orang dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan lima key informan. Hasil dari penelitian ini tingkat emosi tidak stabil, terlilit utang, dan berkurangnya interaksi sosial.
2. Sandie Gilang Arifin S1 Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan Bandung dengan judul penelitian “Pola Komunikasi Interpersonal Pendekatan Pria Dengan Wanita Di Kalangan Mahasiswa Universitas Pasundan Bandung” Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini dalah metode penelitian kualitatif sehingga cara untuk memperoleh data menggunakan teknik

wawancara mendalam hingga menghasilkan data deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti mencoba menarik kesimpulan bahwa komunikasi interpersonal yang terjalin antara pria dengan wanita sudah cukup baik. Hal ini terlihat dari wanita yang terbuka kepada pria dengan bercerita, pria senantiasa memberikan dukungan dan sikap positif kepada wanita, pria berempati, dan wanita dapat menganggap pria dengan kedudukan yang setara

Tabel 2. 1 Review Penelitian Sejenis

No	Judul dan Penulis	Metode	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Fenomena Judi Online di Kalangan Masyarakat Tanjung Harapan Kecamatan Aceh Selatan Azmia	Kualitatif	Memiliki persamaan objek yaitu judi online	Perbedaan yang terdapat adalah dalam pengambilan sampel	Hasil penelitian menyatakan bahwa judi online berpengaruh negative terhadap perekonomian
2.	Pola Komunikasi Interpersonal Pendekatan Pria dengan Wanita di Kalangan Mahasiswa Universitas Pasundan Bandung Sandie Gilang Arifin	Kualitatif	Memiliki persamaan variable penelitian yaitu Komunikasi Interpersonal (y)	Perbedaan yang terdapat adalah dari objeknya. Peneliti sejenis objeknya adalah Pria dan Wanita di Kalangan Mahasiswa Universitas Pasundan Bandung	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Komunikasi Interpersonal Pada Pria dan Wanita sudah cukup baik

				sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti Objeknya Lingkungan Manis Kelurahan Citangtu	
--	--	--	--	---	--

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal atau biasa disebut juga sebagai komunikasi antarpribadi, yang berasal dari arti kata “Interpersonal Communication”. Komunikasi interpersonal merupakan kegiatan komunikasi yang dapat dilakukan secara langsung atau dengan bertatap muka secara langsung (face to face) dengan dua orang atau lebih baik secara terorganisasi atau dalam suatu kelompok kecil tertentu. Komunikasi interpersonal ini juga merupakan sebuah interaksi antar satu individu dengan individu lainnya secara dua arah dan dapat dilakukan dengan komunikasi secara verbal maupun nonverbal, yang bersikap saling menukar informasi ataupun pesan dengan individu lainnya atau bahkan dengan kelompok kecil (Wiryanto, 2004:43).

Komunikasi interpersonal juga merupakan sebuah wadah dimana proses belajar untuk mempengaruhi orang lain, atau dengan merubah pola pikir orang lain, dan juga dapat membantu orang lain dalam mengambil sebuah keputusan. Seseorang yang menggunakan komunikasi interpersonal juga dengan mudah dapat bersosialisasi dengan lingkungan sosial dan juga dapat membuat diri seseorang

menjadi suatu agen yang dapat merubah diri maupun lingkungan sosial sesuai dengan apa yang diinginkan orang tersebut.

Para ahli juga berpendapat demikian dalam menjelaskan arti dari komunikasi interpersonal menurut cara pandang mereka masing-masing. Dan berikut beberapa penjelasan yang dikemukakan oleh para ahli diantaranya:

1. Dean Barnuld (1975) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal itu merupakan tindakan seorang individu pada saat melakukan pertemuan dengan individu lain secara langsung (face to face) dan dilakukan dalam situasi sosial informal yang terfokus pada pertukaran informasi baik secara verbal maupun non-verbal dan mendapat balasan.
2. Joseph De Vito (1989) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal merupakan suatu langkah dalam mengirim dan menerima informasi atau pesan antar individu atau dengan kelompok kecil tertentu, dan mendapatkan respon maupun feedback (Edi, 2014:23).
3. Onong Uchyana Effendi juga menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal itu merupakan sebuah langkah yang dimana komunikasi hanya dapat dilakukan oleh komunikator dan dengan komunikan yang tidak lebih dari dua orang. Komunikasi interpersonal merupakan salah satu cara dimana seorang individu yang ingin menjalin hubungan dengan individu lainnya, seperti halnya orang tua dengan anaknya ketika mereka berharap dapat terjalin hubungan yang baik maka mereka juga harus mengetahui dan memahami bagaimana proses komunikasi interpersonal yang baik pula

2.2.1.2 Tujuan Komunikasi Interpersonal

Tujuan dari komunikasi interpersonal adalah untuk membangun dan memelihara hubungan antara individu atau kelompok. Beberapa tujuan umum dari komunikasi interpersonal antara lain:

1. Membuat hubungan sosial: Komunikasi interpersonal dapat membantu menciptakan ikatan sosial antara individu atau kelompok. Hal ini bisa dilakukan melalui pengungkapan perasaan dan pandangan, berbagi informasi, dan mendengarkan dengan empati.
2. Memecahkan masalah: Komunikasi interpersonal dapat membantu dalam memecahkan masalah atau mengatasi konflik. Dengan berkomunikasi secara terbuka dan jujur, individu atau kelompok dapat mencari solusi yang tepat untuk masalah yang ada.
3. Memperbaiki kinerja: Komunikasi interpersonal yang efektif dapat membantu meningkatkan kinerja individu atau kelompok. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan umpan balik yang konstruktif, memotivasi, dan memberikan dukungan dalam mencapai tujuan.
4. Membangun kepercayaan: Komunikasi interpersonal yang jujur, terbuka, dan konsisten dapat membantu membangun kepercayaan

antara individu atau kelompok. Ini dapat membuka jalan bagi kolaborasi dan kemitraan yang kuat.

5. Meningkatkan pemahaman: Komunikasi interpersonal dapat membantu meningkatkan pemahaman individu atau kelompok terhadap satu sama lain. Dengan saling mendengarkan dan memahami perspektif yang berbeda, individu atau kelompok dapat memperluas wawasan dan memperkaya pengalaman hidup mereka.

2.2.2.2 Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal

Sesuai dengan pemikiran (Permata, S. 2013; Putranto, S. A., & Lataruva, E. 2014) menjelaskan bahwa, komunikasi interpersonal pada hakikatnya adalah komunikasi antara komunikator dan komunikan. Dari konsep tersebut dapat dirumuskan bahwa komunikasi interpersonal adalah suatu proses interaksi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang terdiri atas komunikan dan komunikator dan terjadi secara spontan.

