

Interaksi Simbolik Pada Grup Telegram Komunitas Stop Judi Online

Imam Budianto ¹⁾, Frengki Napitupulu ²⁾

^{1,2)} Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Sahid, Jakarta, Indonesia

Email: ¹⁾ imambudianto5@gmail.com

How to Cite :

Budianto, I., Napitupulu, F. (2026). Interaksi Simbolik Pada Grup Telegram Komunitas Stop Judi Online. Jurnal Media Computer Science. 5(1)

ARTICLE HISTORY

Received [30 Juli 2026]

Revised [20 Januari 2026]

Accepted [25 Januari 2026]

KEYWORDS

Digital, Identitas, Interaksi,
Komunitas, Simbolik.

This is an open access article under
the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Meningkatnya judi online di Indonesia telah menimbulkan krisis adiksi yang sulit ditangani oleh institusi formal. Penelitian ini menganalisis dinamika interaksi simbolik dalam komunitas digital "Stop Judi Online" di Telegram serta proses pembentukan identitas baru anggotanya. Pendekatan kualitatif digunakan dengan metode netnografi, paradigma fenomenologi interpretatif, dan teori interaksionisme simbolik. Data diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi digital terhadap anggota komunitas, kemudian dianalisis menggunakan triangulasi data dan teknik coding bertahap. Komunitas ini membentuk sistem simbolik khas melalui istilah seperti "hari ke-1", "kapok", dan "reset" sebagai penanda transformasi identitas. Narasi anggota mengikuti pola tiga fase: kejatuhan, titik balik, dan pemulihan yang menjadi cetak biru simbolik rehabilitasi. Fitur anonimitas Telegram memberikan ruang aman untuk rekonstruksi identitas secara autentik. Interaksi simbolik menjadi kunci perubahan, membentuk makna kolektif dan identitas baru. Penelitian merekomendasikan integrasi model komunitas digital ini ke dalam program rehabilitasi formal dengan prinsip anonimitas dan partisipasi setara.

ABSTRACT

The rise of online gambling in Indonesia has led to a serious addiction crisis, exposing the limitations of formal institutions in addressing the issue. This study explores symbolic interaction in the "Stop Judi Online" Telegram community and examines how members form new identities through these interactions. Using a qualitative netnographic approach under an interpretive phenomenological paradigm and symbolic interactionism theory, data were collected via participant observation, in-depth interviews, and digital documentation from members. Analysis involved triangulation and staged coding. The community has developed its own symbolic system with terms like "day-1," "kapok," and "reset," which signal identity transformation. Member narratives follow a recurring three-phase cycle: fall, turning point, and recovery serving as a symbolic rehabilitation blueprint. Telegram's anonymity enables a safe space for honest self-reconstruction. Symbolic interaction fosters identity change through shared meanings. The study suggests integrating this model into formal rehabilitation by adopting anonymity and peer-driven participation.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah menciptakan transformasi sosial yang signifikan. Masyarakat tidak lagi hanya bergantung pada ruang fisik untuk membangun hubungan sosial, melainkan mulai mengandalkan ruang virtual sebagai alternatif interaksi sosial.

Komunitas daring, sebagai produk dari kemajuan teknologi komunikasi, menawarkan kemungkinan baru dalam membentuk jaringan solidaritas sosial berbasis kepentingan, pengalaman, dan tujuan bersama (Wellman & Haythornthwaite, 2022, hlm. 102). Komunitas digital semacam ini memungkinkan individu dari berbagai latar belakang untuk saling terhubung tanpa batas geografis dan berpartisipasi dalam proses sosial yang selama ini sulit diakses melalui ruang fisik.

