

PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PENGGUNA JUDI ONLINE

SKRIPSI

Oleh:

**WIDYA LIANTY ANDALANI H
208530128**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2025**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 15/8/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)15/8/25

PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PENGGUNA JUDI ONLINE

SKRIPSI

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana di
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Medan Area**



Oleh :

Widya Lianty Andalani H

208530128

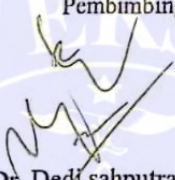
**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : **Perilaku Komunikasi Interpersonal Pengguna Judi Online**
Nama : **Widya Lianty Andalani H**
NPM : **208530128**
Fakultas : **Ilmu Sosial Dan Politik**

Disetujui Oleh,

Pembimbing


Dr. Dedi Sahputra, M. A

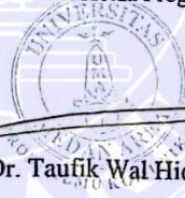
Diketahui Oleh,

Dekan

Ketua Program Studi



Dr. Walid Musthafa, S.Sos. M.IP



Dr. Taufik Wal Hidayat, S.Sos, MAP

Tanggal Lulus : 20 Maret 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya adalah penulis dari skripsi yang saya susun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana ilmu komunikasi. Mengenai bagian-bagian skripsi ini, saya mengutip dari sejumlah karya orang lain yang telah ditulis dengan cara yang dapat dipahami dan sesuai dengan standar, pedoman, dan etika penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan plagiarisme dalam skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik saya dan sanksi tambahan sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Medan, 20 Maret 2025



Widya Lianty Andalani H
208530128

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Sivitas Akademik Universitas Medan Area, Saya Yang Bertanda Tangan Di Bawah Ini:

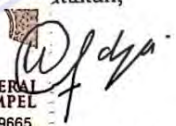
Nama : Widya Lianty Andalani H
NPM : 208530128
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Jenis Karya : Tugas Akhir/Skripsi/Tesis

Menyatakan bahwa saya menyetujui untuk memberikan hak kepada Universitas Medan Area untuk menyimpan, mengunggah, dan mendistribusikan tugas akhir/skripsi/tesis saya dengan judul **“Perilaku Komunikasi Interpersonal pengguna Judi Online”** untuk kepentingan akademis dan penelitian. Saya memahami bahwa publikasi ini bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas dan penyebaran ilmu pengetahuan, serta mendukung kegiatan akademik di lingkungan universitas dan masyarakat luas. Saya juga menyatakan bahwa tugas akhir/skripsi/tesis ini adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung plagiarisme, dan telah memenuhi ketentuan akademik yang berlaku. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran hak cipta atau ketidaksesuaian dengan ketentuan akademik, saya bersedia menerima sanksi yang berlaku sesuai peraturan universitas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 20 Maret 2025

Yang menyatakan,



(Widya Lianty Andalani H)

ABSTRAK

Penelitian ini tujuannya untuk memahami bagaimana interaksi sosial para pengguna judi online dengan lingkungannya dan motivasi dalam menggunakan judi online. Metodologi penelitian ini bersifat kualitatif. Teori yang mendasari penelitian ini motivasi kebutuhan McClelland. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, wawancara, dan observasi. Hasil dari penelitian berikut adalah Interaksi dan Motivasi konsumen judi online dapat dilihat dari tiga tuntutan, yaitu a) *Needs for achievement* (pencapaian) Kedua informan utama, E dan M, mengungkapkan bahwa penggunaan judi online bukan semata-mata untuk menjadi bahan interaksi, melainkan untuk mencoba mendapatkan uang. b) *Needs for affiliation* (hubungan) Kedua informan menunjukkan kebutuhan untuk menjalin hubungan dengan lingkungan sekitar, terutama di kampus dan c) *Needs for power* (kekuasaan/kekuatan) Kedua informan mengaitkan kekuatan dengan aspek finansial dari judi online. Mereka beranggapan bahwa bermain judi online dapat memenuhi kebutuhannya.

Kata Kunci: Perilaku Komunikasi Interpersonal; Judi Online



ABSTRACT

This research aimed to understand how online gambling users engaged in social interaction with their environment and their motivation in using online gambling. The methodology of this research was qualitative. The theory underlying this research was McClelland's needs motivation theory. Data collection techniques were carried out through documentation, interviews, and observation. The results of this research showed that the interaction and motivation of online gambling consumers could be seen from three demands, namely: a) Needs for achievement. The two main informants, E and M, revealed that the use of online gambling was not merely for interaction purposes, but rather an attempt to earn money. b) Needs for affiliation. Both informants showed the need to establish a correlation with their surrounding environment, especially on campus, and c) Needs for power. Both informants associated power with the financial aspect of online gambling. They believed that playing online gambling could fulfill their needs.

Keywords: *Interpersonal Communication Behavior; Online Gambling*



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Widya Lianty Andalani H yang lahir di Tandun, Pada tanggal 16 Juli 2002, anak pertama dari dua bersaudara lahir di Provinsi Riau. Peneliti terlahir pada pasangan sah suami istri Bapak Drs. R Hutajulu dan Ibu Ir. P. L. Simamora.