Definisi di atas memberi gambaran bahwa ciri-ciri komunikasi yang perlu diperhatikan oleh komunikan dan komunikator dalam komunikasi agar proses komunikasi itu berjalan secara efektif, yaitu:

1. Terjadi secara spontanitas dengan media utama adalah tatap muka,
2. Tidak memiliki tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya,

3. Terjadi secara kebetulan di antara peserta yang identitasnya kurang jelas,
4. Mengakibatkan dampak yang disengaja atau tidak disengaja,
5. Kerap kali berbalas-balasan,
6. Mempersyaratkan hubungan paling sedikit dua orang dengan hubungan yang bebas dan bervariasi, dan
7. Menggunakan lambang-lambang yang bermakna.

Safaria (2005) mengungkapkan ciri-ciri individu yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi dan yang rendah, karakteristik anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi, yaitu:

1. Anak mampu mengembangkan dan menciptakan relasi sosial baru secara efektif,
2. Anak mampu berempati dengan orang lain atau memahami orang lain secara total,
3. Anak mampu mempertahankan relasi sosialnya secara efektif sehingga tidak musnah dimakan waktu dan senantiasa berkembang semakin intim dan mendalam serta penuh makna,
4. Anak mampu menyadari komunikasi verbal maupun non verbal yang dimunculkan orang lain, atau dengan kata lain sensitif terhadap perubahan situasi sosial dan tuntutan-tuntutannya,

5. Anak mampu memecahkan masalah yang terjadi dalam relasi sosialnya dengan pendekatan win-win solution (sebuah teknik komunikasi negosiasi yang menempatkan kedua belah pihak dalam posisi menang) serta yang paling penting adalah mencegah munculnya masalah dalam relasi sosialnya, dan
6. Anak memiliki keterampilan komunikasi yang mencakup keterampilan mendengarkan, berbicara dan menulis secara efektif. Termasuk pula di dalamnya mampu menampilkan penampilan fisik (model busana) yang sesuai dengan tuntutan lingkungan sosialnya.

2.2.2.3 Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Efektivitas komunikasi interpersonal terjadi jika dua individu atau lebih yang sedang berinteraksi mencapai pengertian atau persepsi terhadap sesuatu yang sama. Pada akhirnya, komunikasi tersebut akan berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan berdasarkan hal tersebut, tercapailah efektivitas komunikasi interpersonal (Rakhmat, 2000). Menurut DeVito (2006), komunikasi akan efektif jika menggunakan pendekatan yang tepat sehingga membantu individu dalam mencapai komunikasi yang efektif. Pernyataan tersebut mendukung pernyataan Liliweri (dalam Andayani, 2009), yang mengemukakan bahwa komunikasi yang efektif dapat dilihat dari kemampuan individu dalam menyampaikan maksud dan isi hati secara profesional sesuai dengan kompetensi individu masing-masing. Penelitian yang dilakukan oleh Vertino (2014) juga menunjukkan bahwa efektivitas komunikasi interpersonal dapat mempengaruhi gaya hidup individu. Individu akan

menjadi lebih sehat dan menjadi seorang yang profesional dalam pekerjaannya. Salah satu tujuan komunikasi interpersonal adalah untuk membantu seseorang dalam mempelajari dan memahami masalahnya, sama halnya dengan tugas guru di sekolah dalam membantu memahami dan menyelesaikan masalah pembelajaran siswanya Muhammad (2008).

2.2.3 Perilaku Komunikasi

Salah satu prinsip komunikasi adalah setiap perilaku mempunyai potensi komunikasi. Perilaku komunikasi merupakan suatu tindakan atau perilaku seseorang pada saat penyampaian pesan baik itu berupa verbal maupun non verbal yang ada pada tingkah laku seseorang. Menurut Mulyana (2010:75) perilaku komunikasi dapat diartikan juga sebagai suatu tindakan atau respon seseorang dalam lingkungan dan situasi komunikasinya. Menurut Ruben dan Stewart (2013:19). Komunikasi dan perilaku manusia adalah proses bagaimana individu dalam hubungan, kelompok, organisasi, dan masyarakat membuat dan menggunakan informasi untuk berhubungan satu sama lain dan dengan lingkungan.

Bentuk perilaku dilihat dari sudut pandang respon terhadap stimulus, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua yaitu: Perilaku Tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Respon atau aksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan/kesadaran dan sikap yang terjadi belum bisa diamati secara jelas oleh orang lain. Perilaku Terbuka adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam

bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut jelas dalam bentuk tindakan atau praktek (practice).

Perubahan perilaku bukan hanya dilihat dari sikap atau tingkah lakunya saja, tetapi perubahan perilaku juga perlu diperhatikan dari cara berkomunikasi seseorang itu sendiri. Jika seseorang mengalami perubahan perilaku komunikasinya menjadi lebih buruk, maka orang itu harus menghindari dari lingkungan yang buruk dan mulai berinteraksi dengan orang-orang yang membawa dampak positif.

2.2.3.1 Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Komunikasi

Manusia adalah makhluk sosial, dalam bersosial manusia saling berinteraksi satu sama lain. Dalam hal ini perilaku komunikasi seseorang bisa disebabkan oleh Tindakan seseorang dalam berinteraksi dan pengaruh lingkungannya. Wardhani (2005:271) menjelaskan tingkah laku seseorang juga dapat dipengaruhi oleh kekuatan dari dirinya sendiri. Didalam individu seseorang memiliki minat, insight, emosi, motif dan pikiran yang mempengaruhi tindakanya. Hal ini akan menggerakkan aktivitas manusia, termasuk dalam perilaku komunikasi.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku komunikasi seseorang. Berikut adalah beberapa faktor utama yang dapat memengaruhi perilaku komunikasi:

1. Kepribadian: Kepribadian individu dapat mempengaruhi cara mereka berkomunikasi. Orang yang ekstrovert cenderung lebih terbuka dan aktif

dalam berkomunikasi, sementara orang yang introvert cenderung lebih pendiam atau pemalu.

