Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi
Volume. 5 Nomor. 1 Maret 2025
e-ISSN: 2827-7945; p-ISSN: 2827-8127, Hal. 593-615
DOI: https://doi.org/10.55606/juitik.v5i1.1347
Available online at: https://journal.sinov.id/index.php/juitik

Komunikasi Persuasi terhadap Upaya Pencegahan Kecanduan Permainan Judi *Online* di Kalangan Mahasiswa: Studi Kasus pada Mahasiswa Pemain Judi *Online* di Kota Surakarta

Zhafira Nazwa Kharismalihah[1*], Andika Sanjaya[2]
[1-2] Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia
Email : l100210116@student.ums.ac.id [1], as552@ums.ac.id [2]

Korespondensi penulis : l100210116@student.ums.ac.id *

Abstract. *This study was written because some students have been negatively affected by online gambling, and to figure out how to stop it. Online gambling itself is a game that uses the internet and involves money or valuable items, where players top up their digital wallets or e-wallets to participate. Players can win or lose, and the game involves betting. The research question in this study is: How does persuasive communication influence students to engage in online gambling, and how can persuasive communication be used to prevent online gambling among students? The objective of this study is to understand how persuasive communication influences the mindset and behavior of students in Surakarta and to identify efforts or methods to prevent online gambling addiction. The benefits of this study are to obtain in-depth information regarding how persuasive communication patterns influence students in Surakarta and the preventive measures for online gambling. The theory used in this study is the learning theory or social cognitive theory. This study is classified as qualitative descriptive, with data collection through semi-structured interviews using snowball sampling.*

Keywords: *Persuasive Communication, Prevention, Online Gambling, Students*

Abstrak. Penelitian ini ditulis dengan alasan adanya Mahasiswa yang mengalami dampak negatif yang dihasilkan dan guna untuk membuat pencegahan permainan judi *online*. Judi *online* sendiri yaitu permainan yang menggunakan jaringan internet di dalamnya yang melibatkan sejumlah uang ataupun suatu barang yang dianggap berharga dengan cara mengisi saldo pada uang digital ataupun *Topup ewallet* dimana seseorang yang memainkan akan mendapatkan menang atau kalah dan dapat dikatakana dengan adanya taruhan didalamnya.Rumusan Masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana peran komunikasi persuasi dalam mempengaruhi seorang mahasiswa melakukan permainan judi *online* dan bagimana cara komunikasi persuasi dapat melakukan pencegahan dalam permainan judi *online* dikalangan mahasiswa tersebut? Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana komunikasi persuasi dalam mempengaruhi pola pikir dan memberikan pengaruh mahasiswa di kota Surakarta serta memberikan upaya ataupun cara untuk mencegah kecanduan bermain judi *online*, Manfaat dari penelitian ini yaitu guna untuk mendapatkan segala informasi yang mendalam terkait bagaimana pola komunikasi persuasi yang dapat mempengaruhi mahasiswa di kota Surakarta serta upaya pencegahan dari permainan judi *online* tersebut. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori belajar atau teori kognitif sosial. Penelitian ini termask dalam kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui wawancara semi terstruktur, menggunakan *snowball sampling*.

Kata kunci: Komunikasi Persuasif, Pencegahan, Judi *Online*, Mahasiswa.

1. LATAR BELAKANG

Pemilihan penelitian ini dibahas mengenai adanya komunikasi persuasi sebagai upaya untuk pencegahan permainan judi *online* dikalangan mahasiswa pada khususnya dengan alasan yaitu adanya mahasiswa yang mengalami beberapa dampak yang mereka alami dengan sengaja atau tidak sengaja dampak itu memberikan efek yang buruk serta dapat memengaruhi pola pikir serta gaya hidup mereka dalam kehidupan sehari-hari. Yang dimana dari adanya permainan judi *online* tersebut seseorang dapat menyebabkan kecanduan yang berkepanjangan serta dari

Received: Mei 12, 2024; Revised: Juni 15, 2024; Accepted: Juni 29, 2025; Pubhlised: Juli 03, 2025

adanya kecanduan tersebut akan mengakibatkan segala sesuatu yang dapat merugikan dirinya sendiri, mereka hanya memikirkan kesenangan semata tanpa memikirkan dampak yang berkepanjangan yang akan terjadi di kemudian hari. Tentunya hal ini dapat menimbulkan keresahan yang terjadi tak hanya dirasakan oleh pemain judi *online* tersebut tetapi juga dirasakan oleh orang di sekitar mereka yang terjadi karena adanya perubahan perilaku yang dialami seseorang pemain judi *online* khususnya mahasiswa. Dengan hal tersebut komunikasi persuasi dalam penelitian ini memiliki sebuah peran ataupun cara yaitu sebagai sarana memberi kesadaran secara langsung ataupun tidak langsung dengan mengedukasi masyarakat khususnya untuk mahasiswa tentang dampak apa saja yang dapat dihasilkan dari permainan judi *online*, dengan adanya hal tersebut pesan yang disampaikan secara persuasi diharapkan dapat memberikan perubahan serta memberikan cara pandang yang baik untuk menyangkal permainan judi *online* di kalangan mahasiswa khususnya sehingga mereka dapat menjadi seseorang yang lebih baik dalam segala hal terutama dalam pengambilan keputusan ataupun dalam pengambilan sikap.

Permainan judi merupakan suatu tindak pidana yang sangat bertentangan terhadap segala aturan ataupun norma yang berlaku di dalam suatu negara seperti norma agama, kesusilaaan, ataupun norma hukum (Nurdiana, Aisyah & Ilham,2022). Sedangkan permainan judi online yaitu permainan yang menggunakan jaringan internet di dalamnya yang melibatkan sejumlah uang ataupun suatu barang yang dianggap berharga dengan cara mengisi saldo pada uang digital ataupun Topup ewallet dimana seseorang yang memainkan akan mendapatkan menang atau kalah dan dapat di katakana dengan adanya taruhan didalamnya. Adapun 3 elemen yang harus ataupun biasanya ada daam permainan perjudian online yaitu diantaranya pertimbangan, resiko, serta hadiah. Permainan judi online juga terdapat sebuah perjanjian di dalamnya yang dimana mereka harus menyetujui jika taruhan yang dimainkan kalah maka uang taruhan harus di berikan kepada lawan yang lainnya. Meski terkadang banyak sekali pemain judi online yang mengalami banyak kerugian namun perjudian sampai saat ini masih eksis tersebar pada kehidupan sehari-hari pada masyarakat khususnya pada kalangan mahasiswa. Pada umumnya seeorang bermain judi online karena adanya beberapa hal diantaranya yaitu seseorang mendapatkan pengaruh dari teman ataupun lingkungan di sekitar mereka yang memainkan permainan tersebut, tak hanya itu mereka juga mendapatkan efek kecanduan jikalau orang tersebut dapat memenangkan taruhan yang dirasa besar serta menguntungkan berkai-kali lipat.

Dengan adanya dorongan dari perkembangan zaman yang semakin pesat permainan judi online ini dengan mudah untuk diakses di berbagai laman yang tersedia, permainan judi online sangat pesat pertumbuhannya karena adanya suatu teknologi dari internet yang sangat berperan dan berlanganan besar dalam suatu situs yang bersangkutan tak hanya itu banyak masyarakat khususnya para mahasiswa yang semakin bergantung pada kemajuan teknologi dalam hal untuk memajukan perekonomian dan keberlangsungan hidupnya. Mereka menganggap bahwa dengan melakukan permainan judi online akan mendapatkan keuntungan yang berkali-kali lipat dengan memenangkan hasil taruhan yang mereka mainkan tanpa memikirkan kerugian yang mereka alami. Adanya hal tersebut membuat adanya ketertarikan dan pengaruh tersendiri secara tidak langsung dikalangan mahasiwa untuk memainkan situs judi online yang tersebar secara luas di media sosial dengan harapan untuk mendapatkan uang yang lebih guna untuk kebutuhan hidup untuk kebutuhan dirinya sendiri sesuai dengan apa yang mereka inginkan untuk kesenangan semata dengan adanya pengaruh dari komunikasi persuasi yang diberikan oleh seseorang tersebut.