Penulis pernah bersekolah di TK dan SD Global Andalan PT RAPP Estate Logas, Setelah itu, ia melanjutkan pendidikannya di SMP Negeri 1 Singingi Hilir, Provinsi Riau, kemudian SMA Negeri 1 Balige, Provinsi Sumatera Utara, untuk menamatkan pendidikan menengahnya. Penulis menempuh program studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area, sebuah perguruan tinggi swasta yang berada di Medan, Sumatera Utara, pada tahun 2020.

Selama mengikuti perkuliahan, Penulis yang juga merupakan anggota Organisasi Internal Kampus, khususnya IMAJINASI FISIP UMA sebagai Bendahara Divisi *Public Speaking* periode 2022-2023 dan sebagai Kepala Divisi *Public Speaking* pada tahun 2023-2024. Penulis juga turut serta dalam program Kredensial Mikro Mahasiswa Indonesia (KMMI) yang diselenggarakan oleh UPT Pengembangan Karir dan Kewirausahaan Universitas Mulawarman pada tahun 2021. Pada bulan Agustus 2023 penulis melaksanakan program Kuliah Kerja Lapangan (KKL) yang diwajibkan oleh Universitas Medan Area Di Satuan Brimob Polda Sumut di bidang Humas yang beralamat di Jalan Bhayangkara No 293, Indra Kasih, Kecamatan Medan Tembung Kota Medan. Pada tahun terakhir masa perkuliahan tepatnya pada masa penulisan skripsi, penulis berkesempatan bekerja di CV. Agro Bumi Makmur, Medan sebagai Staf Administrasi.

Penulis telah berhasil menyelesaikan studi dan skripsinya dengan kegigihan, keinginan kuat untuk terus belajar dan berusaha, serta doa dari kedua orang tua. Penulis berharap dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan melalui penulisan skripsi ini. Terakhir, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi berjudul **“Perilaku Komunikasi Interpersonal Pengguna Judi Online”**



KATA PENGANTAR

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Kasih dan Anugerah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pengguna Judi Online” sebagai syarat kelulusan untuk lulus dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area dengan gelar sarjana di jurusan ilmu komunikasi.

Saat menulis skripsi ini, penulis menyadari bahwa akan sangat sulit untuk menyelesaikan kuliah dan menulis skripsi ini tanpa bantuan dan arahan dari berbagai pihak. Penulis ingin menggunakan kesempatan ini untuk mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

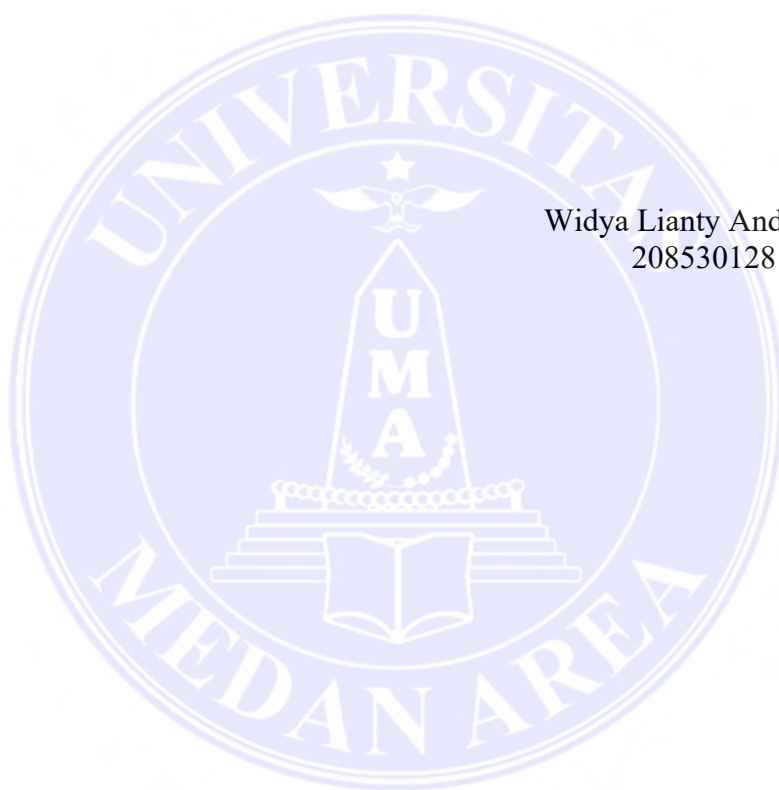
1. Bapak **Drs. R. Hutajulu** dan Ibu **Ir. P. L. Simamora** yang merupakan orang tua penulis. Syukur atas cinta kasih, doa, nasehat dan pengorbanannya yang sangat luar biasa sehingga dapat mengantarkan penulis menjadi seorang sarjana.
2. **Weshley E. B. Hutajulu** yang merupakan adik kandung penulis yang selalu menemani, mendukung dan menolong penulis di segala kondisi.
3. Bapak **Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.sc.** selaku Rektor Universitas Medan Area.
4. Bapak **Dr. Walid Musthafa S, S. Sos, M.IP** selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Medan Area.
5. Bapak **Dr. Taufik Wal Hidayat, S. Sos, MAP** selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area.