2. Budaya: Latar belakang budaya seseorang sangat memengaruhi perilaku komunikasi mereka. Nilai-nilai budaya, norma-norma sosial, bahasa, dan konvensi komunikasi yang berbeda dapat mempengaruhi cara seseorang berkomunikasi dan menafsirkan pesan.
3. Konteks komunikasi: Konteks komunikasi, seperti lingkungan fisik, situasi, dan hubungan antara komunikator, dapat mempengaruhi perilaku komunikasi. Misalnya, seseorang mungkin berkomunikasi dengan cara yang berbeda di tempat kerja dibandingkan dengan di rumah.
4. Pengalaman pribadi: Pengalaman masa lalu individu dalam berkomunikasi dapat memengaruhi perilaku komunikasi mereka di masa mendatang. Pengalaman yang positif atau negatif dapat membentuk preferensi, sikap, dan keterampilan komunikasi seseorang.
5. Tujuan komunikasi: Tujuan yang ingin dicapai melalui komunikasi juga dapat mempengaruhi perilaku komunikasi seseorang. Apakah tujuannya untuk meyakinkan, menghibur, memberikan informasi, atau membangun hubungan, tujuan tersebut akan memengaruhi gaya dan strategi komunikasi yang digunakan.
6. Komunikasi nonverbal: Komunikasi nonverbal, seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan intonasi suara, juga dapat mempengaruhi cara seseorang

berkomunikasi. Ekspresi nonverbal dapat memberikan informasi tambahan, memperkuat atau mengubah makna pesan yang disampaikan.

7. Teknologi dan media: Penggunaan teknologi komunikasi, seperti ponsel cerdas, media sosial, atau alat komunikasi lainnya, juga dapat mempengaruhi perilaku komunikasi. Perbedaan dalam penggunaan teknologi dan media ini dapat memengaruhi saluran komunikasi, gaya penulisan, dan interaksi interpersonal.
8. Tingkat pendidikan dan literasi: Tingkat pendidikan dan literasi seseorang dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam menyampaikan dan memahami pesan secara efektif. Pengetahuan dan keterampilan komunikasi yang lebih baik dapat memengaruhi perilaku komunikasi secara keseluruhan.

Perilaku komunikasi seseorang adalah hasil dari interaksi kompleks antara berbagai faktor ini. Meskipun faktor-faktor ini dapat mempengaruhi perilaku komunikasi, setiap individu memiliki gaya komunikasi yang unik dan kompleksitasnya dapat bervariasi dalam berbagai konteks dan situasi.

2.2.3.2 Judi

Judi berdasarkan KBBI adalah permainan menggunakan harta benda sebagai taruhan. Sedangkan berjudi adalah permainan yang mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan secara kebetulan dengan tujuan memperoleh sejumlah keuntungan yang lebih besar dibandingkan jumlah uang pada semula (Departemen Pendidikan Nasional, 2005:479).

Bila dalam Bahasa Arab, judi disebut dengan maisir. Kata maisir diambil dari kata yusrun yang memiliki arti mudah atau gampang (Mahmud Yunus, 2002:509). Dinamai maisir karena pelakunya mendapatkan harta dengan mudah dan kehilangan harta juga dengan mudah. Selain itu dikatakan juga bahwa maisir berasal dari kata yasara yang berarti keharusan, dalam artian siapa saja yang kalah dalam perjudian ini harus memberikan barang kepada yang menang. Kata maisir juga berarti pemotongan dan pembagian (Syihab, 2002:192).

Al Maraghi juga memberikan pengertian perjudian secara bahasa diambil dari kata al-maisir, dimana asal katanya adalah „al-yusr yang berarti mudah atau gampang. Sebab, perbuatan ini tidak ada musyaqat dan kesusahannya (Ahmad Mustafa al-maraghi, 2002:2410). Apabila ditinjau secara istilah perjudian adalah sebuah taruhan yang dilakukan secara sadar, yaitu berharap pada harapan yang belum pasti hasilnya dengan mempertaruhkan sesuatu yang bernilai. Berdasarkan Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 ayat 3, perjudian dikatakan sebagai berikut: bermain judi hanya akan menang tergantung kepada hasil permainannya saja dengan kemungkinan menang jika pemain cakap dalam melakukan permainan. Judi termasuk dalam segala pertarungan tentang bagaimana kebijakan perlombaan berdasarkan pemain yang ikut berlomba.

Perjudian kini tidak hanya dilakukan secara tersembunyi dan dengan proses yang sangat sulit, dengan tersedianya perjudian online di beberapa situs internet serta keanekaragaman permainan dan tekniknya yang sangat mudah. Membuat perjudian dengan cepat semakin berkembang dan menyebar luas ke seluruh wilayah mulai dari kota-kota ataupun negara. Selain itu, kegiatan perjudian tersebut juga

dapat dilakukan dengan praktis, aman, nyaman, tanpa melalui syarat apapun dan dapat dilakukan kapan, dimanapun berada tanpa memiliki rasa kekawatiran terhadap oknum pihak yang berwajib, terlebih lagi tindakan hukum tentang kriminal di jejaringan sosial internet masih belum bisa dilakukan secara efektif dan maksimal.

Tempat dan sarana yang memanfaatkan jaringan internet, hal ini yang merupakan sebagai adanya perjudian online dimana pelaku dapat melaksanakan berjudi atau bermain kapan saja dan dimana saja dengan memanfaatkan situs-situs perjudian yang tersedia di jejaringan internet, banyak terdapat situs judi yang menawarkan kemudahan dengan berbagai macam model permainan judi didalamnya, seperti: *Sbobet.com*, *Bola88.com*, *dewapoker.com*, *m88.com*, *luxury138.com*, dan lain sebagainya. Ekspos berlebihan ke situs perjudian online dapat menyebabkan kecanduan yang sangat mempengaruhi masyarakat terlebih kehilangan uang dalam jumlah besar dapat menyebabkan depresi dan menyebabkan kebangkrutan. Terlebih perjudian online bersifat tersembunyi dalam situs jaringan internet yang menyebabkan pelaku judi dapat menikmati permainan tersebut secara aman, nyaman dan praktis.