Dengan adanya hal tersebut menjadi salah satu yang menyebabkan Mahasiswa sampai saat ini dapat dikatakan yang mudah tertarik dalam permainan judi online yang dimana mereka hanya memikirkan keuntungan ataupun membayangkan keuntungan yang di dapatkan tanpa berfikir adanya dampak kerugian yang di dapatkan, permainan judi online ini dapat berkembang pesat dengan seiring berjalannya waktu jika tidak ada tindakan yang dapat mencegah permainan tersebut, Mereka bahkan menganggap permainan tersebut adalah permainan yang lumrah dan wajar (Siringoringo, Yunita & Jamaludin,2024). Ditambah dengan adanya perkembangan yang sangat pesat dari adanya pola globalisasi mahasiswa dengan mudah menggunaan situs pemainan judi online sebagai salah satu mata pencaharian yang utama dalam mendapatkan tambahan uang saku dengan cara yang mudah hal itulah yang menyebabkan mahasiswa mengalami ketergantungan dengan adanya permainan judi online (Subagyo & Astuti, 2022). Tak hanya itu, semakin maraknya permainan judi online dikalangan mahasiswa dapat menyebabkan terjadinya perubahan dalam memperoleh suatu penghasilan menjadi tidak konvensional yang akan menimbulkan rasa kemalasan dalam melakukan sesuatu khususnya pada kalangan mahasiswa. Tanpa adanya faktor pencegah yang terjadi adalah permainan judi online ini akan semakin meningkat dan dapat merusak moral, serta perilaku mahasiswa secara terus-menerus karenanya permainan ini adalah permainan yang mudah untuk mempengaruhi pemikiran manusia khususnya para mahasiswa dengan mudah dari adanya engaruh yang ada pada lingkungan masyarakat di sekitar kita secara sengaja ataupun tidak sengaja diberikan.

Adanya pengaruh komunikasi persuasif saat ini sangat memegang peranan yang sangat penting dalam mempengaruhi pola pikir dan memberikan pengaruh seseorang untuk bermain permainan judi online slot dikarenakan komunikasi persuasif dapat memengaruhi sikap, kepercayaan, dan pola pikir seseorang sesuai dengan keinginan mereka secara cepat (Rahmi, Hafiar & Bakti,2019). Tercatat saat ini situs judi online tersebar kurang lebih 20 situs di media sosial, hal ini menandakan bahwasannya betapa besar pengaruh yang di berikan dengan adanya perkembangan zaman dan teknologi yang diikuti dengan adanya pengaruh dari komunikasi persuasi itu sendiri yang menyebabkan banyaknya antusiasme para pemain yang sangat memiliki jiwa kompetitif untuk memenangkan permainan judi online tersebut (Meswari & Ritongga,2023).Semakin banyaknya situs yang beredar semakin pula dampak yang dihasilkan dan di rasakan mahasiswa dengan bermain permainan judi online slot tersediri. Sedangakn dampak yang akan dihasilan tidak hanya mengganggu ketertiban serta keamanan masyarakat saja namun juga akan merusaknya moral pemain permainan judi online slot tersebut (Kuasa & Jaya,2022). Rusaknya moral juga akan berpengaruh kepada pola hubungan komunikasi antar pribadi pemain judi online tersebut yang tentunya sangat berbahaya dan sangat merugikan ara pemain judi online khususnya dikalangan mahasiswa.

Tentunya fenomena ini menimbulkan perubahan sikap pragmatis karena mereka menganggap dengan kecenderungan bermain judi online akan menghasilkan keberuntungan secara instan yang nantinya mereka akan memiliki kebiasaan serta kecenderungan untuk selalu mencoba permainan tersebut tanpa memikirkan efek kegagalan yang di berikan dari segi individu ataupun sosial bermasyarakat (Singgoringo, Yunita, & Jamaludin,2024).

Permasalahan yang terjadi saat ini maraknya mahasiswa yang bermain permainan judi online akibat dari adanya pengaruh komunikasi persuasi khususnya Kota Surakarta dengan mengakses situs secara mudah di media sosial sehingga dari adanya permainan tersebut mengakibatkan adanya efek kecanduan yang sangat dahsyat dalam mempengaruhi kehidupan seseorang itu tersendiri. Adanya kecanduan tersebut mengakibatkan rusaknya moral mahasiswa yang bermain permainan judi online. Kecanduan yang dialami mengakibatkan rusaknya moral serta pikiran mereka yang diantaranya mereka akan malas untuk melakukan proses belajar di kampus, mereka akan memiliki sifat temperamental, emosional dan lain sebagainya. Tak hanya moral pikiran saja yang rusak mereka juga mengalami komunikasi antar pribadi ataupun kedekatan sosial yang dapat dikatakan kurang baik, karena mereka akan cenderung murung, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, bahkan mereka menanggap diri mereka lebih baik dari pada orang lain disekitar mereka. Tentunya adanya hal ini sangat mengakibatkan sesuatu yang sangat berbahaya jika tidak segera dilakukan pencegahan dalam

bermain permainan judi online. Di Indonesia sendiri telah berada dalam masa kehawatiran yang dimana banyak perputaran dana yang sangat besar jika tidak dilakukan suatu pencegahan akan mengakibatkan kerusakan serta keresahan pada masyarakat dan khususnya memberikan pengaruh yang buruk untuk Mahasiswa. Bahwasannya permainan judi online ini telah tercatat pada Pusat Pelaporan dan Analisis Transasi Keuangan (PPATK) Kuartal I tahun 2024 menerangkan bahwasannya adanya perputaran dana yang sangat besar akibat permainan judi online yang telah menyentuh nominal Rp100 Triliun dengan 3,2 juta orang atau lebih orang yang yang terlibat dalam permainan judi online melalui beberapa platform yang tersedia secara online dan mudah serta gratis untuk diakses (RRI,2024). Perputaran dana akibat judi online tersebut akan terus mengalami kenaikan jika tidak segera adanya pencegahan, Bahwasannya adanya perputaran permainan akibat judi online di Indonesia hingga pada kuartal pertama 2024 menembus angka Rp600 Triliun. Menurut Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) Indonesia Budi Arie Setiadi menjelaskan bahwasannya adapun jumlah penduduk di Indonesia yang terlibat dalam permainan judi online hingga saat ini menyentuh angka 4 juta jiwa. Dengan adanya hal tersebut dan seiring dengan adanya perkembangan zaman serta kemajuan teknologi permainan judi online akan terus mengalami kenaikan dan akan terus memarak jika tidak ada pencegahan secara cepat dan tegas (Finance detik,2024).

Dipilihnya Studi Kasus di kota Surakarta sebagai tempat penelitian pencegahan permainan judi online yaitu dapat diketahui bahwasannya kota Surakarta ini terkenal dan memegang pedoman sebagai kota yang aman, damai, santun, tertib dengan mengikuti segala kebijakan ataupun hukum yang ada baik hukum negara ataupun hukum agama, serta kota ini memegang slogan dengan sebutan Solo Anti Judi (#soloantijudi) maka dari itu adanya masayarakat khususnya Mahasiswa yang beraada di kota ini dan bermain permainan judi online sangat dianggap telah membuat kerusakan dan teelah melanggar segara aturan yang telah ditetapkan sesuai dengan slogan kota Surakarta tersebut. Adapun Mahasiswa di kota Surakartaa yang bermain permainan judi online kurangnya memahami tentang pengaruh ataupun dampak yang dihasilkan adanya permainan judi onlie yang tentunya sangat merugikan diri mereka sendiri tanpa memikirkan dampak yang akan terjadi di kemudian hari, mereka hanya mengandalkan kepuasan mereka serta mengandalkan bahwasannya mereka akan menang dalam taruhan tersebut. Namun pada kenyataannya hal tersebut hanyalah ketidakpastian yang akan terjadi antara menang atau kalah dalam taruhan. Dalam masalah komunikasi antar pribadi tersendiri pemain judi online dapat merusak hububungan pertemanan, hubungan keluarga, dan hubungan dengan orang sekitar hal ini dikarenakan mereka tidak peduli dengan lingkngan di sekitar

mereka sehingga mereka akan menimbulkan efek isolasi tersendiri (Ramadhan & Wijayani,2023).