6. Bapak **Dr. Dedi Sahputra, M. A** selaku Pembimbing atas semua saran, dukungan, inspirasi, serta membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu **Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area** yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan.
8. Para **staf administrasi prodi Ilmu Komunikasi** yang telah mendukung penulis selama menyelesaikan penulisan skripsi dan administrasi kuliah.
9. Sahabat penulis yaitu **D. Brüllke** *welcher mich beim Verfassen meiner Abschlussarbeit stets begleitet und unternützt hat.*
10. Teman Penulis yaitu **Citra C. Panjaitan, Jesika Y. Laoly, Mitha Yulia Sari, Neysa Tiara S, Juliana Damanik** dan **Alicia Fazira** yang telah kebersamaan penulis dari awal perkuliahan hingga selesainya penulisan skripsi ini.
11. **Inti IMAJINASI FISIP UMA periode 2023- 2024 dan Seluruh Pengurus khususnya Anggota Divisi Public Speaking** atas dukungan semangat dan bantuan dalam pengerjaan program kerja sehingga penulis mampu membagi waktu berorganisasi dan kuliah dengan baik.
12. Kepada **Widya Lianty Andalani H** selaku penulis karena dengan ketekunan dan tanggung jawabnya dapat menyelesaikan perkuliahan dengan baik. Terima kasih atas segala upaya yang penulis usahakan pada masa perkuliahan, semoga ilmu yang di peroleh dapat menghantarkan penulis pada kesuksesan.

Karena penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk menyempurnakannya. Penulis berharap semua pihak dapat menganggap skripsi ini bermanfaat. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Medan, 20 Maret 2025
Penulis,

Widya Lianty Andalani H
208530128



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
RIWAYAT HIDUP	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi

BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Akademis.....	7
1.4.2 Manfaat Teoritis.....	7
1.4.3 Manfaat Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Pengertian Komunikasi	9
2.1.1 Unsur-Unsur Komunikasi.....	12
2.1.2 Proses Komunikasi	13
2.1.3 Pengertian Perilaku Komunikasi	14
2.1.4 Bentuk-Bentuk Perilaku Komunikasi	16
2.2 Jenis-Jenis Perilaku	16
2.2.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku.....	17
2.3 Pengertian Komunikasi Interpersonal	18
2.3.1 Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal	19
2.3.2 Proses-Proses Komunikasi Interpersonal.....	22
2.3.3 Faktor Pendukung Komunikasi Interpersonal	23
2.4. Pengertian Judi Online	24
2.5 Teori Motivasi Kebutuhan McClelland.....	25

2.6 Kerangka Berfikir.....	27
2.7 Penelitian Terdahulu.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	32
3.1.1 Waktu Penelitian.....	32
3.1.2 Tempat Penelitian	33
3.2 Pendekatan Penelitian.....	33
3.3 Informan Penelitian	33
3.4 Teknik Pengumpulan Data	35
3.4.1 Observasi	36
3.4.2 Wawancara	36
3.4.3 Dokumentasi.....	37
3.5 Teknik Analisis Data	37
3.6 Uji Keabsahan Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	40
4.1 Deskripsi Judi Online	40
4.1.1 Deskripsi Data	43
4.2 Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	43
4.2.1 Interaksi Pengguna Judi Online.....	44
4.2.2 Motivasi Bermain Judi Online.....	47
4.3 Pembahasan	53
BAB V PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran	60
5.2.1 Saran Teoritis.....	60
5.2.2 Saran Praktis	60
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peneliti wawancara dengan Informan 1, yaitu E.....	81
Gambar 2. Peneliti wawancara dengan Informan 2, yaitu M.....	81
Gambar 3. Peneliti wawancara dengan Informan Kunci 1, yaitu Bayu.....	82
Gambar 4. Peneliti wawancara dengan Informan Kunci 2, yaitu Andi	83
Gambar 5. Peneliti wawancara dengan Informan Tambahan 1, yaitu D	84
Gambar 6. Peneliti wawancara dengan Informan Tambahan 2, yaitu S	84
Gambar 7. Peneliti wawancara Informan Tambahan 3, yaitu Psikolog.....	85
Gambar 8. Website judi online.....	85



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	28
Tabel 3. 2 Waktu Penelitian	32



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi komunikasi dan informasi berkembang dengan sangat pesat. Teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia hampir di seluruh belahan dunia. Kemajuan teknologi ini berdampak pada setiap aspek kehidupan manusia, dan tidak dapat dipungkiri bahwa hal ini akan mempermudah segala aktivitas manusia. Namun, berbagai perkembangan ini juga berdampak pada terkikisnya nilai-nilai sosial dalam masyarakat. Banyak masalah sosial yang menjadi penyebab utamanya. Oleh karena itu, sulit untuk menyesuaikan diri dengan kehidupan sosial yang semakin kompleks.