Judi sekarang banyak dipraktekkan di masyarakat bukan lagi yang manual, akan tetapi sekarang sudah ada judi yang berbasis online yang bisa di akses oleh semua warga masyarakat kapan pun dan dimanapun. Berdasarkan literatur serta praktiknya, kejahatan judi online memiliki unsur pokok, yakni:

1. Perbuatan yang dilakukan secara ilegal, tanpa hak atau tidak etis tersebut terjadi dalam ruang/wilayah, sehingga tidak dapat dipastikan yurisdiksi negara mana yang berlaku terhadapnya.
2. Perbuatan tersebut dilakukan dengan menggunakan peralatan apa pun yang terhubung dengan internet.
3. Perbuatan tersebut mengakibatkan kerugian materil maupun immateril (waktu, nilai, jasa, uang, barang, harga diri, martabat, kerahasiaan informasi) yang cenderung lebih besar.
4. Pelakunya adalah orang yang mengerti akan internet serta aplikasinya.
5. Perbuatan tersebut sering dilakukan secara transnasional/melintasi batas negara.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa judi seringkali dilakukan di dunia asli dengan uang dan pemain (pejudi) yang nyata pula. Seiring berkembangnya teknologi, banyak perjudian dilakukan secara online. Dilihat dari sisi dunia nyata ataupun dunia maya perjudian adalah suatu keadaan di mana terdapat pemicu kehilangan sesuatu yang berharga.

2.2.3.3 Pengertian Judi Online

Jenis dari perjudian saat ini sangat beraneka ragam mulai dari yang tradisional sampai pada penggunaan teknologi yang canggih melalui situs- situs jejaringan internet atau disebut perjudian online. Entah karena jejaringan internet yang memberikan kebebasan untuk memposting, mengunjungi, atau membuat website apapun yang dikehendaki masyarakat atau juga dikarenakan penegakan hukum yang masih belum bisa sepenuhnya menjangkau kriminalitas yang terdapat pada jejaringan internet, sehingga salah satu kejahatan yang semakin cepat berkembang dan sangat cepat bisa merasuk baik pada kalangan orang tua, remaja, dan mahasiswa yaitu perjudian online.

Menurut *Purbo*, yang disebut sebagai judi *online* atau judi melalui internet biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olah raga atau kasino melalui internet. *Online game* yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uangnya melalui internet. Para penjudi akan diharuskan untuk melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan perjudian *online*. Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada *admin website* judi sebagai *deposit* awal, setelah petaruh mengirim uang muka akan mendapatkan sejumlah koin untuk permainan judi *online*. Jika menang maka uang hasil taruhan akan dikirim lewat transfer bank dan jika kalah maka koin akan berkurang.

Mengetahui adanya perjudian via internet, dan untuk memperkuat bukti adanya permainan judi tersebut, maka harus melakukan daftar atau registrasi

terlebih dahulu, ketika sudah terdaftar maka agen dari salah satu situs judi tersebut akan memberikan user id dan password pribadi yang mereka miliki baik melalui email, nomor handphone dan juga bisa secara langsung membuat user id dan password yang pelaku kehendaki, kemudian admin akan memberikan intruksi-intruksi dalam mengikuti permainan dan berkomunikasi tentang prosedur permainan.

Untuk berinteraksi antara pemain dengan pengelola judi, mereka juga menggunakan jasa transaksi bank dengan media internet. Dengan harus melakukan transfer uang yang akan dipertaruhkan melalui rekening Bank yang telah ditentukan oleh pihak penyedia jasa judi online dengan minimal uang yang telah tertera di bagian forum pengiriman (Deposit) situs judi online tersebut, yang kemudian uang tersebut akan masuk ke dalam akun judi pribadi yang telah dipilih oleh pelaku berbentuk koin dan dapat digunakan untuk memasang taruhan dalam permainan judi online yang mereka inginkan. Disamping menggunakan via online dalam berkomunikasi dengan member, admin website menggunakan handphone dengan nomor tertentu yang digunakan antara member (anggota).

2.2.4 Jenis – Jenis Judi Online

Beberapa bentuk permainan Judi Online diantaranya:

1. Judi Poker dan Domino

Game poker online menjadi permainan paling populer. Terkait game ini sudah sebagian orang mengetahui dan sudah memainkannya, permainan poker

online telah banyak ditemukan diberbagai platform. Keunggulan dari poker online uang asli juga adanya berbagai bonus untuk setiap member yang telah bergabung tentu dengan memenuhi beberapa syarat. salah satu server poker online terbesar dan terpopuler di Indonesia yaitu server pokerv atau *pkv games*. *1234Domino* adalah jenis yang berbeda dari poker hanya saja menggunakan kartu domino sebagai media permainannya. Biasanya pemain dengan mudah ditemukan pada saat kafe atau perkumpulan. Tentu saja domino online sudah dirancang dengan sedemikian rupa agar dapat dimainkan secara online. Untuk dapat bermain game ini bisa dengan bergabung situs dengan server *pkv games*.

2. Judi Bola Sportsbook Online

Judi bola online merupakan jenis taruhan yang banyak digemari khususnya para pecinta sepak bola. Olahraga ini dimainkan dalam bentuk judi hampir diseluruh dunia. Untuk taruhan ini memiliki lebih dari ratusan liga sepak bola dunia dan bisa dijadikan laga taruhan bola. Dulunya untuk bermain judi online hanya bisa dilakukan dengan bandar darat saja. Namun seiring berkembangnya teknologi, taruhan judi bola sudah bisa dimainkan secara online dan sangat rahasia. Semenjak tersedianya taruhan bola secara online membuat perputaran uang dari taruhan bola melonjak naik. Efek dari itu membuat semakin banyak situs judi online yang muncul dalam memberikan layanan taruhan judi bola. Hampir semua aspek dalam permainan bola bisa dipertaruhkan seperti, skor, jumlah offside, jumlah lemparan kedalam, dan mix parlay. Perlu diketahui juga untuk bertaruh judi bola diharuskan bergabung dengan situs yang terpercaya dan terbaik agar tidak adanya kecurangan dalam bentuk apapun.

3. Live Casino

Casino adalah judi dengan minat paling banyak mulai dari daratan eropa maupun asia. Judi ini memiliki lokasi resmi seperti gedung khusus. Las Vegas merupakan casino paling terkenal bagi daratan eropa kemudia dinegara Asia Macau menjadi perwakilan gedung casino yang paling populer. Saat ini untuk bermain casino sudah bisa melalui via online dan sudah banyak yang menyediakannya. Permainan casino yang ada seperti, baccarat, rolet, dadu sicbo, mesin slot online, dan lainnya.

4. Judi Slot Online

Permainan ini menggunakan mesin slot tidak memerlukan banyak teknik dan cara, mesin slot sangat difavoritkan oleh semua kalangan. Pemain slot juga dapat memperoleh hadiah berupa bonus dan jackpot. Didalam mesin slot online terdapat banyak pilihan dan salah satunya pragmatic play. Pada permainan ini pemain cukup menekan tombol spin dan dengan sendirinya gambar akan diacak. Setiap kombinasi gambar memiliki perhitungan yang berbeda-beda. Untuk mendapatkan keuntungan besar pemain wajib menaikkan jumlah taruhan, jika penggunaan modal besar peluang untuk menang lebih banyak.