Dalam konteks komunitas daring, salah satu bentuk yang berkembang pesat adalah komunitas pemulihan, khususnya untuk isu-isu yang mengandung stigma sosial seperti kecanduan, kesehatan mental, atau kekerasan dalam rumah tangga. Komunitas daring berbasis pemulihan memberikan ruang aman (*safe space*) bagi para anggotanya untuk berbagi pengalaman tanpa rasa takut dihakimi. Rheingold (2020, hlm. 35) menekankan bahwa komunitas daring memungkinkan individu untuk membangun rasa memiliki berdasarkan pengalaman yang sama, bukan sekadar kedekatan fisik. Dalam ruang ini, partisipasi lebih ditentukan oleh keterhubungan emosional dan komitmen terhadap nilai bersama, bukan oleh struktur sosial tradisional seperti status ekonomi atau hierarki formal. Kecanduan judi online merupakan salah satu fenomena sosial yang semakin mengkhawatirkan di Indonesia. Kemudahan akses melalui internet, metode pembayaran digital, dan gencarnya promosi dari situs judi ilegal menjadikan judi online sebagai aktivitas yang meluas di berbagai kelompok usia. Dampaknya tidak hanya dirasakan secara ekonomi, tetapi juga sosial dan psikologis. Menurut Griffiths (2022), kecanduan judi berbasis digital memiliki karakteristik khusus karena sifatnya yang anonim, cepat, dan repetitif, sehingga mempercepat proses keterikatan psikologis terhadap aktivitas tersebut. Hal ini berkontribusi pada meningkatnya angka kejatuhan ekonomi, konflik keluarga, bahkan kecenderungan bunuh diri di kalangan korban.

Komunitas daring yang berfokus pada pemulihan kecanduan judi menjadi salah satu respon sosial yang muncul dari bawah (*bottom-up*) untuk mengisi kekosongan yang tidak mampu dijangkau oleh sistem rehabilitasi formal. Dalam penelitian Gillespie (2022), ditemukan bahwa komunitas daring memiliki kekuatan unik dalam membentuk dukungan sosial berbasis pengalaman nyata. Komunitas ini berfungsi sebagai tempat pertukaran strategi pemulihan, penguatan identitas sebagai penyintas, dan pembentukan norma-norma baru yang bersifat kolektif. Anggota tidak hanya menjadi penerima bantuan, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan budaya pemulihan yang inklusif dan egaliter.

Dalam komunitas daring pemulihan, simbol-simbol komunikasi memiliki peran sentral dalam membentuk makna kolektif. Goffman (2021) menjelaskan bahwa simbol seperti bahasa, emotikon, nama pengguna, dan narasi harian menjadi alat bagi anggota untuk menegosiasikan identitas mereka. Penggunaan simbol-simbol tersebut mencerminkan proses transformasi dari identitas lama sebagai pecandu menuju identitas baru sebagai penyintas atau pejuang pemulihan. Proses ini sejalan dengan teori interaksionisme simbolik yang dikembangkan oleh Mead dan Blumer, di mana makna sosial terbentuk melalui interaksi dan interpretasi simbol dalam komunitas (Blumer, 1969). Dalam konteks komunitas pemulihan daring, interaksi simbolik berfungsi tidak hanya untuk komunikasi, tetapi juga sebagai sarana rekonstruksi identitas dan solidaritas sosial. Keberadaan fitur anonimitas dalam platform seperti Telegram turut memperkuat peran komunitas daring sebagai ruang aman untuk pemulihan. Menurut Rosenberg & Haddon (2021, hlm. 45), anonimitas dalam komunitas daring dapat meningkatkan keterbukaan anggota untuk berbicara tentang masalah pribadi yang selama ini tersembunyi karena rasa malu atau takut dihukum secara sosial. Ini penting dalam konteks kecanduan, yang kerap dikaitkan dengan stigma moral. Dalam komunitas daring, anggota dapat membentuk jaringan dukungan sejawat (*peer support*) yang memiliki nilai terapeutik dan meningkatkan motivasi untuk pulih. Telegram, dengan fitur enkripsi dan kapasitas anggota besar, telah menjadi salah satu medium yang ideal untuk mengembangkan komunitas pemulihan digital (Rahman & Khan, 2021; Abu-Samah et al., 2020).