Menerapkan adaptasi dan pedoman dapat menjadi tantangan, yang dapat menyebabkan ketidaktransparan dan menyembunyikan internal dan eksternal karena kebingungan, kecemasan, dan masalah lainnya. Kenyataannya, banyak orang menunjukkan tindakan yang melanggar norma dan cenderung bertindak tanpa mempertimbangkan orang lain. Perjudian online merupakan salah satu contoh yang patut dibahas karena telah berkembang pesat dan semakin populer di kalangan masyarakat umum. Perjudian menjadi lebih eksklusif sebagai akibat dari kemajuan teknologi. Berkat teknologi, perjudian tidak perlu lagi disembunyikan seperti dulu. Anda dapat bermain judi judi ilegal dengan santai di depan komputer yang terhubung ke online. Banyak aspek kehidupan yang tercakup dalam sistem komputerisasi ini, seperti aliran informasi, sistem transfer uang, dan infrastruktur yang dapat diakses hampir di mana saja di dunia. Semua elemen ini berkontribusi

pada pertumbuhan perjudian online.

Menurut Kartono dalam Hatimatunnisani (2011) berjudi adalah mempertaruhkan sesuatu yang bernilai atau berharga dengan memahami risiko dan ekspektasi seputar acara permainan, kompetisi, dan acara yang hasilnya tidak pasti atau belum diketahui. Perjudian online adalah aktivitas taruhan atau perjudian apa pun yang dilakukan melalui situs web tertentu. Hal ini menyebabkan perjudian berkembang pesat dan diterima secara umum di masyarakat, terlebih khususnya pada mahasiswa.

Komunikasi interpersonal yang juga disebut komunikasi antarpribadi, adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan pertemuan langsung dan tatap muka yang terjadi antara dua orang atau lebih dalam lingkungan terstruktur atau kelompok kecil tertentu dalam perjudian online. Selain itu, komunikasi interpersonal dapat digunakan untuk mengubah perspektif orang, memengaruhi mereka, dan membantu mereka dalam membuat keputusan. Sesuai dengan tujuan mereka, pengguna komunikasi interpersonal dapat terlibat dengan lingkungan sosial dengan mudah dan memiliki kapasitas untuk menjadi agen perubahan baik dalam lingkungan sosial maupun diri mereka sendiri.

Era globalisasi membuat kehidupan dalam bermasyarakat mengalami perkembangan yang cukup besar. Remaja merupakan salah satu dari sekian banyak kelompok demografi yang diuntungkan oleh perubahan dalam kehidupan masyarakat yang disebabkan oleh pengaruh teknologi. Remaja saat ini dikatakan tidak dapat memilih aktivitas online mana yang bermanfaat saat ini, dan mereka sering menyalahgunakan online. Meskipun menggunakan online relatif mudah,

beberapa orang menyalahgunakannya dan permainan judi baik online maupun luring telah menjadi masalah besar di banyak negara, termasuk Indonesia.

Perjudian adalah kegiatan ilegal di Indonesia dan menghadapi hukuman berat karena banyaknya jenis perjudian, baik yang terbuka maupun terselubung, yang semakin umum di masyarakat, mulai dari perjudian tradisional hingga kontemporer. Model perjudian konvensional biasanya mengharuskan pemain atau bandar judi untuk bertemu langsung.

Selain KUHP, UU No. 7 Tahun 1974 tentang Perjudian, Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang, dan UU No. 7 Tahun 1974 tentang Perjudian, UU ITE menjelaskan bahwa perbuatan pelaku perjudian tradisional atau konvensional dapat dijerat dengan perkara pidana. Undang-undang tersebut dibuat dengan maksud untuk mengekang dan mengatur kegiatan perjudian melalui penerapan langkah-langkah yang mencabut atau melarang perjudian. Namun, hal tersebut belum mampu mengekang perjudian, khususnya permainan online.

Saat ini banyak dijumpai permainan yang sekedar menjanjikan sebuah hadiah baik langsung maupun tidak langsung, dengan media online ataupun cetak. Meskipun para pemain menganggapnya menghibur, permainan ini sebenarnya adalah hasil campur tangan perjudian yang menyamar sebagai permainan. Ada banyak kegiatan dalam masyarakat yang sering dilakukan di tempat umum seperti pasar, kantor, dan sebagainya, dan diikuti dengan taruhan di antara para peserta.

Mahasiswa merupakan salah satu sasaran utama perjudian slot online yang mulai merambah ke lingkungan remaja dan masyarakat. Globalisasi tampaknya telah mempermudah mahasiswa untuk mendapatkan dana atau biaya melalui permainan dengan cara yang cepat dan mudah. Karena sebagian mahasiswa yang sering berjudi online menganggap kegiatan ini sebagai hal yang biasa, menjadikan perjudian sebagai pekerjaan atau mata pencaharian mahasiswa untuk sekadar memenuhi kebutuhan sehari-hari. Perjudian online telah menjadi kebiasaan yang merugikan bagi generasi mendatang akibat lemahnya pengawasan orang tua dan lemahnya penyaringan bagi mereka yang melakukan tindak pidana tersebut, khususnya mahasiswa. Berdasarkan fenomena perjudian online oleh mahasiswa, banyak contoh mahasiswa yang menggunakan uang kuliahnya sebagai modal untuk berjudi tanpa mempertimbangkan akibat dari perbuatannya, padahal hal tersebut dapat membahayakan mereka karena tidak mampu membayar biaya kuliah. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) yang dikutip Jurnas.com, kerugian negara akibat perjudian online mencapai 7-9 miliar dolar AS atau sekitar Rp107-138 triliun setiap tahunnya.