Penelitian ini memegang peranan dalam beberapa aspek yang dianggap penting yaitu yang pertama mengetahui bagaimana komunikasi persusi dalam mempengaruhi pola perilaku mahasiswa dalam bermain permainan judi online , menjelaskan dampak dari pola hubungan komunikasi pemain permainan judi online, serta memberikan efek ataupun cara pencegahan permainan judi online dikalangan mahasiswa agar tidak menjadikan permainan ini semakin berkembang dengan semakin marak. Yang menjadi pembeda penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu dalam penelitian sebelumnya tidak membahas secara lebih spesifik dampak yang dihasilkan dalam permainan judi online yang disebabkan dengan adanya komunikasi Persuasi. Penelitian sebelumnya hanya membahas dampak yang di akibatkan dalam permainan judi online saja tanpa memikirkan dampak yang mengakibatkan rusaknya pola komunikasi antar pribadi pemain permainan judi online di lingkungan masyarakat akibat dari pengaruh komunikasi persuasi yang diberikan serta penelitian ini memberikan cara pencegahan yang dapat membantu berhentinya seseorang dalam bermain permainan judi online di kalangan mahasiswa. Upaya Pencegahan hal ini bermaksud untuk memberantas kaum muda khususnya pada kalangan mahasiswa untuk tidak melakukan tindakan yang merugikan bagi dirinya sendiri ataupun bagi lingkungan sosial, guna untuk menjadikan mahasiswa menjadi manusia intelektual sehingga dapat memberikan perubahan positif yang lebih maju untuk kehidupan yang lebih baik.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana peran komunikasi persuasi dalam mempengaruhi seorang mahasiswa dalam melakukan permainan judi online dan bagimana cara komunikasi persuasi dapat melakukan pencegahan dalam permainan judi online dikalangan mahasiswa tersebut? Rumusan masalah tersebut mengacu pada permainan judi online yang muncul akibat dari adanya komunikasi pesuasi yang pada dasarnya akan menyebabkan adanya perubahan perilaku ataupun moral mahasiswa di Kota Surakarta pada saat bermain permainan judi online tersebut. Hal ini tentunya menjadikan bagaimana prespektif atau pandangan serta hubungan yang terjadi antara pemainan judi online dengan kehidupan sehari- hari dari para mahasiswa di Surakarta.

Adapun Elemen komunikasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu terfokuskan pada 3 hal yaitu: 1. Pengirim pesan (sender) yang dimana seseorang pengirim pesan yang memberikan sebuah informasi terkait bagaimana penggunaan permainan judi online dengan menggunakan proses komunikasi persuasif di dalamnya menyebutkan adanya kemenangan berlipat ganda yang di berikan dengan adanya permainan judi online pada kalangan mahasiswa. Tak hanya

itu adapun Admin permainan judi online yang selalu memberikan seperti jaminan kemenangan ataupun keuntungan berkali lipat yang biasanya dikirimkan admin melalui saluran nomor telepon atau WhattsApp dengan adanya syarat permainan dengan kelipatan dan topup saldo yang telah di tentukan didalam pesan tersebut sehingga tentunya seseorang yang bermain permainan judi online khususnya mahasiswa dalam penelitian ini mudah tertarik tanpa memikirkan terlebih dahulu efek yang di hasilkan ataupun tanpa memkirkan terlebih dahulu apakah informasi tersebut valid atau tidaknya. 2. Penerima pesan (Reciver) dalam hal ini penerima pesan khususnya mahasiswa menerima terkait segala informasi yang diberikan dari seorang pengirim ataupun dari admin judi online terkait iming-iming yang diberikan adanya permainan judi online karena mereka menerima ketertarikan yang diberikan yaitu adanya sebuah kemenangan ataupun keuntungan yang dimana dapat melipat gandakan uang yang mereka jadikan modal awal dalam perputran dana permainan judi online tanpa memikirkan adanya dampak negatif ataupun kerugian yang nantinya akan diberikan. 3.Efek (Effect) dalam hal ini mahasiswa yang bermain permainan judi online akan mengalami ataupun akan mendapatkan efek yang akan diterimanya diantaranya mereka akan mengalami perubahan dalam berperilaku di lingkungan sekitar mereka yang dimana akan lebih cenderung akuh, sering menyendiri, bahkan sudah tidak peduli dengan orang di sekitarnya karena hal ini muncul akibat adanya kecanduan yang diberikan. Namun dari permainan tersebut muncul hal negatif yang meresahkan untuk lingkungan ataupun untuk dirinya sendiri yang tentunya sangat merugikan. Dengan adanya permainan tersebut mahasiswa yang bermain judi online mengalami tindakan yang negatif seperti perubahan perilaku, emosi tidak stabil, mengalami kekurangan dalam material yang mengakibatkan mahasiswa tersebut sering meminjam uang ke temannya, dan mereka menjadi cenderung malas dalam hal akademik (Nawawi & Yuliana,2022). Seperti Misalnya mereka akan mengalami ganguan dalam emsional mereka dimana akan lebih cenderung mudah marah, tidak bisa mengontrol emosi mereka, dan sangat mudah tersinggung (Temperamental). Adapun di dalam lingkup perkuliahan mereka akan mendapatkan efek ataupun dampak negatif yang dimana mereka akan memiliki rasa malas, dalam hal akademik mengalami penurunan, bahkan dapat mengakibatkan mengulang sebuah mata kuliah atau tidak lulus karena adanya rasa malas yang berlebihan tersebut. Tak hanya itu mereka juga akan mendapatkan kerugian dalam hal perekonomian dimana adanya kekalahan yang di dapatkan dapat mengurangi uang mereka yang pada akhirnya mereka akan melakukan suatu hal yang menyimang seperti mengadaikan barang yang mereka punya, menjual barang kebutuhan mereka, bahkan dapat melakukan tindakan mencuri.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana komunikasi persuasi dalam mempengaruhi pola pikir dan memberikan pengaruh mahasiswa di kota Surakarta dalam bermain permainan judi online, memberikan penjelasan mengenai kerugian ataupun dampak yang diakibatkan ketika bermain permainan judi online, untuk mengetahui hal apa saja yang melatarbelakangi mahasiswa untuk melakukan permainan judi online tersebut. Dengan adanya beberapa tujuan tersebut dapat diharapkan nantinya penelitian ini dapat mencegah segala dampak negatif yang dihasilkan dari permainan judi online, tak hanya itu penelitian ini juga mempunyai harapan besar dapat mengubah pola pemikiran mahasiswa khususnya di kota Surakarta menjadi lebih baik kedepannya dan dapat menghentikan segala aktivitas mahasiswa Univeritas Muhammadiyah Surakarta dalam hal perjudian online yang sangat merugikan.

Manfaat dari penelitian ini yaitu guna untuk mendapatkan segala informasi yang mendalam terkait bagaimana pola komunikasi persuasi yang dapat memengaruhi mahasiswa dalam melakukan atau bermain permainan judi online serta memberikan upaya untuk melakukan pencegahan dalam bermain permainan judi online dikalangan mahasiswa khususnya di kota Surakarta.

2. KAJIAN TEORITIS

a) Teori Belajar atau Teori Kognitif Sosial

Teori yang dikemukakan oleh salah satu ahli yaitu Albert Bandura yang menjelaskan bahwasannya belajar adalah salah satu dari proses melakukan interaksi stimulus yang nantinya akan mendapatkan sebuah respon dalam suatu interaksi yang dilakukan, ataupun bagaimana cara seorang individu belajar dari segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar mereka melalui sebuah pengamatan yang dilakukan dengan adanya proses interaksi yang terjalin serta seorang individu akan lebih memperkuat sebuah perilaku tersebut yang di dapatkan melalui sebuah proses permodelan yang diperoleh dari seseorang yang dijadikan panutan ataupun permodelan bagi mereka (Mardani & Azizah,2021).Dimana dalam penelitian ini teori tersebut menjelaskan bahwasanya sebuah perilaku menyimpang dihasilkan dari proses belajar terlebih dahulu dari sebuah observasi ataupun pengamatan yang dilakukan oleh seseorang terlebih dahulu adapun yang dimaksud perilaku menyimpang adalah perilaku yang tidak sesuai dan tidak dianjurkkan oleh sebuah hukum yang berlaku. Dalam hal ini diartikan bahwasannya permainan judi *online* dihasilkan ataupun dipelajari dari seseorang dengan cara melihat perilaku orang lain yang selanjutnya akan ditiru dalam kehidupan sehari-hari.