Berdasarkan latar tersebut, penelitian ini merumuskan dua pertanyaan utama: pertama, bagaimana bentuk interaksi simbolik dalam komunitas Telegram *Stop Judi Online* membantu anggotanya menghentikan kebiasaan berjudi; dan kedua, bagaimana proses pembentukan identitas baru berlangsung melalui komunikasi simbolik di komunitas tersebut. Tujuan dari penelitian ini

adalah untuk mengkaji pola interaksi simbolik yang mendukung proses pemulihan dalam komunitas digital ini serta memahami proses transformasi identitas yang dialami para anggotanya. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperluas cakupan teori interaksionisme simbolik, terutama dalam konteks pemulihan melalui komunitas virtual. Melalui penelaahan terhadap penggunaan simbol-simbol komunikasi dan pembentukan identitas di komunitas *Stop Judi Online*, studi ini memberikan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana individu memaknai pengalaman kecanduan dan perubahan diri melalui proses simbolik dalam ruang digital. Penelitian ini juga memberikan kontribusi bagi literatur tentang dinamika identitas kolektif dalam komunitas daring serta mempertegas relevansi gagasan dari Goffman dan Mead dalam menjelaskan konstruksi sosial pada era media sosial dan komunikasi berbasis platform. Di sisi praktis, hasil studi ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi profesional di bidang kesehatan mental, konselor adiksi, pekerja sosial, pengelola komunitas virtual, dan penyintas yang ingin membentuk komunitas serupa, serta bagi pemerintah dan LSM dalam merancang strategi intervensi komunitas yang tanggap terhadap fenomena kecanduan judi daring.

LANDASAN TEORI

Teori interaksionisme simbolik menjadi dasar konseptual utama dalam penelitian ini karena memberikan kerangka untuk memahami bagaimana makna sosial dibentuk melalui proses interaksi antarpelaku dalam komunitas. Menurut Blumer (1969), ada tiga premis utama dalam interaksionisme simbolik: bahwa manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna yang dimiliki; makna tersebut muncul dari interaksi sosial; dan makna dikembangkan dan dimodifikasi melalui proses interpretasi. Dalam komunitas daring, simbol-simbol seperti kata-kata motivasi, emotikon, dan istilah kolektif menjadi alat utama pembentukan makna kolektif dan identitas sosial. Mead (1934) menekankan pentingnya peran "generalized other" dalam proses individu melihat dirinya melalui sudut pandang orang lain, yang dalam komunitas daring, tercermin dalam narasi dan refleksi yang saling memperkuat antaranggota. Widiarti, Anindya, & Genoveva (2023) juga mencatat bahwa melalui proses pertukaran simbol yang intensif, komunitas daring dapat menjadi ruang di mana identitas diri dinegosiasikan ulang berdasarkan dukungan, validasi, dan pengalaman kolektif. Oleh karena itu, teori ini relevan untuk mengkaji bagaimana interaksi simbolik di komunitas digital tidak hanya membentuk komunikasi, tetapi juga mendukung transformasi psikososial individu yang mengalami kecanduan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan paradigma fenomenologi interpretatif untuk memahami bagaimana anggota *Komunitas Stop Judi Online* menginterpretasikan pengalaman mereka terkait adiksi judi online dan proses pemulihan melalui interaksi simbolik (Mead, 1934; Blumer, 1986). Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk mengeksplorasi dinamika sosial dan simbol komunikasi dalam komunitas digital (Creswell & Clark, 2017; Neuman et al., 2014). Penelitian ini menerapkan metode netnografi, dengan peneliti sebagai pengamat aktif yang menganalisis budaya, bahasa, dan simbol seperti frasa "depo pasti kalah" dan emotikon dalam proses pemulihan (Kozinets, 2020). Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi terhadap anggota grup Telegram yang aktif dan relevan (Sugiyono, 2020; Blumer, 1986). Analisis data dilakukan secara tematik dan menggunakan triangulasi metode untuk meningkatkan validitas (Flick, 2020; Noble & Heale, 2019). Proses coding mengikuti model Miles & Huberman untuk mengidentifikasi makna, hubungan antar kategori, dan tema utama dalam dinamika komunitas (Braun & Clarke, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Komunitas digital *Stop Judi Online* yang beroperasi melalui Telegram merupakan bentuk ruang sosial virtual yang dirancang sebagai sarana pemulihan bagi individu dengan masalah kecanduan judi online. Komunitas ini menjunjung nilai keterbukaan, keikutsertaan sukarela, dan perlindungan atas kerahasiaan identitas anggotanya. Anggotanya berasal dari latar belakang yang beragam mulai dari pelajar, mahasiswa, ibu rumah tangga, pekerja swasta, hingga pelaku usaha menunjukkan bahwa dampak judi online menjangkau berbagai kalangan masyarakat di Indonesia. Komunitas ini dibentuk oleh dua inisiator, yakni Aldri Sudrajat, seorang aktivis sosial, dan Imam Budianto, seorang edukator serta pembuat konten YouTube yang fokus pada kampanye anti-judi. Dorongan pendirian komunitas berangkat dari meningkatnya kasus kecanduan judi online yang menyebabkan kerusakan ekonomi, konflik keluarga, dan bahkan kecenderungan bunuh diri. Perekrutan anggota dilakukan secara organik melalui konten edukatif di YouTube yang menyertakan tautan ke grup Telegram. Saat penelitian dilakukan, komunitas ini telah memiliki sekitar 1.400 anggota aktif dari berbagai wilayah Indonesia. Struktur organisasi bersifat longgar dan non-hierarkis, dengan seluruh interaksi dilakukan melalui Telegram. Platform ini dipilih karena mendukung privasi tinggi, kapasitas anggota besar, dan memungkinkan anonimitas fitur penting bagi mereka yang khawatir akan stigma sosial. Meski informal, komunitas memiliki sistem semi-terstruktur yang dikelola oleh beberapa admin untuk menjaga jalannya diskusi dan mencegah promosi konten perjudian. Selain itu, terdapat figur "mentor pemulihan" dari kalangan anggota yang telah cukup stabil dalam prosesnya. Aktivitas sehari-hari dalam grup mencakup lebih dari 100 percakapan baru, yang berisi curahan perasaan, pengakuan kekambuhan, perayaan pencapaian bebas judi, serta dukungan emosional antaranggota.

