

ANALISIS KOMUNIKASI PERSUASIF PADA KELOMPOK

TEMAN SEBAYA

(Studi Fenomenologi Pada Mahasiswa Pengguna Judi *Online* di Kota Bengkulu)

Choirunnisa Aqiasyah Santoso¹, Mas Agus Firmansyah², Neneng Cucu Marlina³

¹²³)Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bengkulu

e-mail: choirunnisasantoso@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi persuasif pada kelompok teman sebaya dalam mempersuasi penggunaannya untuk terlibat dalam aktivitas judi *online* pada mahasiswa di Kota Bengkulu. Teori yang digunakan dalam penelitian ini teori interaksi simbolis oleh George Herbert Mead, yang memfokuskan penelitian ini pada pengembangan kemampuan manusia untuk menggunakan simbol-simbol yang bertindak berdasarkan pada makna simbolis yang dikomunikasikan dalam situasi tertentu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan tujuan untuk mengkaji komunikasi persuasif pada kelompok teman sebaya dalam menggunakan judi *online* dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan dokumentasi. Kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Informan penelitian ditentukan berdasarkan teknik *purposive sampling* dan teknik *snowball sampling* dengan menyesuaikan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti dan untuk mendapatkan sampel lanjutan berdasarkan hasil dari informasi yang diberikan oleh sampel sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi persuasif dalam kelompok teman sebaya berperan signifikan dalam memersuasi keputusan mahasiswa untuk terlibat dalam judi *online*.

Kata Kunci: Komunikasi Persuasif, Kelompok Teman Sebaya, Judi *Online*.

ANALYSIS OF PERSUASIVE COMMUNICATION IN PEER GROUPS

(Phenomenological Study on Students Using Online Gambling in Bengkulu City)

ABSTRACT

This study aims to find out persuasive communication in peer groups in persuading users to engage in online gambling activities among students in Bengkulu City. The theory used in this study is the theory of symbolic interaction by George Herbert Mead, which focuses this research on the development of human ability to use symbols that act based on symbolic meanings communicated in certain situations. This study uses a qualitative research method with the aim of examining persuasive communication in peer groups in using online gambling by using data collection techniques through interviews and documentation. Then the data obtained was analyzed by data reduction techniques, data presentation and conclusion drawn. The research informant is determined based on the purposive sampling technique and the snowball sampling technique by adjusting the predetermined criteria by the researcher and to obtain a follow-up sample based on the results of the information provided by the previous sample. The results of the study show that persuasive communication in peer groups plays a significant role in persuading students to get involved in online gambling.

Keywords: Persuasive Communication, Peer Groups, Online Gambling.

PENDAHULUAN

Perjudian *online* telah menjadi fenomena yang semakin populer, terutama di kalangan mahasiswa. Kemudahan akses melalui perangkat elektronik dan promosi agresif dari penyedia layanan membuat perjudian *online* diminati oleh berbagai kelompok, termasuk mahasiswa. Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) tahun 2023, terdapat 2,7 juta orang Indonesia yang bermain judi *online*, dimana 2,2 juta di antaranya adalah mahasiswa, ibu rumah tangga dan pekerja berpenghasilan rendah.

Komunikasi persuasif memainkan peran kunci dalam mempengaruhi sikap dan perilaku individu, terutama dalam kelompok teman sebaya. Mahasiswa sering kali saling mempengaruhi melalui interaksi di dalam kelompok mereka, sehingga komunikasi persuasif di antara mereka dapat mendorong keterlibatan dalam praktik perjudian *online*. Usia juga merupakan faktor penting, karena mahasiswa cenderung berada pada periode eksplorasi diri dan rentan terhadap pengaruh lingkungan sosial. Menurut KataData, 35% pengguna judi *online* berusia 18-24 tahun.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan judi *online* cenderung lebih tinggi pada usia muda karena kecenderungan eksplorasi dan aksesibilitas teknologi digital. Meskipun demikian, perilaku perjudian

biasanya menurun seiring bertambahnya usia karena perubahan prioritas dan tanggung jawab.