5. Judi Togel

Togel sudah dulu ada dan dimainkan dari semua jenis judi yang suda ada di Indonesia. Togel singkatan dari toto gelap. Dulunya permainan ini hanya dianggap lotre yang resmi dan mempunyai izin sah. Cara bermainnya cukup dengan menebak angka yang akan keluar. Jika pembeli membeli kupon dengan

tebakan yang benar, maka akan mendapatkan uang yang cukup besar. Banyak larangan di Indonesia untuk memainkan permainan ini, akan tetapi pencinta judi dapat menikmatinya dalam versi lain yaitu secara online. Paling banyak dimainkan jenis pasaran Singapura, Hongkong, Sydney, Macau, Thailand, dan masih banyak lagi.

6. Tembak Ikan

Game ini juga populer untuk dimainkan. Awalnya game ini hanya terdapat di arena bermain keluarga seperti timezone. Namun bertambahnya variasi judi online, tembak ikan sudah dimodif dalam versi online. Game tembak ikan uang asli sangat spesial dimainkan karena mempunyai hadiah yang lumayan besar.

2.2.4.1 Dampak Judi Online

Banyak sisi positif yang didapat seperti memperoleh keuntungan. Namun, dampak negatifnya justru jauh lebih besar dibanding dampak positif. Dampak negatif bermain judi online diantaranya yaitu:

1. Menyebabkan Depresi

Pada saat kita menjadikan uang sebagai bahan lelang, bahkan dalam skalayang besar, tentu akan merasa cemas, khawatir, dan takut, hingga mengalami perasaan tertekan. Kita khawatir uang yang dipertaruhkan akan hilang akibat hasil yang meleset dari tebakan. Hal tersebut bisa menjadikan fokus dan konsentrasi untuk kegiatan lainnya terganggu. Sebab, pikiran terus tertuju pada uang yang telah pertaruhkan pada permainan.

2. Data Pribadi Rentan dicuri

Saat ikut dalam permainan judi, kita harus waspada akan pencurian data. Judi online tinggi berisiko terhadap hal tersebut. karena, dalam situs judi online jelas memasukkan data berupa email dan nomor rekening untuk mentransfer uang jika menang. Data tersebut rentan dicuri dan disalah gunakan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab

3. Terselip Konten Porno

Dampak negatif bermain judi online yang ialah adanya konten pornografi. Hal tersebut memang dilakukan oleh penyedia layanan untuk memancing perhatian para pemain. Konten pornografi mempunyai banyak dampak buruk bagi sikap psikologis seseorang.

4. Penyebab Kasus Bunuh Diri

Angka kasus ini paling banyak berasal dari orang-orang yang mengalami kekalahan dalam perjudian online. Depresi akibat kekalahan pada saat bermain, resah kehilangan uang, menjadikan pemain judi tersebut labil untuk bunuh diri. Hal tersebut juga didukung dari kesehatan mental pemain yang buruk sebab sering bermain judi online.

5. Serangan Virus Pada Perangkat

Situs penyedia layanan judi online rentan terserang malware dan virus. Sebab, situs sejenis itu memiliki akses yang tinggi, sehingga menjadi target manis terutama para penjahat digital untuk menyebarkan malware dan virus.

Maka, tak perlu heran jika malware dan virus begitu mudah menyebar setelah membuka situs judi online tersebut.

2.2.5 Game Slot

Game slot adalah jenis permainan yang umumnya ditemukan di kasino atau platform perjudian online. Dalam game slot, pemain memutar gulungan atau roda yang terdiri dari simbol-simbol yang berbeda. Tujuan utama pemain adalah mencocokkan simbol-simbol tersebut dalam pola yang menang untuk memperoleh kemenangan. Game slot tradisional menggunakan mesin fisik yang memiliki gulungan fisik yang diputar dengan tuas samping atau tombol. Namun, dengan kemajuan teknologi, game slot juga dapat dimainkan secara virtual melalui komputer atau perangkat mobile. Seiring dengan perkembangan ini, ada juga variasi dan inovasi dalam game slot, termasuk tema yang berbeda, fitur bonus, dan animasi yang menarik.

Game slot didasarkan pada keberuntungan, di mana hasilnya ditentukan oleh generator angka acak yang memastikan keadilan dalam permainan. Pemain tidak memiliki kendali langsung atas hasil putaran, namun mereka dapat memilih jumlah taruhan dan mengaktifkan fitur khusus yang ditawarkan oleh game tertentu.

Permainan slot sangat populer di kalangan penggemar judi karena kesederhanaan dan potensi kemenangan besar yang ditawarkannya. Namun, penting untuk diingat bahwa game slot juga melibatkan unsur risiko, dan pemain harus bertanggung jawab dalam mengelola keuangan mereka saat bermain.

Dalam permainan slot online terdapat beberapa istilah seperti:

- a. *Bet* Merupakan taruhan yang di pasangkan dalam sebuah permainan judi.
- b. Fitur *Bet* Merupakan taruhan yang pemenangnya bisa mendapatkan kelipatan ganda . Sebalik nya jika anda kalah maka kekalahan juga menjadi dua kali lipat.
- c. *Payline* Merupakan sebuah garis penentu pada simbol yang akan di pilih.
- d. *Progressive Jackpot* Merupakan hadiah yang nilainya terus bertambah sampai ada yang mendapatkan kemenangan.
- e. *Scatter* Merupakan kemenangan banyangan. Artinya anda bisa dapat kemenangan yang anda harapkan dengan scatter.
- f. *Wild* Merupakan kombinasi dari simbol yang menggantikan seluruh simbol.
- g. *Fitur Bonus* Merupakan putaran garis yang nanti nya di dapatkan oleh para pemain judi slot

Perilaku komunikasi interpersonal pengguna game slot judi online dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berikut ini adalah beberapa faktor yang mungkin mempengaruhi perilaku komunikasi interpersonal dalam konteks permainan slot judi online:

1. *Anonimitas*: Dalam permainan slot judi online, pemain seringkali dapat tetap anonim dan tidak terlihat oleh pemain lainnya. Hal ini dapat mempengaruhi perilaku komunikasi interpersonal, di mana pemain

mungkin merasa lebih bebas untuk berinteraksi dengan orang lain tanpa rasa malu atau kecemasan karena identitas mereka terlindungi.