Perjudian dan ketergantungan pada keberuntungan secara tidak sadar menyebabkan sejumlah masalah sosial dan kebutuhan terus-menerus untuk mencoba hal baru, mengabaikan tugas dan kewajiban untuk belajar. Karena rasa ingin tahu yang terus-menerus untuk memenangkan permainan, orang-orang menumpuk utang dan menjadi miskin, yang dapat menyebabkan peningkatan kejahatan. Oleh karena itu, perjudian dianggap sebagai penyakit dalam masyarakat dan memengaruhi kehidupan dan mata pencaharian orang-orang. Baik secara langsung maupun tidak langsung, perjudian online terus menimbulkan dampak

negatif yang dapat membahayakan atau merugikan kehidupan.

Perjudian slot online merupakan salah satu dari berbagai bentuk perjudian yang marak saat ini. Salah satu permainan yang memberikan peluang besar untuk mendapatkan uang dengan cara yang relatif cepat dan mudah adalah permainan slot online. Pelajar termasuk di antara pemain yang menyukai permainan slot online. Salah satu kelompok demografi yang sangat rentan terpapar perjudian, termasuk slot judi online, adalah pelajar. Karena daya tariknya yang unik, perjudian slot online telah mendapatkan pengakuan luas di sejumlah kalangan, termasuk di kalangan pelajar yang dianggap berisiko tinggi mengalami kerugian terkait perjudian, yang dapat menyebabkan kesulitan keuangan, masalah hukum, hubungan interpersonal yang buruk atau bermasalah, dan masalah kesehatan yang dapat mengakibatkan gangguan mental atau psikologis dan juga permasalahan akademik yang menyebabkan menurunnya prestasi akademik.

Faktor-faktor seperti tekanan sosial, tekanan akademis, dan pengelolaan uang yang buruk dapat memengaruhi hal ini. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengetahui komunikasi interpersonal mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area yang bermain slot online. Pemahaman lebih lanjut tentang faktor-faktor yang memengaruhi kecenderungan mahasiswa untuk terlibat atau berpartisipasi dalam perjudian, khususnya perjudian online, akan dimungkinkan melalui penelitian tentang komunikasi interpersonal pengguna judi slot online di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.

Oleh karena itu, diharapkan dapat dibuat program intervensi yang tepat untuk mengurangi dan menghentikan penggunaan judi online oleh pelajar. Banyak situs judi online mulai merambah populasi pemuda, terutama di kalangan pelajar, karena mudah untuk menarik minat mereka dalam bermain judi online dengan menawarkan hadiah gratis dan kemungkinan menang. Menurut kutipan dari Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo), sekitar 499.645 konten terkait perjudian telah masuk daftar hitam di berbagai platform digital antara tahun 2018 dan 2022. Perjudian slot online merupakan salah satu bentuk perjudian online yang paling populer saat ini. Seperti yang umumnya terjadi pada pelajar, jenis permainan ini sangat diinginkan dan dicari oleh berbagai demografi, termasuk terkadang anak muda yang masih terdaftar di perguruan tinggi.

Berdasarkan observasi awal di Universitas Medan Area, peneliti menemukan ada mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi yang pernah menggunakan judi online di kehidupan sehari-hari. Berdasarkan beberapa fakta di atas, peneliti ingin mengetahui bagaimana Komunikasi interpersonal tentang perjudian online di kalangan mahasiswa angkatan 2020 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area. Oleh karena itu, para akademisi ingin mengetahui lebih jauh tentang masalah perjudian online.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang diteliti oleh peneliti adalah:

1. Bagaimana interaksi sosial para pengguna judi online dengan lingkungannya?
2. Apa yang menjadi motivasi dalam penggunaan judi online?

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk mengetahui bagaimana orang yang berjudi online berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.
2. Untuk mengetahui apa yang menjadi motivasi dalam menggunakan judi online.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Diharapkan temuan penelitian ini akan memberikan kontribusi terhadap penjelasan teoritis dan penelitian ilmu komunikasi, khususnya yang menyangkut kemajuan studi tentang pola komunikasi interpersonal mahasiswa yang menggunakan perjudian online.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan meningkatkan pemahaman dan pengetahuan serta membantu kemajuan pembelajaran, khususnya dalam mendukung pembentukan hipotesis baru. Diharapkan bahwa penelitian ini akan dapat menawarkan ide dan masukan untuk penyelidikan di masa mendatang tentang bagaimana pengguna judi online berkomunikasi.

1.4.3 Manfaat Praktis

Diharapkan temuan penelitian ini akan memberikan lebih banyak pengetahuan kepada masyarakat umum mengenai bagaimana interaksi yang dilakukan para pengguna judi online ketika berkomunikasi di lingkungan sekitar serta apa yang menjadi motivasi pengguna judi online.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Komunikasi

Menurut Effendy dalam Pratiwi (2022) Kata Latin communication yang berasal dari kata bahasa Inggris communis adalah asal kata communication. Di sini, "sama" memiliki arti yang sama. Oleh karena itu, selama ada kemiripan makna tentang topik yang sedang dibahas, komunikasi akan terjadi atau berlangsung ketika dua orang terlibat, misalnya selama percakapan. Penggunaan bahasa yang serupa dalam suatu percakapan mungkin tidak selalu menghasilkan makna yang serupa. Dengan kata lain, mengetahui bahasa tidak selalu sama dengan mengetahui apa yang ingin disampaikan oleh bahasa tersebut. Jelaslah bahwa jika kedua individu memahami makna topik yang sedang dibahas selain bahasa yang digunakan, percakapan tersebut dapat dianggap komunikatif.