Dari pra penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan 4 (empat) informan mahasiswa di Kota Bengkulu menunjukkan bahwa mereka mengenal judi *online* dari teman sebaya dan menggunakan strategi persuasif untuk mempengaruhi teman lain agar terlibat.

Rokhman (dalam Kudadiri, 2023) menyatakan bahwa perjudian adalah tindak pidana yang bertentangan dengan norma. Perjudian *online* juga ilegal di Indonesia dan termasuk dalam *cyber crime* yang diatur dalam UU ITE dan KUHP. Perjudian *online* dapat menyebabkan kecanduan, mengganggu keseimbangan hidup, dan masalah keuangan. Selain itu, dampak negatif dari perjudian *online* juga mencakup masalah psikologis, emosional dan sosial.

Pada tahun 2022, jumlah unduh game judi *online* mencapai 32,26 juta kali atau dengan jumlah keuntungan dari per unduh mencapai 0,86 Dollar Amerika 3 (Insight, 2022). Jika dikonversi maka keuntungan mencapai 27,75 juta Dollar Amerika atau setara dengan 416.113,54 Milyar rupiah (Abdullah & Parasit, 2023). Data PPATK mencatat 157 juta transaksi judi *online* di Indonesia selama tahun 2017-2022 dengan perputaran uang mencapai Rp190 triliun. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) melaporkan total transaksi judi

online di Indonesia mencapai Rp200 triliun, dengan kerugian masyarakat mencapai Rp27 triliun per tahun.

Akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, membuat perjudian *online* lebih mudah karena mereka tidak perlu bertemu secara langsung dan dapat melakukannya kapan saja dan dimana saja. Situs-situs judi *online* seperti Ligaciputra, Detik288, Zeus138, 88SlotDewa, dan Zeus88 berkembang pesat di Indonesia. Perjudian *online* juga menggunakan istilah-istilah khusus yang menggambarkan proses dan mekanisme permainan, seperti *depo*, *withdraw*, *saldo*, *jackpot*, *maxwin*, dan *scatter*.

Perjudian *online* dianggap ilegal di Indonesia dan pelanggarannya dapat dikenakan sanksi pidana sesuai UU ITE dan KUHP. Dampak negatif perjudian *online* mencakup kecanduan, masalah keuangan, dan gangguan kesehatan psikis, sosial, dan fisik. Menurut Riza Wahyuni, S.Psi., M.Si, Psikolog Klinis dan Forensik di LPP Geofira, perjudian *online* dapat menyebabkan perubahan kepribadian dan merusak hubungan sosial.

Upaya peneliti untuk menganalisa fenomena tersebut akan dikaji menggunakan teori interaksi simbolis menurut pendapat George Herbert Mead, teori ini akan membagi fenomena ini menjadi 3 (tiga) elemen kunci yaitu pikiran (*mind*), diri (*self*) dan masyarakat (*society*). Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui komunikasi persuasif pada

kelompok teman sebaya dalam mempersuasi penggunaanya untuk terlibat dalam aktivitas judi *online* pada mahasiswa di Kota Bengkulu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan tujuan untuk mengkaji komunikasi persuasif pada kelompok teman sebaya dalam menggunakan judi *online*. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan pendekatan fenomenologi untuk mengamati fenomena yang terjadi pada subjek penelitian agar dapat mengetahui secara lengkap mengenai fenomena yang dialami. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat melihat suatu fenomena dari sudut pandang yang mengalaminya.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* dan teknik *snowball sampling*. *Purposive sampling* menurut Sugiyono (2020: 133) adalah Pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Sedangkan *snowball sampling* merupakan teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan sampel lanjutan berdasarkan hasil dari informasi yang diberikan oleh sampel sebelumnya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang dikelompokkan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Serta