Teori belajar merupakan suatu ciri khas yang dibuat untuk manusia dalam membedakan dengan sesuatu. Teori ini terjadi selama berlangsungnya seumur hidup manusia yang berfokus dalam memahami serta menjelaskan segala tingkah laku serta dapat merespon segala sesuatu yang ada di sekitar manusia dengan diiringi adanya pengaruh yang ada. Teori belajar melibatkan sebuah pengalaman hidup manusia yang pernah dilaluinya serta akan merespon beberapa pengaruh dalam hidup manusia sehingga manusia tersebut akan melakukan apa yang telah mereka lihat ataupun pelajari dari pengalaman sebelumnya, serta seseorang akan menghentikan segala sesuatu tersebut jika telah mendapatkan hukuman.

Adapun dalam Teori Belajar Bandura ini terdapat beberapa Faktor dan Prinsip utama yang terpenting dalam memengaruhi seseorang dalam proses belajar dalam penelitian ini karena adanya Faktor Terpenting Pengaruh Dalam Proses Belajar yang dimana diantaranya: Keyakinan Diri *(Sef-Efficacy)* dimana seseorang individu percaya terhadap sesuatu yang akan mengacu sebuah kemampuannya untuk berhasil dalam tujuan tertentu yang didasari dengan adanya keyakinan dalam diri seseorang sehinga akan lebih memotivasi seseorang dalam proses belajar dalam penelitian ini seseorang akan memiliki motivasi dan kepercayaan yang penuh akan mendapatkan keuntungan berkali-kali lipat dengan memainkan permainan judi *online* tanpa memikirkan efek negatif ataupun kerugian yang nantinya akan di dapatkan, Pengaruh Sosial Dijelaskan dalam hal ini seorang induvidu akan meniru serta mendapatkan sebuah pembelajaran dari proses pengamatan dari seorang yang di jadikan panutan ataupun permodelan karena telah berhasil dalam suatu tujan yang mereka miliki dalam hal ini seorang individu khususnya mahasiswa akan meniru seorang yang ada di sekitar mereka yang juga bermain permainan judi *online* ataupun seorang yang memberi pengaruh dalam permainan judi *online* yang telah berhasil memenangkan hasil taruhan yang berkali lipat sehingga seseorang yang dipengaruhi tersebut merasa percaya akan adanya kemenangan terus-menerus tanpa mengetahi kekalahan yang sudah di dapatkan oleh seseorang yang di jadikan permodelan tersebut, Lingkungan Belajar lingkungan Belajar ataupun dapat di artikan dengan lingkungan sekitar memilikiperan yang sangat penting dalam memberikan pengaruh seseorang untuk melakukan sesuatu, hal ini seorang yang bermain permainan judi *online* di kalangan mahasiswa khususnya mendapatkan pengaruh cepat yang di dapatkan melalui lingkungan sekitar mereka entah dari teman kuliah, ataupun orang-orang lain di sekitar mereka. Sehingga mereka akan termotivasi untuk melakukan hal yang sama.

Dalam hal ini juga menjelaskan adanya sebuah prinsip utama menurut Bandura diantaranya: Pembelajaran Melalui Sebuah Observasi *(Social Learning)* dimana seorang individu akan melakukan proses pembelajaran dari sebuah pengamatan di lingkungan sekitar serta akan meniru tindakan ataupun perilaku dari orang yang ada di sekitar mereka ataupun dari sebuah pengamatan yang telah diakukan. Dalam penelitian ini seseorang mahasiswa khusunya akan melakukan tindakan permainan judi *online* yang bersumber dari pengamatan seorang teman ataupun orang yang ada di lingkungan mereka saat mendapatkan kemenangan yang di dapatkan dari permainan tersebut secara instan dan cepat tanpa memikirkan dampak kedepannya,Pengaruh Diri *(Self – Influence)* Pengaruh tidak hanya di sebabkan oleh lingkungan luar ataupun faktor eksternal saja melainkan juga dapat disebabkan oleh faktor internal dalam diri setiap individu itu sendiri yang di dasari oleh sebuah pemikiran, keyakinan, tujuan yang di milikinya secara kuat. Dalam hal ini seorang mahasiswa akan melakukan permainan judi *online* juga dapat di dasari oleh faktor dalam dirinya seperti memiliki tujuan untuk menambah uang saku mereka sehingga mereka memiliki pemikiran untuk memainkan permainan judi oline tersebut karena juga di didasari oleh komunikasi persuasi dari orang lain sehingga mahasiswa ataupun individu tersebut memiliki keyakinan penuh akan menang ataupun mendapatkan keuntungan yang berkali lipat guna untuk menambah pemasukan ataupun uang saku mereka, Efikasi Diri *(Self-Efficacy)* Efikasi diri yang tinggi akan memberikan sebuah keyakinan penuh terhadap sebuah kemampuan untuk mencapai tujuan serta hasil yang seseorang inginkan. Dalam penelitian ini seorang mahasiswa khususnya memiliki keyakinan penuh dalam memenangkan perputaran uang pada permainan judi *online* tanpa memikirkan dampak kerugian yang akan mereka miliki sehingga individu tersebut jika kalah dalam permainan judi *online* itu akan terus menerus bermain lagi dan lagi karena mereka yakin dalam permainan selanjutnya akan mendapatkan kemenangan ataupun keuntungan, dan Penguatan *(Reinforcement)* menyatakan bahwa sesuatu yang menjadi hasil dari seorang individu dinyatakan dapat memungkinkan seseorang mendapatkan sesuatu yang terulang. Dalam konteks penelitian ini seorang individu akan melakukan permainan judi *online* salah satunya setelah mereka diberi kemenangan yang berkali lipat sehingga individu tersebut yakin dan akan mengulang untuk melakukan perputaran dana lagi yang di yakini akan mendapat keuntungan yang lebih besar dari keuntungan sebelumnya.

b) Landasan Teori

Yang menjadi landasan teori dalam penelitian ini yang berjudul "Komunikasi Persuasi Terhadap Upaya Pencegahan Kecanduan Permainan Judi *Online* di Kalangan Mahasiswa: Studi Kasus Pada Mahasiswa Pemain Judi *Online* di Kota Surakarta" dapat dijelaskan dalam beberapa kategori yaitu: 1. Komunikasi Persuasi yang dimana dalam hal ini komunikasi persuasi dapat dikatakan sebagai salah satu peran utama seorang mahasiswa melakukan sebuah permainan judi *online* yang disebabkan dengan adanya pengaruh yang diberikan dari orang lain dengan adanya daya Tarik tersendiri di dalamnya tanpa seseorang itu menyadari akan adanya efek buruk untuk kedepannya. Tak hanya itu dalam hal ini komunikasi persuasi juga berperan penting dalam upaya untuk pencegahan permainan kecanduan judi *online* di kalangan mahasiswa karena sesuai dengan konsepnya tersendiri komunikasi persuasi dapat mempengaruhi seseorang untuk melakukan pencegahan ataupun pemberhentian mahasiswa dengan menjelaskan secara detail bagaimana akibat ataupun dampak yang didapatkan ketika bermain permainan judi *online* tersebut. komunikasi persuasif juga dapat menggambarkan suatu alur dari suatu tahapan yang dimana nantinya akan dikirimkan dan di terima oleh seseorang yang dimana nantinya pesan yang disampaikan akan dapat mempengaruhi pola perilaku dari seseorang sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pengirim pesan, dari hal tersebut seseorang nantinya akan mengalami perubahan sikap dan respon. Yang dimana pesan tersebut tidak hanya dapat mempengaruhi sikap penerima pesan saja namun juga dapat merubah pemikiran serta tanggapan terkait pesan yang disampaikan, hal ini berlangsung ketika seseorang tersebut mendengar, melihat, serta mempelajari sesuatu ataupun informasi yang telah diberikan oleh pengirim pesan (Mirawati,2021).