Secara umum, komunikasi dapat didefinisikan sebagai transfer pengetahuan dan pemahaman dari satu individu ke individu lain. Komunikasi yang berhasil bergantung pada pemahaman bersama, atau kemampuan pengirim dan penerima untuk memahami informasi. Ini tidak berarti bahwa suatu ide tertentu harus dibagikan oleh kedua belah pihak. Akan tetapi, sangat penting bagi kedua belah pihak untuk memahami konsep tersebut. Dapat dikatakan bahwa komunikasi berhasil dalam keadaan seperti itu. Jadi, komunikasi adalah pernyataan manusia sedangkan pernyataan tersebut dapat dilakukan dengan kata-kata tertulis ataupun lisan. Selain itu, gerakan dan simbol dapat digunakan.

Lasswell menegaskan bahwa jika komunikasi mengikuti kelima langkah ini, maka komunikasi akan berjalan lancar. Berikut adalah kelima tahapan tersebut: *Who* : Siapa komunikator, orang yang menyampaikan pesan *Say What* : Apa yang dikomunikasikan. *In Which Channel* : Media atau saluran apa yang digunakan untuk menyebarkan pesan komunikasi *To Whom* : Siapa komunikan (orang yang menerima pesan komunikasi) *With what Effect* : Ketika pesan komunikasi yang diberikan mencapai komunikator, modifikasi apa yang terjadi

Mulyana (2005) Urutkan beberapa makna komunikasi ke dalam tiga kelompok konseptual yang tercantum di bawah ini:

a. *Komunikasi didefinisikan sebagai tindakan satu arah.*

Ketika seseorang (atau organisasi) menyampaikan pesan satu arah kepada orang lain (atau sekelompok orang), hal itu dapat dilakukan secara pribadi (tatap muka) atau melalui media seperti radio, televisi, surat kabar, majalah, atau surat (brosur). Komunikasi tatap muka sebenarnya membuatnya kurang cocok untuk menganggap komunikasi sebagai proses historis. Ketika digunakan untuk komunikasi publik (seperti memberikan pidato) yang tidak menyertakan pertanyaan dan tanggapan, hal itu dapat diterima. Menurut konsep ini, komunikasi adalah aktivitas yang secara sengaja dilakukan seseorang dalam bentuk menyampaikan rangsangan untuk membangkitkan respons orang lain. Komunikasi dianggap satu tindakan yang disengaja untuk menyampaikan pesan, untuk memenuhi keperluan komunikator. Misalnya menjelaskan sesuatu perkara kepada orang lain, atau memujuk untuk melakukan sesuatu.

b. *Definisi komunikasi sebagai interaksi.*

Pandangan ini mempersamakan komunikasi dengan sebuah proses sebab dan akibat atau aksi dan reaksi, yang arahnya saling bergantian. Seseorang menyampaikan pesan, sama ada lisan atau bukan lisan. Selepas itu, seorang penerima komunikasi bereaksi dengan memberi jawapan lisan atau bukan lisan, kemudian orang pertama bereaksi lagi setelah menerima inforamsi balasan atau tindak balasan dari orang kedua, dan begitu seterusnya. Contoh definisi komunikasi sebagai interaksi ini, adalah Shanon dan Weaver dalam Wiryanto (2004), yang menyatakan bahwa komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu dengan yang lain, sama ada sengaja atau tidak sengaja dan tidak terbatas kepada bentuk komunikasi lisan sahaja, tetapi juga melalui ekspresi muka, lukisan, seni dan teknologi.

c. *Komunikasi diartikan sebagai suatu transaksi.*

Definisi ini menyatakan bahwa komunikasi adalah proses yang dinamik, yang secara berkesinambungan mengubah pihak-pihak yang berkomunikasi. Berasaskan konsep ini, maka orang-orang yang berkomunikasi dipandang sebagai komunikator, yang secara aktif mengirimkan dan menafsirkan pesan. Setiap masa mereka bertukar pesan lisan dan bukan lisan.

Menurut Frank dalam Takiri (2019) komponen komunikasi adalah unsur-unsur yang diperlukan agar komunikasi efektif dapat terjadi. Unsur-unsur tersebut meliputi unsur-unsur yang diuraikan di bawah ini. (a) Orang yang menyampaikan pesan kepada pihak lain disebut pengirim atau komunikator. (a) Orang yang menerima pesan dari pihak lain disebut komunikator atau penerima. (c) Isi atau

maksud yang akan dikomunikasikan oleh satu pihak kepada pihak lain disebut pesan. (d) Reaksi penerima pesan terhadap informasi yang disampaikan disebut umpan balik.