data sekunder berupa studi literatur. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data yang lengkap dan akurat. Teknik analisis data dalam penelitian ini ialah meliputi: reduksi data, setelah memperoleh data penelitian, data akan dikumpulkan dan dipilih menurut hal-hal yang menjadi masalah utama penelitian atau berfokus pada hal yang penting untuk penelitian. Sehingga data yang telah direduksi nantinya akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk mengetahui bagaimana komunikasi persuasif dalam kelompok teman sebaya pada mahasiswa pengguna judi *online* di Kota Bengkulu. Kemudian selanjutnya penyajian data, setelah data melalui proses reduksi, berikutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dengan menyajikan data, peneliti akan mudah untuk memahami apa yang terjadi dengan data yang telah dipahami. Dan terakhir penarikan kesimpulan, kesimpulan berisi tentang uraian dari jawaban yang peneliti ajukan pada informan penelitian dengan berlandaskan pada hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan selama proses penelitian dan pada akhirnya peneliti memberikan penjelasan simpulan dari jawaban pertanyaan penelitian yang telah diajukan.

HASIL PENELITIAN

Komunikasi persuasif berperan penting dalam keputusan mahasiswa untuk terlibat dalam judi *online*. Komunikasi persuasif adalah tindakan untuk mengubah sikap, keyakinan, atau perilaku melalui pengiriman pesan. Berbagai teknik persuasi digunakan teman sebaya untuk menarik minat mahasiswa terhadap judi *online*.

Salah satu teknik yang dominan adalah berbagi pengalaman sukses. Para informan sering mendengar cerita kemenangan dari teman-temannya yang diceritakan dengan detail dan antusiasme. Cerita-cerita ini memberikan gambaran bahwa kemenangan dan keuntungan dari judi *online* adalah hal yang nyata dan mudah dicapai. Misalnya, Pijong sering melihat temannya meraih keberhasilan finansial dari judi *online*, yang membuatnya tertarik untuk mencoba.

Praktik-praktik seperti *cashback* dan bonus juga sering dibahas di antara kelompok teman sebaya, yang dapat memberikan dorongan tambahan untuk mencoba situs judi *online* baru. Kelompok teman sebaya juga memberikan penjelasan rinci tentang cara bermain, strategi dan situs terpercaya, yang kemudian dapat membangun kepercayaan untuk mencoba judi *online*.

Lingkungan sosial yang mendukung juga memainkan peran penting. Saat berkumpul, topik judi *online* sering menjadi

bahan pembicaraan yang menarik, menciptakan atmosfer yang mendorong partisipasi. Dukungan emosional dari teman-teman juga mengurangi rasa bersalah atau ketakutan akan penilaian negatif, membuat mahasiswa merasa lebih berani untuk mencoba judi *online*.

Piter adalah contoh sentral dalam penelitian ini, yang telah terlibat dalam judi *online* sejak 2018. Ia sering berbagi cerita kemenangan dengan teman-temannya, seperti Bona, Pijong, dan Gogon. Cerita-cerita ini disampaikan dengan antusiasme dan detail, menciptakan rasa penasaran dan keinginan untuk mencoba. Misalnya Bona, tertarik mencoba judi *online* setelah mendengar cerita kemenangan Piter. Dan Pijong juga mendengar cerita-cerita kemenangan Piter, kemudian mempersuasi Depwild dengan berbagi pengalaman suksesnya.

Teori interaksi simbolis dari George Herbert Mead digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis bagaimana komunikasi persuasif terjadi dalam kelompok teman sebaya di kalangan mahasiswa pengguna judi *online* di Kota Bengkulu. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi persuasif dalam kelompok teman sebaya dapat menciptakan lingkungan yang mendukung dan mendorong partisipasi dalam judi *online*, dengan berbagi pengalaman sukses, dorongan moral dan informasi mengenai judi *online*.

Pembahasan mengenai penelitian ini tidak lepas dari teori yang sudah dipaparkan sebelumnya, yakni mengenai teori interaksi simbolis dari George Herbert Mead, terdapat 3 (tiga) elemen kunci dari keputusan mahasiswa untuk menggunakan judi *online* yaitu pikiran (*mind*), diri (*self*) dan masyarakat (*society*), yaitu sebagai berikut:

Pikiran (*Mind*)

Penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolis untuk memahami bagaimana simbol-simbol sosial dan interaksi teman sebaya dapat mempersuasi mahasiswa di Kota Bengkulu untuk terlibat dalam judi *online*. Simbol-simbol ini muncul dalam bentuk bahasa, istilah, atau cerita yang terkait dengan judi *online*, seperti "saldo", "*jackpot*", "depo", dan "*withdraw*".