Dimana seseorang yang bermain judi *online* pada awalnya mereka terpengaruh dari seseorang dengan cara mendengarkan, melihat cara pola permainan tersebut dan nantinya mereka akan mempraktekkan permainan judi *online* tersebut. Tak hanya itu komunikasi persuasi sendiri juga dapat memusatkan suatu perhatian dengan cara mengubah sikap dengan cara menguatkan dan meyakikan seserang untuk dapat mengikuti sesuai dengan apa yang diharapkan orang tersebut hal ini dapat dilakukan juga dengan menggunakan penggunaan media pada pesan ataupun sesuatu yang berfokus pada karakteristik dari seseorang yang telah diberi pengaruh (Zain,2017). Dengan adanya hal tersebut maka proses dari komunikasi persuasi tersendiri akan dengan mudah dapat membantu membangkitkan sebuah motivasi terkait dengan apa yang disampaikan oleh komunikan kepada komunikator ataupun orang yang memberikan pengaruh. Hal ini dapat dikatakan karena dengan adanya bujukan ataupun pengaruh yang diberikan maka seseorang akan dengan mudah untuk mempelajari terkait pola

yang disampaikan sehingga dengan sendirinya seseorang tersebut akan mengikuti segala sesuatu yang disampaikan. Mereka akan cenderung terus melakukan hal tersebut yang bahkan dapat dijadikan sebuah kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Karena komunikasi persuasi pada dasarnya dibuat salah satunya untuk dapat mengubah sikap dan perilaku seseorang tanpa orang tersebut sadar yang dilakukan dengan cara halus dengan sifat tanpa memaksa seseorang, 2.Kecanduan dengan adanya daya tarik akibat pengaruh yang diberikan kepada seseorang hal ini menyebabkan seorang individu rentan akan melakukan permainan tersebut yang nantinya akan menyebabkan sebuah kencanduan karena didasari dengan rasa yang tidak pernah terpuaskan ketika bermain permainan judi *online*. Kencanduan permainan judi *online* sendiri akan menyebabkan sebuah dampak yang sangat memberikan perubahan perilaku seorang individu yang dapat dikatakan sangat besar, dalam lingkup mahasiswa sendiri seorang yang melakukan serta bermain permainan judi *online* akan mengalami ganguan kesehatan, mental, dan masih banyak lagi. Seperti misalnya emosional, temperamental, stress, serta anti dengan lingkungan sosial di sekitarnya, dalam hal kecanduan ini juga menjadikan seorang mahasiswa menjadi malas untuk belajar (penurunan dalam hal akademik), dan menjadi malas untuk datang ke kampus dalam hal perkuliahan, 3. Teori Belajar dalam hal ini salah satu teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teori belajar yang dimana seorang individu ataupun dalam konteks penelitian ini yaitu mahasiswa, dapat mengenal dan memainkan permainan judi *online* bersumber dari proses belajar yang dimana seseorang akan melihat, mempelajari, serta menirukan apa yang telah mereka dapatkan sebelmnya. Tentunya hal ini dapat menyebabkan juga seseorang mengalami suatu perubahan dalam dirinya

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam hal ini menggunakan peneletian kalitatif. Langkah pertama dalam penelitian kualitatif ini yaitu dengan cara mendeskripsikan mengenai bagaimana teknik itu digunakan dengan benar sehingga hal ini dapat digunakan untuk mengkategorisasikan sebuah persitiwa ataupun dapat digunakan untuk mengkaji sebuah peristiwa atau keyainan yang sedang terjadi. Dalam penelitian ini dilakukan dengan cara meneliti pengalaman seorang individu dengan subjektif oleh mahasiswa di kota Surakarta khususnya yang bermainan ataupun memiliki pengalaman bermain permainan judi *online*.

Penelitian ini mengunakan pendekatan deskriptif dengan metode studi kasus yang dimana dalam penelitian ini akan menjelaskan secara menyeluruh secara detail bagaimana dampak ataupun akibat yang diberikan oleh mahasiswa saat bermain permainan judi *online*. Dengan menggunakan studi kasus juga peneliti memberikan pandangan secara rinci dari setiap individu yang diambil dari latar belakang ataupun pengalaman yang berbeda-beda. Dalam studi kasus ini subjek penelitiannya adalah mahasiswa yang secara pribadi melakukan ataupun sedang mengalami suatu peristiwa yang sedang ditelti.

Penelitian ini mengumpulkan data dengan menggunakan teknik wawancara karena teknik ini adalah teknik yang paling umum biasanya digunakan dalam penelitian kualitatif. Tak hanya itu menggunakan teknik wawancara juga dapat menghasilkan sebuah informasi yang sebenar-benarnya yang di alami oleh seseorang sesuai dengan pengalaman berbeda yang dialami oleh setiap individu. Wawancara dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan secara verbal kepada mahasiswa yang bermain permainan judi *online*. Teknik wawancara yang dilakukan yaitu dengan menggunakan wawancara semi terstruktur yang dimana peneliti akan terjun langsung ke lokasi peneletian dan akan menambahkan serta memperluas suatu pertanyaan yang telah disusun sebelumnya kepada partisipan ataupun mahasiswa, dengan diperkuat dengan adanya hasil ataupun dokumentasi.

Dalam hal ini penelitian ini mendapatkan sebuah informasi juga menggunakan teknik *Snowball Sampling*. Hal ini dilakukan karena jumlah mahasiswa yang bermain permainan judi *online* di kota Surakarta tidak diketahui secara keseluruhan maka penelitian ini menggunakan teknik tersebut dengan cara menentukan 2-3 informan atau mahasiswa untuk diwawancarai guna untuk mendapatkan informasi secara lebih jelas terkait. Adapun kriteria informan yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu: Mahasiswa aktif berusia 20-25 tahun (pemilihan usia ini didasarkan dengan alasan karena dalam usia tersebut mahasiswa sudah mulai beradaptasi dengan pergaulan dan lingkungan sekitar), Mahasiswa yang bermain permainan judi *online*.

Dengan menggunakan teknik pengambilan data secara wawancara peneliti dapat menyimpulkan bagaimana hasil yang diberikan dari proses wawancara tersebut yang nantinya akan memberikan sebuah upaya sesuai dengan tujuan peneliti yaitu tentang pencegahan permainan judi *online* dengan menggunakan komunikasi persuasif. Tak hanya

Itu dari hasil tersebut peneliti juga akan menganalisis data yang dihasilkan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis tematik yang dimana peneliti akan mengidentifikasi hasil wawancara sesuai dengan pola yang didapatkan dari hasil ataupun data yang telah dihasilkan setelah melakukan proses wawancara. Adapun langkah yang akan digunakan menggunakan Analisis Tematik yaitu diantaranya Familiarisasi dengan data (Membaca ulang

semua hasil transkip wawancara yang dihasilkan), Mencari Tema ataupun Mendefinisikan tema terkait apa saja yang mendasari seorang mahasiswa bermain permainan judi *online*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas mengenai hasil penelitian ataupun temuan yang telah dilakukan dari penelitian yang menjelaskan secara terperinci melibatkan dalam sebuah pengalaman yang dirasakan serta dimiliki oleh setiap narasumber dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Surakarta yang bermain permainan judi *online*. Dalam hal ini adanya permainan judi *online* yang semakin maraknya di kalangan mahasiswa diakibatkan adanya pengaruh komunikasi persuasi sehingga mahasiswa dengan mudah menangkap ataupun terpengaruh terhadap sesuatu peristiwa ataupun kejadian yang di ada di hadapan mereka, penelitian ini mengidentifikasi hasil dari sebuah wawancara sesuai dengan pola yang telah ditentukan. Adapun tema dalam penelitian ini yaitu bagaimana komunikasi persuasi dapat memberikan pengaruh serta pencegahan seorang mahasiswa dalam permainan judi *online*. Penjelasan dalam penelitian ini yaitu didasari dengan adanya pengalaman masing-masing setiap individu (Mahasiswa) yang bermain permainan judi *online*.

Sedangkan profil dari narasumber atau informan yang di dapatkan oleh peneliti adalah mahasiswa yang bermain permainan judi *online* yang sebagaian besar mendapatkan pengaruh dari orang disekitar mereka dalam lingkup perkuliahan, mahasiswa yang lain juga mengungkapkan bahwasannya mereka sering acuh dengan lingkungan sekitar mereka dan bermain permainan judi *online* di dalam kos mereka. Dari ke-2 narasumber ataupun informan ini yaitu mahasiswa aktif yang ada di salah satu perguruan tinggi di kota Surakarta yang dimana tak hanya laki-laki saja yang memainkan permainan judi *online* tersebut namun seorang perempuan dalam hasil penelitian ataupun wawancara ini juga bermain permainan judi *online*, hal tersebut didasarkan oleh faktor utama yaitu tergiur dangan hasil yang banyak secara instan dan guna untuk menambah uang saku mereka selama kuliah.Hasil temuan dari wawancara yang di lakukan oleh peneliti dengan sumber yang berbeda, seperti yang tercantum sebelumnya terlihat bahwasannya ke-2 mahasiswa tersebut pertama kali kenal ataupun memainkan permainan judi *online* ketika awal masuk perkuliahan yang diberi tahu ataupun adanya interaksi dari teman-teman di sekitar mereka sehingga ke-2 mahasiswa tersebut merasa tertarik dan tertantang. Identitas informan yang didapatkan dalam peneletian ini yaitu secara khusus telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan yaitu: Rindra (Laki-laki,22 Tahun, Semeter 5), dan Tuti (Perempuan, 22 Tahun, Semester 6).