Simbol dan Bahasa sebagai Alat Refleksi Kolektif

Komunikasi yang terbentuk dalam komunitas *Stop Judi Online* menunjukkan bahwa simbol dan bahasa tidak sekadar digunakan untuk menyampaikan pesan, tetapi juga berfungsi sebagai alat pembentuk kesadaran kolektif dan refleksi diri. Frasa seperti "ikhhlaskan kekalahan", "deposit pasti rugi", "satu hari tanpa judi", dan "ingat keluarga" menjadi bagian dari kosakata simbolik yang berulang dalam diskusi komunitas. Ungkapan-ungkapan ini mengalami perubahan makna menjadi semacam mantra bersama yang memperkuat komitmen moral dan emosional untuk menjauh dari praktik judi. Simbolisasi ini menghasilkan bentuk *self-talk* komunal, yaitu dialog internal yang menguatkan tekad individu dan memperkuat solidaritas. Elemen visual seperti emotikon (misalnya lambang kekuatan, cinta, atau doa) bukan sekadar hiasan, tetapi berfungsi sebagai ekspresi emosional dan spiritual yang mendalam, mempererat hubungan antaranggota tanpa memerlukan interaksi fisik. Penanda waktu seperti "hari ke-1" atau "reset hari ke-0" menjadi ritual simbolik dalam melacak proses pemulihan, sekaligus merepresentasikan kontrak moral yang dipegang bersama oleh komunitas.

Emosi dan Empati sebagai Kode Interaksi

Interaksi di komunitas ini sangat sarat muatan emosi dan empati, yang menjadi fondasi utama hubungan antaranggota. Mayoritas anggota menghadapi kondisi psikologis yang rapuh mulai dari stres akibat kerugian ekonomi hingga rasa malu dan putus asa. Respons yang diberikan komunitas terhadap curahan perasaan ini umumnya bersifat suportif dan penuh empati, seperti melalui ucapan "semangat, bro", "saya juga pernah seperti kamu", atau penggunaan emotikon cinta yang telah memiliki makna kolektif. Kode komunikasi yang terbentuk dibangun dari pengalaman traumatis yang serupa, menjadikan emosi tidak hanya sebagai ekspresi individu tetapi juga sebagai alat komunikasi yang menyatukan. Bentuk empati yang muncul bersifat horizontal dan timbal balik, lahir dari pengalaman bersama dalam menghadapi kecanduan. Dukungan yang diberikan kepada

anggota yang kambuh atau tengah berjuang pun berlangsung secara spontan tanpa prosedur formal, mencerminkan bahwa empati telah menjadi nilai inti dalam komunitas. Selain itu, praktik-praktik rutin seperti pengiriman pesan motivasi di waktu tertentu atau pengingat untuk tidak “deposit” menandakan bahwa komunitas ini telah berkembang menjadi entitas emosional yang aktif dan saling menguatkan, jauh melampaui sekadar forum diskusi daring.