Para informan mengungkapkan sangat terpengaruh oleh cerita kemenangan yang sering dibicarakan dalam kelompok teman sebaya mereka. Cerita kemenangan dan istilah-istilah khusus ini menciptakan makna yang kuat dan menarik dalam kelompok mereka, sehingga membuat judi *online* terlihat menarik dan menguntungkan.

Proses pengambilan peran (*role-taking*) memungkinkan mahasiswa untuk membayangkan diri mereka dalam situasi teman-teman mereka, merasakan euforia kemenangan, dan membayangkan keuntungan finansial. Hal ini memperkuat pesan persuasif

dan mendorong mereka untuk mencoba judi *online*.

Lingkungan sosial kelompok teman sebaya juga memperkuat efek dari simbol-simbol ini, menciptakan norma dan nilai yang mendukung judi *online*. Cerita kemenangan berfungsi sebagai bentuk validasi sosial, memberikan motivasi tambahan untuk mencoba judi *online* dan mendapatkan pengakuan dari teman-teman.

Dukungan emosional dan moral dari teman-teman dalam kelompok ini menciptakan lingkungan yang mendukung dan mendorong partisipasi dalam judi *online*. Dengan memahami mekanisme ini, dapat dilihat betapa kuatnya pengaruh komunikasi persuasif dalam kelompok teman sebaya dalam mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas yang berisiko seperti judi *online*.

Diri (Self)

Penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolis Mead untuk memahami bagaimana konsep diri (*self*) mahasiswa pengguna judi *online* di Kota Bengkulu terbentuk melalui interaksi sosial. Menurut Mead, individu membentuk identitas mereka melalui refleksi diri dari perspektif orang lain, yang disebut sebagai *looking-glass self*. Dalam konteks ini, mahasiswa sering kali melihat diri mereka melalui pandangan teman sebaya yang mempengaruhi keputusan mereka

untuk terlibat dalam judi *online*.

Para informan menyatakan bahwa mereka sangat dipengaruhi oleh pandangan dan penilaian teman-teman mereka. Cerita kemenangan teman sebaya memicu rasa penasaran dan membuat mereka membayangkan diri mereka sebagai bagian dari kelompok yang sukses. Proses refleksi diri ini membantu mereka membentuk identitas dan menyesuaikan perilaku mereka untuk memenuhi ekspektasi kelompok.

Misalnya Bona dan Gogon yang menggunakan perspektif teman-teman mereka untuk membenarkan keputusan mereka mencoba judi *online*, mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk mengikuti jejak teman-teman mereka. Tekanan sosial dan ekspektasi kelompok juga mendorong mereka untuk terus berpartisipasi dalam judi *online* guna mempertahankan citra positif dalam kelompok.

Selain itu, identitas individu di luar kelompok teman sebaya juga dipengaruhi oleh refleksi diri ini. Mahasiswa mulai melihat diri mereka sebagai penjudi yang sukses, yang mempengaruhi interaksi mereka dengan orang lain di luar kelompok. Penelitian ini menunjukkan betapa kuatnya pengaruh refleksi diri dan interaksi sosial dalam kelompok teman sebaya terhadap keputusan individu untuk terlibat dalam judi *online*.

Masyarakat (*Society*)

Penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolis Mead untuk memahami pengaruh interaksi sosial pada keputusan mahasiswa di Kota Bengkulu untuk terlibat dalam judi *online*. Mead mendefinisikan masyarakat (*society*) sebagai jaringan hubungan sosial yang membentuk individu melalui norma, nilai dan harapan sosial.

Penelitian menemukan bahwa teman-teman dekat sebagai *significant others* sangat mempengaruhi pandangan mahasiswa mengenai judi *online*. Teman-teman sebaya sering memberikan dorongan emosional dan moral melalui cerita kemenangan mereka, membuat judi *online* terlihat menarik dan menguntungkan. Informasi rinci tentang cara bermain dan strategi yang diberikan teman-teman sebaya juga membuat mahasiswa merasa lebih percaya diri untuk mencoba judi *online*.