Adapun Penuturan dari informan (Mahasiswa di Kota Surakarta) terkait dengan pengalaman yang dimiliki saat bermain permainan judi *online* adalah sebagai berikut:

Proses Komunikasi Persuasi Yang Diterima:

> ” *Pertama kali saya mengetahui permainan judi online dan mencoba permainan itu saat maba ya tidak jauh dari teman-teman sekitar saya. Tertarik nya ya karena kemenangan dari teman-teman saya dan mendapat jackpot”.* (Rindra,24 Mei 2025)
>
> *“Tahunya sejak maba tapi saya tertariknya semester 3 pertengahan, tahu dari teman-teman saya yang sering main bersama saya di kampus. Tertariknya Awalnya saya lihat ketika teman- teman saya main dan pada waktu itu mereka menang terus saya juga tertarik mereka juga selalu mengiming-imingi saya untuk melakukan judi ini dan saya merasa tertantang”.*
>
> (Tuti,18 Juni 2025)

Dari penejelasan kedua narasumber tersebut sama-sama mengungkapkan bahwasannya awal mula mereka bermain permain judi *online* adanya pengaruh dengan teman di sekitar dengan adanya interaksi, mereka di perkenalkan ataupun mereka mengetahui permainan judi *online* sejak awal perkuliahan ataupun pada saat mahasiswa baru (maba) dan mulai tertarik karena adanya kemenangan yang mereka lihat dari teman mereka. Dengan adanya kedua pengalaman ini menunjukan bahwa adanya faktor yang mempengaruhi mereka dalam proses belajar mereka yaitu adanya pengaruh sosial yang dimana mereka tertarik ataupun mendapatkan sebuah pembelajaran dari proses pengamatan seseorang yang berada di sekitar mereka yang mendapatkan kemenangan dari permainan tersebut sehingga mereka bisa tertarik. Dimana hal ini juga termasuk kedalam prinsip pembelajaran melalui sebuah observasi *(Social Learning)* hal ini dijelaskan bahwa kedua mahasiswa tersebut meniru sebuah perilaku ataupun tindakan dari teman di sekitar mereka dari sebuah pengamatan yang mereka lakukan yang mendapatkan sebuah kemenangan sehingga mereka tertarik atas kemenangan secara instan tersebut. Dengan ini komunikasi persuasi juga berperan untuk memberikan pengaruh mahasiswa tersebut untuk memainkan judi *online*, yang dimana mereka merasa tertarik dengan kemenagan ataupun iming-iming dari teman mereka dengan melakukan interaksi secara langsung atau melihat dan mendengar pesan yang di sampaikan oleh teman mereka.

Latar Belakang atau Alasan Mahasiswa Bermain Judi *Online*:

> *“Awalnya coba – coba biar menang, terutama untuk tambah-tambah untuk uang saku selama kuliah”.* (Rindra,24 Mei 2025)
>
> *“Pada saat itu ya saya berfikir karna uang itu buat tambah-tambah uang saku kebetulan di kos juga sekarang banyak kebutuhan dan tidak berani minta ke orang tua”*. (Tuti,18 Juni 2025)

Dari kedua pengakuan narasumber tersebut bahwasannya mereka tidak hanya coba-coba saja dalam bermain permainan judi *online*, namun mereka mempunyai pemikiran yang menjadi dorongan kuat dalam permainan ini yaitu ingin memiliki uang saku tambahan guna untuk keperluan mereka selama di kos ataupun semasa perkuliahan. Sehingga mereka beranggapan dengan adanya judi *online* ini sebuah jalan pintas cepat dalam memiliki uang yang banyak dalam waktu yang cepat tanpa harus mengetahui ataupun memikirkan dampaknya terlebih dahulu. Dengan penjelasan kedua narasumber tersebut dapat dikatakan pernyataan ini termasuk kedalam faktor penting dalam pengaruh proses belajar bahwasannya adanya keyakinan *(Self-Efficacy*) dari mahasiswa tersebut bahwa mereka percaya akan mendapatkan keuntungan dalam waktu yang singkat guna untuk tambahan uang saku mereka. Tak hanya itu adanya juga pengaruh diri *(Self-Influence)* dari diri mahasiswa pemain judi *online* tersebut yang didasari oleh faktor internal dimana mereka mempunyai pemikiran serta tujuan untuk menambah uang saku mereka dengan adanya juga pengruh dari orang lain tentang adanya kemenangan yang didapatkan.

Hal Yang Membuat Mahasiswa Kecanduan Judi *Online*:

> *"Yang membuat saya kecanduan itu terutama dalam faktor lingkungan teman-teman bilang "ini lo ada situs terbaru, aku habis menang", disitu saya merasa tertantang karena teman-teman menang saya kok ngak menang jadi mengejar kekalahan, biasanya dapat iming-iming dari Sosial media, teman-teman, terutama dari admin (Judi Online) di whatsapp".* (Rindra,24 Mei 2025)

> *"Yang membuat saya kecanduan itu ya kerana ngejar kekalahan dan kerugian yang saya miliki, dan teman-teman sekitar saya kebanyakan juga masih pada main sampai saat ini, kadang ngasih tau link – link itu ke saya. Biasanya saya dapat chat admin judol di whatsapp".* (Tuti,18 Juni 2025)

Dari pernyataan keduanya menyatakan bahwa faktor yang membuat mereka kecanduan permainan judi *online* adalah adanya tekanan dari sebuah pengalaman yang di dapatkan yaitu rasa tidak mau kalah dan terus meyakini bahwa uang kekalahan mereka akan kembali ataupun mendapatkan kemenangan yang berkali lipat. Tak hanya itu mereka juga mendapat dukungan ataupun kekuatan dari iklan ataupun iming-iming dari sosial media mengenai adanya situs yang diduga dan diyakini mahasiswa tersebut akan berhasil. Dengan pernyataan narasumber tersebut pernyataan ini termasuk adanya faktor terpenting adanya pengaruh dalam proses belajar yang dilakukan yaitu lingkungan belajar karena mereka akan merespon iklan ataupun iming-iming dari teman di sekitar mereka karena adanya tekanan kerugian yang dialami serta keyakinan atas kemenangan yang menjanjikan sehingga mereka akan termotivasi untuk memainkan hal tersebut. Tak hanya itu hal ini juga termasuk dalam salah satu prinsip utama yaitu Penguatan *(Reinforcement)* mereka akan mengulang permainan tersebut dikarenkan di dorong dengan

adanya penguatan bahwa mereka akan menang dalam kesempatan yang selanjutnya hal ini terkait juga adanya kecanduan yang dimana adanya kecanduan mengakibatkan mereka mempunyai rasa yang tidak pernah puas terhadap permainan judi *online*.

Perubahan Psikis Yang Terjadi Mahasiswa:

> *"Sejauh ini saya lebih emosional, dan temprmental Merasa malas kuliah, lebih pilih menyendiri, dan emosional, ngak gagas lingkungan sekitar (tidak peduli)".* (Rindra,24 Mei 2025)

> *"Sejauh ini saya lebih ngak sabaran, sedikit emosian, kadang juga sering marah-marah, sama paling terasa itu ya malas, cuek sama lingkungan sekitar".* (Tuti,18 Juni 2025)

Penjelasan kedua narasumber tersebut dapat membuktikan bahwasannya permainan judi *online* juga sangat rentan mengalami ganguan psikis pada diri seseorang dimana ini dapat mempengaruhi kegiatan di keseharian mereka terutama dalam perkuliahan akan sangat mengalami dampak dan kerugian yang besar. Dalam hal ini adanya respon dalam suatu interaksi yang diterima dari proses pengamatan ataupun proses belajar akan sejalan dengan adanya kecanduan yang dialami karena kecanduan akan memberikan dampak yang besar dalam perubahan perilaku ataupun sikap mahasiswa yang bermain permainan judi *online* secara jelas.