Cerita sebagai Medium Transmisi Nilai dan Kesadaran

Cerita pribadi yang dibagikan oleh anggota komunitas *Stop Judi Online* memiliki fungsi penting sebagai sarana penyampaian nilai, kesadaran diri, dan pembentukan makna bersama. Kisah-kisah tersebut tidak dikemas dalam bentuk testimoni formal, melainkan muncul secara alami dan emosional, mencerminkan proses internalisasi nilai dan simbol yang hidup dalam komunitas. Lebih dari sekadar pelepasan emosi pribadi (*catharsis*), narasi ini menjadi alat sosial untuk berbagi pengalaman, mendorong refleksi kolektif, dan membangun kesadaran bersama. Melalui kisah-kisah tersebut, anggota menguraikan perjalanan mereka dalam dunia perjudian dari awal terjerumus, besarnya kerugian, perjuangan menghentikan kebiasaan, hingga strategi mempertahankan komitmen. Dalam kerangka interaksionisme simbolik, proses ini merupakan bentuk penciptaan makna (*meaning-making*), di mana individu memberi arti pada pengalaman traumatis dan menyampaikannya sebagai pelajaran bagi sesama. Pola naratif yang umum ditemukan terdiri dari tiga tahap: fase kejatuhan (masuk dunia judi dan mengalami kerugian), titik balik (mengenal komunitas dan mendapatkan motivasi), serta fase pemulihan (berhasil berhenti dan menemukan makna hidup baru). Struktur ini membentuk alur simbolik pemulihan yang secara tidak langsung menjadi rujukan atau panduan bagi anggota lain yang masih berada dalam fase awal perjuangan mereka.

Ruang Aman dan Anonimitas sebagai Landasan Transformasi Diri

Salah satu aspek penting dalam proses interaksi simbolik komunitas ini adalah tersedianya ruang aman yang dimungkinkan oleh fitur anonimitas di Telegram. Anonimitas bukan hanya fungsi teknis platform, tetapi juga menjadi simbol kepercayaan dan kenyamanan emosional yang memungkinkan anggota terbuka tanpa rasa takut. Bagi banyak partisipan, kecanduan judi merupakan isu yang sangat personal dan sensitif, seringkali disertai rasa malu, bersalah, dan trauma yang sulit diungkapkan secara terbuka. Telegram, dengan kemampuannya menjaga identitas pribadi melalui nama samaran dan foto profil anonim, menjadi tempat perlindungan psikologis untuk berbagi secara jujur dan mendalam. Privasi ini membuka ruang interaksi yang lebih otentik, di mana anggota dapat menceritakan pengalaman sulit seperti kerugian finansial, konflik keluarga, hingga percobaan bunuh diri. Budaya komunitas turut menjaga ruang ini melalui peran aktif anggota senior yang menetapkan norma seperti melarang promosi judi atau membahas kemenangan guna menjaga fokus komunitas pada pemulihan dan refleksi. Dalam perspektif interaksionisme simbolik, ruang aman ini menjadi arena penting untuk redefinisi identitas: dari individu yang terjebak dalam rasa bersalah menjadi pribadi yang mulai membangun narasi baru tentang komitmen untuk berubah. Identitas anonim menjadi titik awal dalam proses konstruksi diri yang lebih sehat dan berdaya.

Simbol sebagai Penanda Transformasi Diri

Dalam komunitas *Stop Judi Online*, simbol tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi atau pengingat moral, tetapi juga sebagai penanda perubahan identitas dari pecandu judi menjadi individu yang sedang dalam pemulihan. Simbol-simbol ini, seperti kata-kata, angka, frasa, hingga emoji, mencerminkan proses transformasi pribadi. Misalnya, penggunaan angka seperti "Hari ke-1" hingga "Hari ke-100" bukan hanya penanda waktu, melainkan deklarasi komitmen untuk berhenti berjudi. Dalam sudut pandang interaksionisme simbolik, hal ini menunjukkan upaya membangun identitas baru sebagai individu yang menjalani hari-hari bebas judi. Ungkapan seperti “kapok”, “cut off”, atau “reset” menjadi indikator kondisi emosional dan niat anggota dalam menjauh dari

perjudian. Label seperti "pejuang", "penyintas", atau "teman seperjuangan" muncul dari dinamika interaksi komunitas dan membantu anggota memaknai ulang identitas diri. Penggunaan emoji juga berfungsi memperkuat pesan emosional dalam komunikasi dan menjadi bagian dari kode simbolik komunitas.