Selain itu, sikap masyarakat umum (*generalized others*) juga mempengaruhi pandangan mahasiswa. Meski ada stigma sosial dan ancaman hukum terhadap judi *online*, mahasiswa merasa lebih dipengaruhi oleh dukungan teman-teman dekat mereka. Pengaruh teman sebaya (*significant others*) cenderung lebih dominan daripada masyarakat umum (*generalized others*). Teman-teman sebaya memberikan tekanan sosial dan keinginan untuk diterima, sehingga mahasiswa lebih termotivasi untuk mengikuti

jejak mereka dalam judi *online*. Identitas ganda dapat muncul ketika mahasiswa menyesuaikan perilaku mereka dalam berbagai konteks sosial, memungkinkan mereka untuk mengatasi konflik internal dan mempertahankan partisipasi dalam judi *online*.

Dengan memahami dinamika ini, dapat dikembangkan pendekatan yang lebih holistik dan efektif untuk mengatasi masalah judi *online* di kalangan mahasiswa, termasuk intervensi yang melibatkan pendidikan, dukungan sosial, dan perubahan dalam norma dan nilai sosial yang lebih luas.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa komunikasi persuasif dalam kelompok teman sebaya berperan signifikan dalam mempengaruhi mahasiswa untuk terlibat dalam judi *online* melalui beberapa bentuk berikut:

1. Cerita kemenangan, diskusi tentang kemenangan dari judi *online* menciptakan gambaran bahwa judi *online* adalah cara mudah untuk mendapatkan uang, menimbulkan rasa penasaran dan mendorong mahasiswa untuk mencoba.
2. Rasa penasaran dan iri, mendengar tentang kesuksesan finansial teman sebayanya yang kemudian menimbulkan rasa ingin tahu dan iri yang mendorong

mahasiswa untuk mencoba judi *online*.

3. Informasi dan dukungan emosional, teman sebaya memberikan informasi rinci dan dukungan emosional, meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa untuk terlibat dalam judi *online*.
4. Lingkungan pertemanan, suasana pertemanan yang antusias membahas keuntungan judi *online* menciptakan lingkungan kondusif bagi mahasiswa untuk mencoba aktivitas tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., & Parasit, L. (2023). Penyimpangan Sosial Perilaku Judi Dan Dampaknya Terhadap Keharmonisan Keluarga: Studi Kasus Tiga Keluarga di Kelurahan Takimpo, Kabupaten Buton. *Jurnal Sosiologi Miabhari*, 1(1), 86-106.
- Asriadi, A. (2021). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros) (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Adel Andila Putri. 2023. Transaksi Judi Online di Indonesia Sudah Mencapai 200 Triliun, Kominfo berantas Platform Judi Online!. <https://goodstats.id/article/transaksi-judi-online-di-indonesia-sudahmencapai-00-triliun-kominfo-berantas-platform-judi-online-fMVZl>. Diakses pada tanggal 09 Desember 2023.
- Desyinta Nuraini. 2023. Penyebab Kecanduan Judi Online dari Sisi Psikologis, Trauma hingga Gangguan Perkembangan. Hypeabis - Penyebab Kecanduan Judi Online dari Sisi Psikologis, Trauma hingga Gangguan Perkembangan. Diakses pada tanggal 10 Desember 2023.
- KataData. 2023. <https://databoks.katadata.co.id/tags/judi-online>. Diakses pada tanggal 10 Maret 2024.
- Kominfo. 2023. Judi Online Merajalela, Kominfo Serius Gencarkan Pemberantasan. Kementerian Komunikasi dan Informatika (kominfo.go.id). Diakses pada 09 Desember 2023.
- Kudadiri, E., Najemi, A., & Erwin, E. (2023). Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. *PAMPAS: Journal of Criminal Law*, 4(1), 1-15.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. (Alfabeta: Bandung).
- West, R., & Turner, L. H. (2017). Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi Edisi 5 Buku 1.