Berikut ini adalah uraian singkat tentang proses komunikasi. (a) Sebuah pesan Drimkan kepada penerima oleh komunikator (pengirim) yang bermaksud untuk berkomunikasi dengan mereka. (b) Informasi yang disampaikan dapat berupa kata-kata atau simbol yang dapat dipahami oleh kedua belah pihak. (c) Pesan Drim, baik secara langsung maupun tidak langsung, melalui media atau saluran. Misalnya, melakukan percakapan langsung melalui telepon, secara tertulis, melalui email, atau melalui cara lain. (d) Setelah menerima pesan yang Drim, komunikan (penerima) mengubah isinya ke dalam bahasa yang dapat dipahami oleh kedua belah pihak. (e) Terlepas dari apakah komunikan memahami pesan yang dimaksud oleh pengirim atau tidak, ia memberikan umpan balik atau tanggapan terhadap pesan yang diberikan kepadanya

2.1.1 Unsur-Unsur Komunikasi

Pendapat Effendy dalam Pratiwi (2022) Komponen-komponen berikut membentuk komunikasi:

- 1) Sumber: Ini berfungsi sebagai dasar untuk mengomunikasikan elemen-elemen dan memperkuat pesan. Orang, organisasi, publikasi, catatan, dan sejenisnya semuanya dapat dianggap sebagai sumber.
- 2) Komunikator: Dalam komunikasi, setiap individu atau kelompok dapat menyampaikan pesan karena ini adalah proses di mana komunikator dapat menjadi komunikan dan sebaliknya.

- 3) Pesan adalah keseluruhan pesan komunikator. Ide sentral pesan ini, atau tema, berfungsi sebagai peta jalan untuk mencoba mengubah pola pikir dan perilaku komunikan. Meskipun pesan dapat membahas secara sangat rinci tentang berbagai topik, inti utama komunikasi akan selalu mengarah pada hasil akhir. Bentuk pesan: koersif, persuasif, dan informatif.
- 4) Saluran: Nama lain untuk saluran pengiriman pesan adalah media. Ada dua kategori media komunikasi:
- 5) Efek, adalah hasil akhir dari suatu komunikasi yakni sikap dan tingkah laku orang, sesuai atau tidak sesuai dengan yang kita inginkan efek ini sesungguhnya dapat dilihat dari: *personal opinion*, *public opinion*, dan *majority opinion*.

2.1.2 Proses Komunikasi

Effendy dalam Widjaja (2000) menyatakan bahwa ada empat langkah dalam proses komunikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan simbol sebagai media untuk menyampaikan pesan atau emosi kepada orang lain merupakan mekanisme komunikasi yang utama. Bahasa, gerak tubuh, frasa, gambar, warna, dan simbol-simbol lain yang secara langsung dapat "menerjemahkan" pikiran dan perasaan komunikator kepada komunikan merupakan contoh simbol.
2. Proses di mana seseorang berkomunikasi dengan orang lain menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memanfaatkan simbol sebagai media pertama dikenal sebagai komunikasi sekunder.
3. Penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan sebagai titik akhir dikenal sebagai proses komunikasi linier. Tatap muka dan situasi media

merupakan tempat komunikasi. Saat berkomunikasi melalui telepon, teknik komunikasi linier biasanya digunakan. Surat kabar, radio, televisi, dan film merupakan contoh media yang digunakan, khususnya media massa.

4. Umpan balik, atau aliran komunikasi kepada komunikator, merupakan hasil dari proses komunikasi melingkar. Kata "melingkar" secara harfiah berarti "bulat".

2.1.3 Pengertian Perilaku Komunikasi

Istilah perilaku komunikasi mengacu pada tindakan atau perilaku apa pun yang ditunjukkan seseorang, baik verbal maupun nonverbal. Perilaku didefinisikan sebagai aktivitas atau perbuatan organisme yang dapat dilihat dan bahkan dipelajari, menurut Kwick dalam J.S. Kalangi (2016). Dengan kata lain, keinginan untuk mencapai tujuan tertentu biasanya memotivasi perilaku. Individu yang dimaksud mungkin tidak selalu menyadari tujuan mereka sendiri. Menurut Hersey & Blanch dalam Irma (2016), alam bawah sadar mengandung motivasi yang, sampai tingkat tertentu, mendorong pola perilaku aktual seseorang.

Menurut Rogers dalam Irma (2016), perilaku komunikasi merupakan kebiasaan seseorang atau kelompok dalam menerima dan menyampaikan pesan yang ditandai dengan sifat kosmopolitan, aktif mencari informasi, berpartisipasi, menjalin hubungan dengan sistem sosial, dan mengetahui hal-hal baru. Kebiasaan berkomunikasi menunjukkan gaya komunikasi seseorang. Berdasarkan definisi perilaku komunikasi, seseorang harus memperhitungkan bahwa orang akan berkomunikasi dengan cara yang paling sesuai dengan kebutuhannya. Setiap individu memiliki ciri-ciri komunikasi yang unik yang membentuk cara mereka menanggapi isu atau menyuarakan ide-ide mereka. Hampir selalu, simbol verbal

dan nonverbal digunakan dalam perilaku komunikatif yang terjadi (Cangara, 2005).