Komunitas sebagai Cermin dan Penguat Identitas

Komunitas ini bukan hanya ruang berbagi pengalaman, tetapi juga berperan sebagai cermin sosial yang membantu anggotanya memahami dan membentuk ulang identitas mereka. Dalam perspektif interaksionisme simbolik, identitas terbentuk melalui proses saling mencerminkan dan merespons pengalaman satu sama lain. Ketika seseorang membagikan kisah keterpurukan akibat judi, anggota lain merespons dengan empati atau kisah serupa, menciptakan rasa kebersamaan dan mengurangi perasaan terisolasi. Komunitas ini juga menyediakan ruang untuk mengevaluasi nilai-nilai lama dan membangun cara pandang baru terhadap diri sendiri. Penguatan identitas dilakukan melalui penghargaan simbolik terhadap pencapaian, seperti ucapan selamat atas keberhasilan berhenti berjudi selama periode tertentu. Praktik pendampingan informal oleh anggota senior memperkuat dukungan ini, menciptakan interaksi yang mendorong pertumbuhan pribadi. Secara keseluruhan, komunitas berfungsi sebagai sistem sosial alternatif yang membangun norma, nilai, dan simbol baru, menegaskan bahwa identitas adalah sesuatu yang dapat dikonstruksi ulang melalui makna bersama yang tercipta dalam interaksi sosial.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi simbolik dalam komunitas daring *Stop Judi Online* di Telegram memiliki peran penting dalam mendukung proses pemulihan para anggotanya dari kecanduan judi. Komunikasi yang berlangsung di dalam komunitas ini tidak hanya bersifat transaksional, tetapi menyentuh aspek mendalam seperti pembentukan makna, ekspresi emosi, dan konstruksi identitas diri. Proses ini berkembang secara alami dan bersama-sama, melalui pemaknaan berulang terhadap simbol-simbol sosial dalam percakapan harian, selaras dengan pandangan interaksionisme simbolik sebagaimana dijelaskan oleh George Herbert Mead dan Herbert Blumer. Temuan utama dalam studi ini adalah penggunaan simbol-simbol tertentu yang dimaknai bersama sebagai penanda perjalanan pemulihan. Istilah seperti "hari ke-1", "kapok", "cut off", "relapse", dan durasi abstinensi digunakan untuk menunjukkan perubahan status individu, dari penjudi aktif menjadi pribadi yang tengah berjuang pulih. Simbol-simbol ini tidak bersifat tetap, melainkan terbentuk melalui proses interaksi sosial yang terus berlangsung, sesuai dengan konsep interpretasi bersama (Blumer, 1986), di mana makna simbol dikonstruksi berdasarkan konteks sosial dan pengalaman kolektif. Selain simbol, narasi pengalaman pribadi yang dibagikan dalam komunitas menjadi sarana utama dalam membentuk nilai dan makna bersama. Cerita-cerita ini tidak hanya berfungsi untuk pelepasan emosi, tetapi juga menciptakan struktur simbolik pemulihan, seperti fase kejatuhan, kesadaran, hingga pemulihan. Dalam perspektif interaksionisme simbolik, narasi-narasi ini adalah bentuk "definition of the situation" yang membantu individu lain memahami dan menafsirkan kembali pengalaman mereka berdasarkan kisah orang lain.