2. Jarak fisik: Permainan slot judi online memungkinkan pemain berinteraksi tanpa batasan geografis. Pemain dapat berkomunikasi dengan orang lain dari berbagai lokasi, bahkan negara yang berbeda. Jarak fisik yang melebar ini dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan dan intensitas interaksi sosial antar pemain.
3. Ketergantungan pada teknologi: Dalam permainan slot judi online, komunikasi interpersonal seringkali dilakukan melalui platform komunikasi online seperti obrolan teks atau forum. Ketergantungan pada teknologi ini dapat mempengaruhi cara pemain berkomunikasi dan mengekspresikan diri. Beberapa pemain mungkin merasa lebih nyaman dalam berkomunikasi secara tertulis daripada secara lisan.
4. Kesamaan minat: Pengguna game slot judi online umumnya memiliki minat yang sama terhadap perjudian dan permainan slot. Hal ini dapat memperkuat ikatan sosial antara pemain dan mempengaruhi cara mereka berkomunikasi. Pemain seringkali berbagi strategi permainan, kemenangan, atau kekalahan mereka, serta saling memberikan dukungan atau nasihat.
5. Faktor sosial dan psikologis: Faktor-faktor sosial dan psikologis, seperti kepribadian, kebutuhan sosial, dan motivasi individu, juga dapat mempengaruhi perilaku komunikasi interpersonal. Beberapa pemain mungkin lebih cenderung untuk berinteraksi dan terlibat dalam percakapan,

sementara yang lain mungkin lebih suka tetap diam atau fokus pada permainan.

6. Norma dan aturan komunitas: Komunitas permainan slot judi online sering memiliki norma dan aturan tertentu yang mengatur perilaku komunikasi interpersonal. Misalnya, ada forum atau platform komunitas yang memiliki pedoman etika berkomunikasi. Norma-norma ini dapat mempengaruhi perilaku komunikasi pemain dan membentuk dinamika interaksi mereka.

Penting untuk diingat bahwa penggunaan game slot judi online harus tetap bertanggung jawab, dan perilaku komunikasi interpersonal yang sehat dan menghormati orang lain sangat penting dalam membangun lingkungan permainan yang positif.

2.3 Kerangka Teoritis

2.3.1 Teori Fenomenologi

Fenomenologi pada dasarnya adalah melihat dan mengobservasi suatu bentuk fenomena yang menghadirkan fenomena itu sendiri pada dunia nyata, terlebih dalam dunia kesadaran manusia. Segala bentuk kejadian dan pengalaman manusia yang memiliki nilai unik dan gejala bisa disebut sebagai fenomena, fenomena akan hadir dalam setiap alam sadar manusia.

Fenomenologi berasal dari Yunani *phainomenon* yang merujuk pada “menampak” atau dalam kata lain apa yang terlihat dan dari kata *logos* yang merujuk pada (akal budi). Fenomenologi dapat diartikan sebagai gejala alam,

tragedy, serta kejadian-kejadian yang dapat dirasakan dan dilihat oleh panca indra, dimana hal-hal tersebut memberikan arti bahwa fenomena adalah sesuatu yang dapat dilihat, diamati sebagai sebuah pengalaman hidup yang dialami manusia. Fenomenologi merupakan riset kualitatif yang berakar pada filosofi yang bila dipahami dari akarnya maka merujuk pada “ilmiah” yang mengguyur layaknya air hujan di tengah ladang riset yang mengalami kekeringan.

Fenomenologi meminati dunia pengalaman manusia, dalam hal ini berarti dunia sejarah manusia dimana fenomenologi berfokus pada pengalaman manusia fenomenologi dalam penelitian kualitatif akan mendiskusikan tentang objek kajian dengan memahami pengalaman dari suatu fenomena yang terjadi. Peneliti diharuskan untuk mengkaji secara mendasar mengenai isu dan struktur dari objek yang diteliti.

Fenomenologi menepis segala asumsi yang mengkontaminasi pengalaman konkret manusia, hal ini menyebabkan fenomenologi disebut sebagai cara bersikap yang radikal. Fenomenologi menekankan pada fenomena itu tersendiri terlepas dari praanggapan itu sendiri. Langkah pertamanya adalah dengan menghindari segala konstruksi, asumsi yang dipasang sebelum dan sekaligus mengarahkan pengalaman. Fenomenologi berusaha untuk membuat filsafat sebagai ilmu yang rigoris atau dalam kata lain bebas praanggapan yang mendahului pengalaman konkret tak peduli itu konstruksi filsafat, sains, ataupun agama itu harus dihindari sebisa mungkin. Semua penjelasan tidak boleh dipaksakan sebelum pengalaman menjelaskan sendiri.

Penelitian fenomenologi berdasarkan perspektif filsafat, mengenai “apa” yang diminati, dan bagaimana cara mengamatinya. Adapun premis dasar yang digunakan dalam penelitian fenomenologi menurut (Kuswarno,2009,h.58) dalam bukunya fenomenologi sebagai berikut:

1. Sebuah peristiwa akan membekas bagi mereka yang mengalaminya.
2. Pemahaman objektif dimediasi oleh pemahaman subjektif.
3. Pengalaman manusia terdapat dalam struktur pengalaman itu sendiri.

Fenomenologi adalah gerakan filsafat yang dipelopori pertama kali oleh filsuf bernama Edmund Husserl (1859-1938). Fenomenologi merupakan aliran filsafat yang paling berpengaruh pada abad -20. Banyak filsuf yang aliran filsafatnya berkiblat pada aliran ini sebut saja Alfred Schutz, Max Weber,

2.3.2 Pengertian Teori Fenomenologi

Penelitian teori ilmu sosial dan ilmu komunikasi terdapat beberapa pendekatan yang dapat dijadikan untuk memahami dan menganalisis gejala sosial yang terdapat dalam masyarakat, salah satunya ialah pendekatan fenomenologi. Fenomenologi mengutamakan terhadap pengalaman paham seorang individu. Teori fenomenologi berpandangan bahwa manusia secara bersungguh-sungguh menggambarkan pengalaman mereka, sehingga mereka mampu mencerna keadaan sekitar melalui pengalaman personal, jadi dapat dikatakan bahwa tradisi fenomenologi ini lebih berfokus pada pemusatan persepsi dan interpretasi dari pengalaman individu (Kuswanto, 2009: 28).