Kerugian Yang Di Dapatkan:

> *"Banyak salah satunya laptop sampai kejual gara - gara bermain – judi onine, dalam hal perkuliahan suka malas-malasan, pernah tidak lulus dalam mata kuliah atau mengulang mata kuliah, dibulan ini kalah Rp700.000". (Rindra,24 Mei 2025)*

> *"kerugiannya ya banyak salah satunya pernah kehabisan uang, sama sampai pernah pinjem ke temen buat makan di kos, Menjadi malas buat ngerjain tugas, pernah juga beberapa kali bolos kuliah, pernah juga waktu itu mengulang mata kuliah, karena nilai saya tu jelek. (Tuti,18 Juni 2025)*

Dari dua pernyataan yang telah di jelaskan oleh narasumber tersebut bahwa permainan judi *online* tidak hanya menyerang psikis mereka saja melainkan juga menyerang finansial mereka yang dimana hal ini sangat berdampak negatif dalam kehidupan sehari-hari karena hal ini juga adanya faktor kecanduan yang dialami mereka tak hanya itu juga dapat mempengaruhi pola ataupun stabilitas kehidupan mahasiswa pemain judi *online* secara langsung dalam kehidupan sehari-hari mereka serta perkuliahan karena adanya kerugian yang dialami dari adanya proses belajar ataupun pengalaman yang mereka miliki pada saat bermain permainan judi *online*.

Tingkat Kesadaran Mahasiswa

> *"Awalnya sadar tidak tapi lama-lama memikirkan gara-gara itu (kekalahan / kerugian) Respon.orang sekitar saya ada 2 versi yang 1 untuk nyuruh berhenti yang 1 terus mengiming-imingi terus, kebanyakan yang mengiming-imingi dari teman-teman dengan inilo ada versi atau situs terbaru".* (Rindra,24 Mei 2025)

> *"Awalnya sih enggak mikir jauh ya mbak itu tapi terkadang ketika kalah ya mikir itu, ya terkadang ada yang nyuruh saya berhenti, tapi kadang juga ada yang mengiming-imingi saya buat terus mengejar kekalahan itu ngak puas gitu mbak".* (Tuti, 18 Juni 2025)

Dari pernyataan keduanya menandakan bahwasannya pengaruh lingkungan sekitar yang sangat besar dalam permainan judi *online* di kalangan mahasiswa sehingga mereka tidak konsisten dalam tingkat kesadaran mahasiswa tersebut. Dengan adanya dorongan yang kuat dari lingkungan sekitar (pengaruh sosial) dengan adanya iming-iming kemenangan menjadikan seseorang tersebut semakin meyakinkan bahwa adanya kesempatan untuk menang (keyakinan diri, *self-efficacy*), tanpa melakukan obsevasi ataupun pemikiran jikalau orang ataupun teman di sekitar mereka juga mengalami kerugian yang sama bahkan lebih.

Pembahasan

Adapun dalam pembahasan dalam penelitian ini dapat dijelaskan bahwasannya permainan judi *online* di kalangan mahasiswa kota Surakarta biasanya melakukan permainan tersebut dari adanya proses komunikasi persuasif yang di terima seperti di jelaskan dalam kutipan hasil di atas yang dimana mereka melakukan permainan judi *online* adanya iming-iming ataupun melihat dari teman- teman di sekitar mereka. Bahwasannya hal tersebut relevan dengan penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa permainan judi *online* dapat menjadi populer atau dapat terjadi karena beberapa alasan di dalamnya yang dimana alasan itu biasanya terjadi karena adanya faktor ajakan dari teman sekitar mereka, adanya iming-iming kemenangan uang yang berlipat ganda yang di dapatkan secara cepat, serta jangkauan ataupun akses yang dengan mudah dapat digunakan dan di buka kapan saja oleh semua orang melalui ponsel mereka milik dengan bantuan jaringan internet (Nawawwi & Yuliana,2022). Adanya proses komunikasi persuasif yang di jelaskan oleh mahasiswa pemain judi *online* menjelaskan bahwasannya mereka bermain permainan judi *online* salah satunya akibat dari melihat teman di sekitar mereka bermain judi *online* serta mendapatkan kemenangan sehingga mereka merasa tertantang ataupun tertarik hal tersebut juga relevan dengan penelitian yang di lakukan penelitian sebelumnya bahwa proses persuasi ataupun proses pesan yang di terima dapat mempengaruhi seseorang dengan cara mendengar,melihat, ataupun mempelajari sesuatu ataupun segala informasi yang telah di dapatkan sebelumnya (Mirawati,2021).

Permainan Judi *online* yang dilakukan mahasiswa di kota Surakarta ini pada dasarnya mempunyai alasan yang menjadikan latar belakang ataupun dukungan seseorang untuk memainkan permainan tersebut dijekaskan dalam kutipan hasil penjelasan ke-2 narasumber pada penelitian ini yang dimana alasan ke-2 mahasiswa tersebut memainkan permainan judi *online* relevan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya yang menjelaskan bahwasannya mahasiswa yang bermain permainan judi *online* pada dasarnya didasari untuk mendapatkan uang secara instan, mencari uang saku, untuk biaya hidup sehari-hari yang menjadikan pemikiran bahwa hal tersebut menjadi rutinitas ataupun mata pencaharia utama dalam kehidupan sehari-hari mereka selama di perkuliahan (Subagyo & Astuti, 2022).Sehingga tak banyak juga mahasiswa seakan memudahkan cara ini untuk medapatkan keuntungan ataupun uang yang berlipat ganda secara instan.

Permainan judi *online* jika dilakukan tarus menerus tanpa adanya pencegahan secara cepat dan tepat khususnya di dalam kalangan mahasiswa di kota Surakarta tentunya akan memberikan efek yang dimana orang yang bermain permainan judi *online* akan mengalami kecanduan yang Tentunya hal tersebut menjadikan penyakit buruk yang utama dalam kehidupan sehari-hari. Dari pemaparan hasil penelitian ini juga relevan dengan penjelasan dari penelitian sebelumnya dimana hal tersebut menjelaskan bahwasannya guna untuk mempertahankan serta mempermainkan seseorang yang bermain dalam judi *online* tersebut pihak admin judi *online* ataupun pengelola akan terus memberikan warna ataupun variasi pada situs baru dalam permainannya, memberikan bonus 1% di dalam permainan yang mereka mainkan. Bonus akan diberikan dari total permainan yang mendapatkan kemenangan yang setiap minggunya akan diberikan ketika pada pukul 01.00 WIB. Bonus yang didapatkan oleh mahasiswa ketika menang dalam permainan judi *online* tersebut dapat berupa deposit ataupun dapat dicairkan kedalam bentuk fisik yaitu dalam bentuk uang, untuk mendapat bonus yang dalam jumlah yang besar ataupun berkali – kali lipat pemain judi *online* tersebut harus sesering mungkin dengan jumlah nominal yang sebesar- besarnya (Subagyo & Astuti, 2022).

Hal ini juga di sebabkan oleh adanya beberapa faktor pendukung yaitu faktor situasional yang dimana adanya tekanan ataupun iming-iming dari teman di sekitar mereka yang menjadikan pemicu utama seseorang bermain permainan judi *online* dalam hal ini juga menggunakan suatu peran media untuk menarik perhatian masyarakat dengan menampilkan kemenangan yang diberikan. Faktor belajar yang dimana peristiwa itu akan selalu mengejar kekalahan karena di perkuat dengan adanya keyakinan bahwa adanya kemenangan (Subagyo & Astuti, 2022). Tak hanya itu juga dijelaskan bahwa mahasiswa pertama kali dan bermain permainan judi *online* tersebut diakibatkan dengan adanya interaksi yang dilakukan oleh

teman-teman di sekitar mereka (Nawawwi & Yuliana,2022). Adanya hal itu menjadikan mahasiswa dengan mudah menghasilkan efek kecanduan secara cepat dan terus-menerus oleh situs yang tersedia dan dengan interkasi teman di sekitar mereka.