Hal ini konsisten dengan temuan Gillespie (2019) yang menyoroti pentingnya narasi personal dalam pembentukan identitas pemulihan di komunitas daring. Aspek emosional juga sangat tampak dalam bentuk simbol dan bahasa yang digunakan. Ketika anggota mengalami kekambuhan (*relapse*), respons yang diberikan tidak berupa penghakiman, melainkan empati dan dukungan. Emoji seperti tangan kuat, permintaan maaf, dan ekspresi sedih menjadi representasi emosi yang penuh makna. Komunikasi di komunitas ini tidak hanya berlangsung secara verbal, tetapi juga emosional, menjadikannya ruang aman untuk mengungkapkan perasaan yang sulit disampaikan di dunia nyata. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hing et al. (2022) mengenai peran komunitas berbasis empati dalam meningkatkan ketahanan psikologis individu yang mengalami adiksi. Faktor anonimitas menjadi elemen penting dalam efektivitas komunitas ini. Karena stigma sosial terhadap pecandu judi masih kuat, penggunaan identitas anonim memungkinkan anggota untuk lebih terbuka dalam

menceritakan pengalaman pribadi yang menyakitkan tanpa takut dikucilkan. Dalam konteks teori Goffman (1959) tentang *front stage* dan *back stage*, komunitas ini menjadi semacam panggung belakang di mana individu dapat secara jujur merefleksikan dan membentuk ulang narasi diri mereka. Komunitas ini juga berfungsi sebagai cermin sosial yang memperkuat identitas baru anggotanya. Dukungan seperti ucapan selamat atas pencapaian "hari ke-30" menjadi bentuk pengakuan yang jarang ditemukan di luar komunitas. Ini membantu individu melihat diri mereka melalui perspektif orang lain yang memiliki pengalaman serupa, mendukung teori *looking-glass self* dari Charles Horton Cooley, bahwa identitas terbentuk melalui penilaian sosial dari orang lain yang bermakna. Menariknya, struktur komunitas yang longgar dan tidak hierarkis justru mendukung proses ini. Setiap anggota memiliki kesempatan yang setara untuk didengar dan direspons, menciptakan dinamika makna yang partisipatif dan terbuka. Tidak ada pemaksaan simbol, semua terbentuk melalui negosiasi makna dalam interaksi sehari-hari, mencerminkan pandangan Mead bahwa identitas diri adalah proses yang terus berkembang, bukan sesuatu yang tetap.

Tabel: Representasi Simbolik dalam Komunitas Stop Judi Online

Simbol	Makna Simbolik	Fungsi dalam Komunitas
Hari ke-1	Titik awal pemulihan atau komitmen berhenti judi	Penanda progres individu dalam abstinensi
Kapok	Ekspresi penyesalan mendalam setelah kekambuhan	Memperkuat tekad untuk tidak mengulangi kesalahan
Cut off	Tindakan memutus akses terhadap aplikasi atau sumber judi	Simbol komitmen tindakan preventif terhadap relapse
Reset	Memulai kembali proses pemulihan setelah gagal mempertahankan abstinensi	Refleksi kejujuran dan penerimaan diri
Relapse	Kegagalan dalam menjaga komitmen berhenti berjudi	Pemicu solidaritas dan dukungan emosional dari anggota lain
Emoji , Emotikon, Love, Maaf	Representasi ekspresi kekuatan dan empati	Sarana komunikasi emosional non-verbal
Cerita pribadi	Narasi pengalaman jatuh-bangun selama berjuang lepas dari kecanduan	Media transmisi nilai, pembelajaran sosial, dan refleksi kolektif
Ucapan selamat	Apresiasi atas pencapaian tertentu, misalnya "hari ke-30"	Bentuk pengakuan sosial dan penguatan identitas baru
Anonimitas nama	Penggunaan nama samaran oleh anggota komunitas	Memberikan rasa aman untuk berbagi pengalaman tanpa takut stigma sosial

Dibandingkan dengan komunitas daring lain seperti grup pemulihan adiksi narkoba di Reddit atau forum kesehatan mental di Facebook, komunitas *Stop Judi Online* memiliki karakteristik yang unik. Komunitas ini menunjukkan tingkat keterlibatan harian yang tinggi, penggunaan sistem simbol yang khas seperti "hari ke-n", serta interaksi yang sarat emosi dan sangat personal. Meskipun komunitas daring lain juga menyediakan dukungan, struktur simbolik dalam grup Telegram ini lebih terstruktur, konkret, dan cenderung ritualistik. Temuan ini sejalan dengan pandangan Mead (1934) yang menyatakan bahwa pembentukan identitas individu terjadi melalui tindakan yang dimediasi oleh simbol, bukan semata hasil kesadaran rasional. Selain itu, fitur anonimitas yang ditawarkan oleh Telegram memungkinkan anggota komunitas mengekspresikan narasi pribadi secara lebih autentik dibandingkan platform lain yang mengharuskan penggunaan identitas asli. Faktor inilah yang menjadikan komunitas ini berbeda dan efektif sebagai ruang pemulihan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi simbolik dalam komunitas digital "Stop Judi Online" di Telegram berperan penting dalam proses rehabilitasi kecanduan judi, melalui sistem simbolik, narasi personal, dan dukungan emosional dalam ruang anonim yang aman. Komunitas ini membentuk identitas baru anggotanya dan berfungsi sebagai validasi sosial. Pemerintah disarankan mengadopsi model ini ke dalam program rehabilitasi formal dengan mengutamakan anonimitas, partisipasi setara, dan ruang naratif sebagai bagian dari strategi pemulihan.