Fenomenologi secara istilah etimologis bersalah berasal dari kata fenomena dan logos. Fenomena berasal dari kata kerja Yunani *phainesthai* yang berarti menampak, dan terbentuk dari akar kata fantasi, fantom, dan fosfor yang artinya sinar atau cahaya. Dari kata itu terbentuk kata kerja, tampak, terlihat karena bercahaya. Dalam bahasa Indonesia berarti cahaya, secara harfiah fenomena diartikan sebagai gejala atau sesuatu yang menampakkan (Sugeng Pujileksono, 2015:64).

Teori-teori dalam tradisi fenomenologis berasumsi bahwa orang-orang secara aktif menggambarkan pengalamannya dan mencoba memahami dunia dari pengalaman pribadinya. Stanley Deetz menyimpulkan terdapat tiga prinsip dasar fenomenologi. Pertama, pengetahuan di dapatkan secara langsung dalam pengalaman sadar, dunia akan kita ketahui pada saat kita berhubungan dengannya. Kedua, makna benda terdiri atas kekuatan benda dalam kehidupan seseorang, dengan kata lain bagaimana anda berhubungan dengan benda menentukan maknanya bagi anda. Asumsi ketiga adalah bahwa bahasa merupakan kendaraan makna. Menurut Maurice Merleau-Ponty menyatakan bahwa manusia adalah makhluk yang mempunyai fisik juga mental yang menciptakan istilah bagi dunianya. Kita mengetahui sesuatu hanya melalui hubungan pribadi kita dengan sesuatu itu. Sebagai manusia kita dipengaruhi oleh dunia luar atau lingkungan kita, namun sebaliknya kita juga mempengaruhi dunia disekitar kita melalui bagaimana kita mengalami dunia.

Fenomenologi muncul atas dasar reaksi dari pendekatan positivistik yang menggunakan fakta sosial bersifat objektif yang mampu melihat fenomena yang

hanya terlihat di permukaan. Fenomenologi tidak hanya melihat fenomena yang tampak di permukaan, melainkan juga membongkar makna sebenarnya dari fenomena-fenomena yang terjadi. Tokoh Fenomenologi Alfred Schutz mengemukakan bahwa tindakan aktor akan melahirkan hubungan sosial apabila tindakan tersebut memiliki makna tertentu yang dipahami oleh aktor lain. Fenomenologi berangkat dari realitas yang ada di masyarakat yang dimaknai secara subjektif. Pemahaman secara subjektif terhadap suatu tindakan sangat menentukan terhadap kelangsungan proses interaksi sosial.

Alfred Schutz menganggap dunia sehari-hari adalah dunia intersubjektif yang dimiliki bersama orang lain dalam berinteraksi. Perspektif intersubjektivitas yang dijabarkan oleh Schutz tidak ada begitu saja dalam sifat dari kesadaran manusia, tetapi intersubjektivitas terbentuk melalui sosialisasi dan interaksi sosial (Turner, 2012:369). Konsep intersubjektivitas ini mengacu kepada suatu kenyataan bahwa kelompok-kelompok sosial saling menginterpretasikan tindakannya masing-masing dan pengalaman mereka juga diperoleh melalui cara seperti yang dialami dalam interaksi secara individual. Fokus pemikiran Schutz dipusatkan pada konsep intersubjektivitas yaitu struktur kesadaran yang diperlukan individu maupun kelompok dalam bertindak atau berinteraksi dan saling memahami antar sesama manusia (Ritzer, 2013:60). Interaksi tersebut terjadi melalui pemahaman antar individu maupun kelompok. Jadi intersubjektivitas berawal dari segala fenomena yang ada di masyarakat yang membuat individu mulai memaknai sebuah realita yang terjadi. Pemaknaan fenomena ini didapatkan dari sebuah interaksi yang

kemudian muncul pengelompokan pemaknaan dari fenomena yang terjadi yang disebut sebagai intersubjektivitas.

Fenomenologi yang diciptakan oleh Husserl pada permulaan abad ke-20 menekankan dunia yang menampilkan dirinya sendiri kepada kita sebagai manusia. Tujuannya adalah agar kembali kebendaanya sendiri sebagaimana mereka tampil kepada kita dan menyampingkan atau mengurung apa yang telah kita ketahui tentang mereka. Dengan kata lain, fenomenologi tertarik pada dunia seperti yang dialami manusia dengan konteks khusus, pada waktu khusus lebih dari pernyataan abstrak tentang kealamiahannya dunia secara umum. (Nurhadi, 2015:36). Tokoh terpenting dalam teori fenomenologi persepsi adalah Maurice Merleau-Ponty dimana pandangannya dianggap mewakili gagasan mengenai fenomenologi persepsi (phenomenology of perception) yang dinilai sebagai penolakan terhadap pandangan objektif namun sempit dari Husserl.

Menurut Maurice Merleau Ponty seorang tokoh teori ini menyatakan bahwa manusia ialah makhluk yang memiliki kesatuan fisik dan mental yang menciptakan makna terhadap dunianya. Kita mengetahui sesuatu hanya melalui hubungan pribadi kita dengan sesuatu itu. Sebagai manusia kita dipengaruhi oleh dunia luar atau lingkungan kita, namun sebaliknya kita juga mempengaruhi dunia disekitar kita melalui bagaimana kita mengalami dunia (Morissan: 2003, 24).

Fenomenologi tidak hanya berbicara terkait teori-teori, juga bukan menggambarkan penjelasan yang ilmiah mengenai kehidupan sosial. Tetapi lebih berbicara tentang sebab dari fenomena tersebut. Jika dikaitkan dengan pelaku judi

online, mereka memiliki hubungan satu sama lain, mereka mempunyai kehidupan sosial yang berbeda dengan yang lainnya, dan mempunyai tujuan yang sama yaitu mendapatkan keuntungan sehingga memperoleh penghasilan, pelaku judi online juga memiliki ikatan yang mengikat dengan masyarakat untuk melakukan kegiatan yang ada dilingkungan sehingga mereka melakukan kegiatan yang sudah disepakati bersama. Dalam kehidupan sosial mereka juga bersosial dengan masyarakat lainnya bukan juga dengan masyarakat yang bermain judi. Pendekatan ini melihat apa yang melatar belakangi para pelaku bermain judi online karena sudah kecanduan, dapat uang secara sekejap dan pengaruh lingkungan sekitar.

2.3.2.1 Teori Fenomenologi Dalam Perilaku Komunikasi

Teori fenomenologi adalah pendekatan dalam filsafat dan sosiologi yang menekankan pentingnya pemahaman subjektif dan pengalaman individu dalam memahami dunia dan berinteraksi dengan orang lain. Dalam konteks perilaku komunikasi, teori fenomenologi menekankan bagaimana individu mempersepsikan, memberikan makna, dan berinteraksi dalam situasi komunikasi.