Tidak hanya kecanduan yang akan di alami oleh para pemain permainan judi *online* khususnya para mahasiswa di kota Surakarta. Mereka akan mengalami beberapa efek ataupun dampak negatif yang akan dialaminya yaitu adanya perubahan psikis yang akan terjadi pada mahasiswa pemain judi *online*. Dari hasil penjelasan penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya menjelaskan bahwasannya permainan judi *online* membuktikan adanya dampak psikis yang akan dimiliki oleh mahasiswa yang bermain permainan tersebut dimana mereka akan mengalami kebiasaan tidak masuk kelas atau malas, meiliki tingkat emosi yang tidak stabil, mengalam stress ketika perkuliahan bahkan menurunkan semangat mahasiswa dalam melakukan kegiatan ataupun kewajibannya di kampus (Nawawwi & Yuliana,2022). Bahwa mahasiswa yang melakukan permainan judi *online* akan mendapatkan perilaku malas yang terus menerus mengalami kecenderungan yang dimana akan memengaruhi pola pemikiran mereka yang nantinya tidak bisa memberikan pemikiran yang kritis (Siringoringo, Yunita & Jamaludin,2024). Adapun juga penelitian lain menjelaskan bahwasannya remaja pemain judi *online* akan mengalami tingkat penurunan prestasi di lingkungan sekolah atau kampus mereka, memiliki kebiasaan membolos, ataupun kabur dari rumah mereka (Meswari & Ritonga, 2023).

Dampak yang terjadi tidak hanya perubahan psikis yang dialami oleh pemain judi *online* khususnya mahasiswa saja melainkan adapun kerugian yang di dapatkan akibat melakukan permainan judi *online* secara terus menerus. Hal tersebut relevan dengan penelitian sebelumnya bahwa permainan judi *online* ini mengakibatkan dampak negatif ataupun kerugian yang dimana dalam penelitian tersebut mengungkapkan bahwasanya mahasiswa yang bermain judi *online* rela untuk berhutang atau meminjam uang milik teman terdekatnya guna untuk keperluan kehidupan sehari-hari selama diperkuliahan (Nawawwi & Yuliana,2022). Mahasiwa yang bermain judi *online* bahkan mengakibatkan seorang mahasiswa rela melibatkan penggunaan uang kuliah guna memainkan permainan judi *online*, menggadaikan barang pribadi yang mereka miliki, berhutang dengan teman di sekitar mereka, dan bahkan sampai rela menjual barang berharga yaitu aset penting yang dibutuhkan dalam perkuliahan ataupun untuk seorang mahasiswa yaitu seperti laptop ataupun sepeda motor yang mereka miliki (Siringoringo, Yunita & Jamaludin,2024). Dimana kerugian itu sudah sangat sering terjadi di kalangan mahasiswa yang bermain judi *online* di kota Surakarta.

Dengan adanya beberapa dampak yang dapatkan dari hasil permainan judi *online* seperti kecanduan, perubahan psikis, bahkan kerugian yang di dapatkan mahasiswa pemain judi *online* tersebut sebetulnya juga menyadarinya namun mereka hanya menyadari ketika mereka mengalami kekalahan saja tentunya hal itu hanya sementara yang dikarenakan mereka akan terus menerus melakukan permainan judi *online* dikarenakan kebiasaan yang telah mereka buat. Penjelasan ini berkaitan dengan penelitian sebelumnya yang dimana meskipun sudah mengalami kerugian mahasiswa tersebut akan terus melakukan permainan judi *online* ini karena adanya kebiasaan dan rasa ketidakpuasan (Siringoringo, Yunita & Jamaludin,2024). Adapun mahasiswa yang bermain permainan judi *online* tersebut tetap melakukan hal itu karena ada tekanan dari teman di sekitar mereka adanya tekanan itu membuat penjudi merasa gengsi ataupun tidak enak hati jika tidak mengikuti perkataan dari teman mereka (Subagyo & Astuti, 2022).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Adapun kesimpulan hasil pembahasan yang telah dijelaskan dalam penelitian ini yaitu mendapatkan hasil relevan yang saling berkaitan dengan penelitian sebelumnya dimana mahasiswa yang bermain judi online tersebut terjadi karena adanya proses komunikasi persuasif ketika melakukan interaksi bersama. Komunikasi persuasif di dalam penelitian ini di jelaskan bahwa mahasiswa yang bermain judi online tersebut terjadi karena melihat teman di sekitar mereka bermain dan mendapat iming-iming mendapatkan keuntungan ataupun uang yang berkali lipat secara instan. Dalam latar belakang mahasiswa bermain judi online ini sama-sama yang tidak lain dan tidak bukan guna untuk menambah uang saku mereka serta menambah pemasukan mereka selama di perkuliahan, adapun hal yang membuat mahsiswa mengalami kecanduan dalam permainan judi online ini yaitu adanya beberapa faktor yaitu dimana adanya iming-iming kemenangan dari teman mereka, rasa ketidakpuasan guna untuk mengejar kekalahan yang di miliki, faktor situasional yang dimana adanya tekanan ataupun iming-iming dari teman di sekitar mereka yang menjadikan pemicu utama seseorang bermain permainan judi online dalam hal ini juga menggunakan suatu peran media untuk menarik perhatian masyarakat dengan menampilkan kemenangan yang di berikan. Faktor belajar yang dimana peristiwa itu akan selalu mengejar kekalahan karena di perkuat dengan adanya keyakinan bahwa adanya kemenangan.

Tak hanya kecanduan yang akan dialami oleh mahasiswa pemain judi online namun ada beberapa dampak yang akan di dapatkan yaitu adanya perubahan psikis oleh mahasiswa yang nantinya akan memiliki rasa malas berlebihan, emosional dan lain sebagainya. Adapun kerugian yang didapatkan mereka akan mengalami masa dimana akan melakukan segala cara guna untuk bertahan dalam kehidupan sehari-hari dengan suatu perbuatan yang menyimpang yaitu berhutang dengan teman di sekitar mereka, serta menjual barang berharga milik mereka seperti dalam penelitian ini menjual laptop. Meskipun segala kerugian ataupun dampak yang telah dialami oleh sorang mahsiswa tersebut namun kesadaran yang mereka miliki sangatlah sementara hal ini dikarenakan adanya tekanan dari lingkungan sekitar mereka akibat dari kebiasaan yang telah dibuat serta rasa ketidakpuasan yang dialami ataupun dimiliki mahasiswa pemain judi online di kota Surakarta, tak hanya hal itu saja tingkat kesadaran mahasiswa ini dapat dikatakan tidak konsisten yang diakibatkan karena dukungan lingkungan sekitar mereka yang terus memberikan dukungan tanpa memberi tahu adanya kerugian ataupun dampak negatif yang mereka miliki sehingga mahasiswa tersebut mempunyai pemikiran bahwa teman di sekitar mereka selalu beruntung dalam memainkan judi online.

DAFTAR REFERENSI

Ardy, A., & Yuliana, N. (2024). Fenomena judi online slot terhadap perubahan perilaku mahasiswa Fisip Unitrta angkatan 2022. *Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha*, *4*(1), 24-37.

Astuti, L. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, *3*(3), 180-189.

Fadhilah, Ilyas. Transaksi Judi Online RI Kuartal I-2024 Tembus 600T, 03 Oktober 2024. https://finance.detik.com. Diakses pada 12 Oktober 2024.

Fatimah, Siti. Bank Indonesia dan Pemkot Solo Kolaborasi Melawan Judi Online, 10 September 2024. www.rri.co.id. Diakses pada 12 Oktober 2024.

Kuasa, D. A., & Jaya, F. (2022). Fenomena Judi Online : Hukum & Masyarakat. *Jurnal Hukum* 5(2),345-361

Mardani, AP, & Azizah, A. (2021). Konsep belajar menurut teori sosial kognitif oleh albert bandura.

Meswari, A. S., & Ritonga, M. (2023). Dampak Dari Judi Online Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec. Ipuh Kab. Mukomuko Provinsi Bengkulu. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, *2*(5), 2097-2102.

Mirawati, I. (2021). Pemanfaatan Teori Komunikasi Persuasif Pada Penelitian E-Commerce Di Era Digital. *Medium*, *9*(1), 58-80.

Nurdiana, M., Aisyah, N., & Ilham, S. N. (2022). Fenomena Judi Online Di Daerah Jakarta Selatan. *Perspektif*, *2*(2).

Rahmi, FN, Hafiar, H., & Bakti, I. (2019). Komunikasi Persuasif Pada Pelaksanaan Advokasi Public Relations. *Jurnal Komunikasi Global*, *8* (2), 116-133.

Ramadhan, R. H. (2023). Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi Online. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *1*(11).

Siringoringo, A. C., Yunita, S., & Jamaludin, J. (2024). Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak, dan Upaya Pencegahannya. *Journal on Education*, *6*(2), 10948-10956.

Zain, N. L. (2017). Strategi komunikasi persuasif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Nomosleca*, *3*(2).