Saran

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar pendekatan berbasis interaksi simbolik seperti yang diterapkan dalam komunitas *Stop Judi Online* di Telegram dapat diadopsi dalam program-program rehabilitasi kecanduan secara lebih luas, baik oleh pemerintah maupun lembaga sosial. Model komunitas yang menjunjung tinggi anonimitas, partisipasi setara, dan pembentukan makna bersama melalui simbol dan narasi personal terbukti efektif dalam mendukung proses pemulihan individu. Oleh karena itu, pengembangan ruang digital serupa yang aman, empatik, dan bebas stigma perlu difasilitasi untuk memperluas akses terhadap dukungan sosial yang bermakna bagi para penyintas kecanduan, khususnya di era digital yang semakin terhubung.

DAFTAR PUSTAKA

- Blumer, H. (1986). *Symbolic interactionism: Perspective and method*. University of California Press.
- Braun, V., & Clarke, V. (2021). Can I use TA? Should I use TA? Should I not use TA? Comparing reflexive thematic analysis and other pattern-based qualitative analytic approaches. *Counselling and Psychotherapy Research*, 21(1), 37–47. <https://doi.org/10.1002/capr.12360>
- Chen, Z., Doekemeijer, R. A., Noel, X., & Verbruggen, F. (2022). Winning and losing in online gambling: Effects on within-session chasing. *PLoS ONE*, 17(8 August), 1–20.
- Chung, T. (2018). Psychology of addictive behaviors. *Psychology of Addictive Behaviors*, 32(8), 859–860.
- Creswell, J. W., & Clark, V. L. P. (2017). *Designing and conducting mixed methods research*. SAGE Publications. <https://books.google.co.id/books?id=eTwmDwAAQBAJ>
- Flick, U. (2020). *Designing qualitative research (3rd ed.)*. SAGE Publications.
- Gillespie, T. (2019). Custodians of the internet (Issue December).
- Griffiths, M. D., & Calado, F. (2022). Behavioral addictions: Conceptual, clinical, assessment, and treatment approaches. *Gambling Disorders*, 1–28.
- Halder, S. (2022). Digital addiction and impact on mental health of youth. *Indian Journal of Mental Health*, 9(4), 398–402. <https://doi.org/10.30877/ijmh.9.4.2022.398-401>
- Hing, N., Smith, M., Rockloff, M., Thorne, H., Russell, A. M. T., Dowling, N. A., & Breen, H. (2022). How structural changes in online gambling are shaping the contemporary experiences and behaviours of online gamblers: An interview study. *BMC Public Health*, 22(1), 1–16.
- Neuman, W. R., Guggenheim, L., Jones-Jang, M., & Bae, S. Y. (2014). The dynamics of public attention: Agenda-setting theory meets big data. *Journal of Communication*, 64.
- Newall, P. W. S., Weiss-Cohen, L., Singmann, H., Walasek, L., & Ludvig, E. A. (2022). Impact of the “when the fun stops, stop” gambling message on online gambling behaviour: A randomised, online experimental study. *The Lancet Public Health*, 7(5), e437–e446.
- Noble, H., & Heale, R. (2019). Triangulation in research, with examples. *Evidence-Based Nursing*, 22(3), 67–68. <https://doi.org/10.1136/ebnurs-2019-103145>
- OBE, H. B. J., & Leonidaki, V. (2022). *Breaking free: How to stop gambling*. Cambridge University Press. <https://books.google.co.id/books?id=rWB2EAAAQBAJ>
- Sugiyono, P. D. (2020). *Metode penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.