Berikut adalah beberapa aspek penting teori fenomenologi dalam perilaku komunikasi:

1. **Pengalaman Subjektif:** Teori fenomenologi menekankan bahwa pengalaman individu adalah subjektif dan unik. Ketika individu berkomunikasi, mereka membawa pengalaman pribadi, keyakinan, nilai-

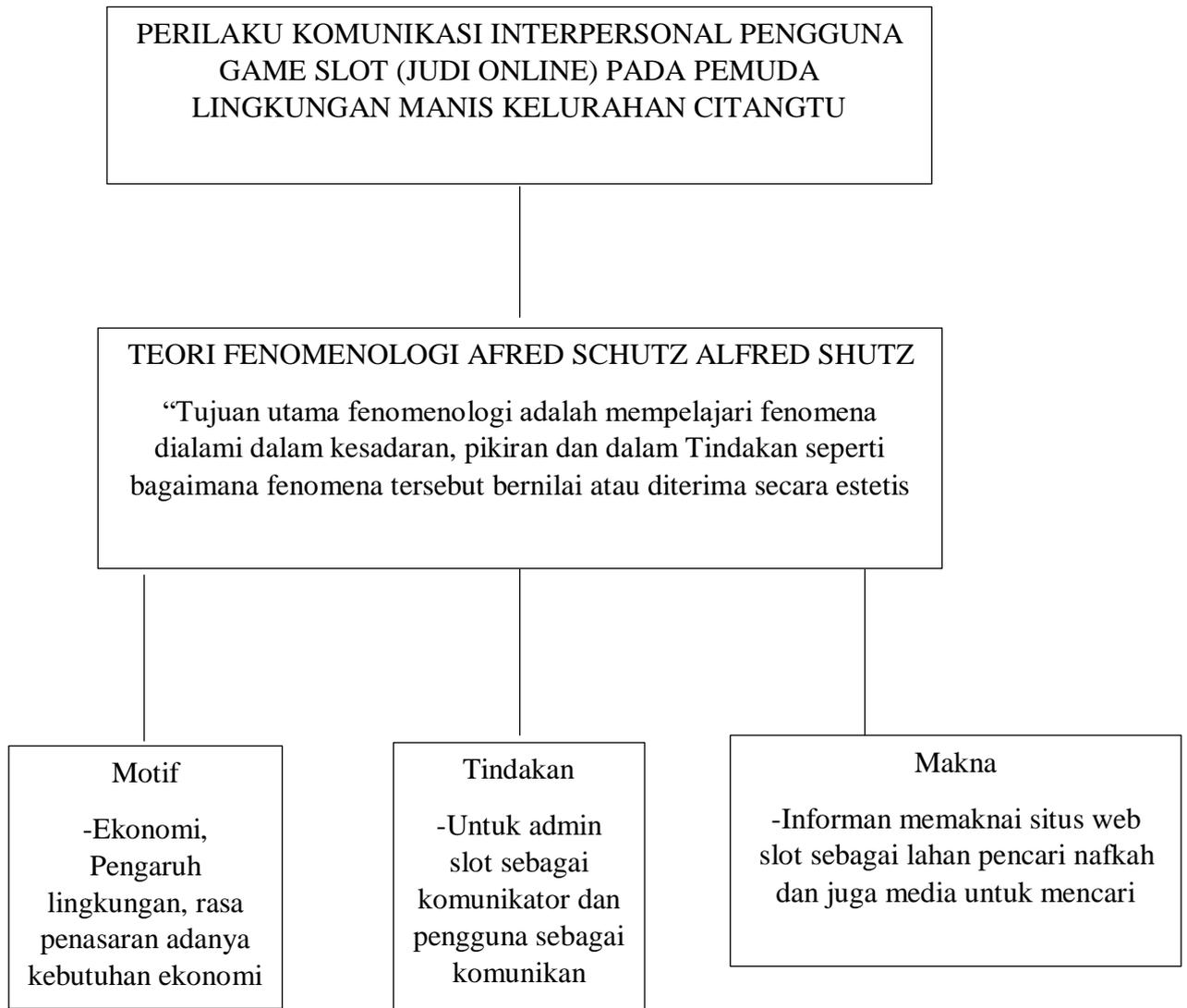
nilai, dan pengetahuan yang membentuk cara mereka memahami dan merespons pesan yang diterima.

2. **Pemberian Makna:** Teori fenomenologi mengakui bahwa setiap individu memberikan makna subjektif pada pengalaman komunikasi. Makna tidak terletak dalam pesan itu sendiri, tetapi dalam cara individu memahami dan menginterpretasikan pesan tersebut berdasarkan latar belakang dan pengalaman pribadi mereka. Oleh karena itu, penerimaan pesan dapat bervariasi antara individu yang berbeda.
3. **Intersubjektivitas:** Meskipun teori fenomenologi menekankan pengalaman subjektif individu, ia juga mengakui pentingnya interaksi sosial dan konstruksi bersama makna. Individu saling berbagi pemahaman dan makna dalam proses komunikasi. Dalam komunikasi interpersonal, individu berusaha untuk mencapai pemahaman bersama dan menciptakan pengertian bersama.
4. **Konteks dan Situasi:** Teori fenomenologi menganggap bahwa komunikasi selalu terjadi dalam konteks dan situasi tertentu. Konteks dan situasi ini mempengaruhi pemahaman dan pengalaman individu. Oleh karena itu, dalam menganalisis perilaku komunikasi, teori fenomenologi memperhatikan faktor-faktor kontekstual, seperti budaya, nilai-nilai, norma, dan tujuan komunikasi.
5. **Refleksi dan Kesadaran:** Teori fenomenologi mendorong refleksi dan kesadaran diri sebagai bagian penting dari proses komunikasi. Individu

diharapkan untuk merenungkan pengalaman komunikasi mereka, memahami pemikiran dan perasaan mereka sendiri, serta mengenali bagaimana pengalaman tersebut mempengaruhi persepsi mereka terhadap orang lain.

Teori fenomenologi memberikan pemahaman yang dalam tentang kompleksitas dan subjektivitas perilaku komunikasi. Pendekatan ini mengakui peran penting pengalaman individu dalam membentuk makna dan interpretasi dalam komunikasi. Dengan memperhatikan perspektif fenomenologi, kita dapat lebih memahami cara individu mempersepsikan, memahami, dan berinteraksi dalam konteks komunikasi.

2.2.5 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pemikiran