Menurut "para penganut paham perilaku," lingkungan dikategorikan sebagai "stimulus" dan perilaku sebagai "respons." Para penganut paham perilaku berpendapat bahwa stimulus dan reaksi tertentu dapat dihubungkan satu sama lain dan menghasilkan hubungan fungsional. Perilaku terbuka adalah nama lain untuk perilaku komunikatif yang tampak, dan perilaku terselubung adalah nama lain untuk perilaku yang tidak terlihat. Perilaku, baik yang tampak maupun yang tidak terlihat, bersifat operan dan alami (bawaan). Sementara perilaku alami berbentuk gerakan refleks, naluri, atau kualitas kepribadian yang diwarisi sejak lahir tetapi dapat diubah, sebagian besar perilaku manusia adalah perilaku operan, atau perilaku yang dihasilkan atau dipelajari. Sebagai bagian dari perilaku secara umum, perilaku komunikasi adalah tindakan operan yang terlihat maupun tidak terlihat.

Sebagian besar perilaku manusia dapat diklasifikasikan sebagai perilaku yang diajarkan atau diciptakan. Salah satu isu dalam hal ini adalah bagaimana membentuk perilaku tersebut sesuai dengan harapan Bimo dalam Ulfa (2003):

- a. Proses pengondisian atau pembentukan kebiasaan, yang melibatkan pembiasaan untuk bertindak dengan cara yang dituntut dari Anda agar akhirnya mengadopsi perilaku tersebut.
- b. Pembentukan perilaku berdasarkan wawasan, khususnya berdasarkan teori pembelajaran kognitif, yaitu belajar dengan disertai adanya pengertian.
- c. Teori pembelajaran sosial berfungsi sebagai dasar pembentukan perilaku melalui penggunaan model.

2.1.4 Bentuk-Bentuk Perilaku Komunikasi

Menurut Moefad dalam Sulistia (2023) Berikut ini adalah jenis-jenis perilaku komunikasi:

- a. Reaksi seseorang yang terselubung atau tertutup terhadap suatu rangsangan dikenal sebagai perilaku tertutup. Perhatian, persepsi, pengetahuan/kesadaran dan sikap masih merupakan satu-satunya hal yang dapat disaksikan dengan jelas oleh orang lain dalam respons atau tindakan terhadap rangsangan ini.
- b. Reaksi seseorang terhadap rangsangan dalam bentuk aktivitas nyata atau terbuka dikenal sebagai "perilaku terbuka." Tindakan atau praktik tidak diragukan lagi merupakan respons terhadap rangsangan tersebut.

2.2 Jenis-Jenis Perilaku

Skinner dalam Irwan (2017) membagi perilaku menjadi dua kategori: (a) perilaku operan dan (b) perilaku alamiah, yang sering disebut sebagai perilaku bawaan. Perilaku operan adalah perilaku yang dikembangkan melalui pembelajaran, sedangkan perilaku alamiah adalah perilaku yang sudah ada sejak organisme itu lahir, khususnya dalam bentuk refleks dan insting.

Menurut Walgito dalam Irwan (2017) Perilaku yang muncul dalam suatu organisme sebagai respons spontan terhadap suatu rangsangan dikenal sebagai perilaku refleksif. Misalnya, berkedip sebagai respons terhadap cahaya yang kuat, gerakan lutut sebagai respons terhadap benda yang mengenai lutut, dan menarik jari sebagai respons terhadap api.

Sistem saraf pusat tidak memiliki kendali atas aktivitas atau reaksi ini, yang terjadi dengan sendirinya. Otak, pusat sistem neurologis dan inti dari pengaturan perilaku, tidak menerima stimulus yang dialami organisme atau individu. Begitu stimulus diterima, respons langsung terjadi dalam aktivitas refleksif. Perilaku operan atau non-reflektif berbeda. Saraf atau pusat kesadaran mengatur atau mengendalikan perilaku ini. Dengan demikian, setelah stimulus diterima oleh reseptor, stimulus tersebut Drim ke otak, yang merupakan titik fokus sistem neurologis dan kesadaran, di mana stimulus tersebut memicu respons afektor. Perilaku atau aktivitas psikologis adalah proses yang terjadi di otak atau pusat kesadaran.

2.2.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku

Ada unsur-unsur yang menyebabkan seseorang berperilaku hal itu tidak terjadi dalam semalam. Oleh karena itu, Arni mencantumkan hal-hal berikut sebagai penyebab seseorang berperilaku dalam Aufirandra (2017):

- a) Ditunjukkan dalam sikap dan perilaku tambahan yang muncul sebagai faktor predisposisi dalam pengetahuan, motivasi, sikap, keyakinan, dan nilai.
- b) Elemen pendukung dan pendukung yang muncul di lingkungan nyata, seperti aksesibilitas atau kurangnya sumber daya atau fasilitas medis. Pusat layanan kesehatan adalah salah satu contohnya.
- c) Elemen penguat atau motivasi yang berfungsi sebagai tolok ukur perilaku di masyarakat.

2.3 Pengertian Komunikasi Interpersonal

Awalan inter, yang berarti antara, dan istilah person, yang berarti orang, merupakan akar dari komunikasi interpersonal. Biasanya, komunikasi interpersonal terjadi antara dua individu. Beberapa orang terlibat dalam keseluruhan proses komunikasi, namun banyak lembaga tidak melibatkan semua orang secara penuh.

Sementara definisi berbasis hubungan mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai komunikasi antara dua orang yang memiliki hubungan yang stabil dan jelas, definisi berbasis komponen menjelaskan komunikasi interpersonal dengan berfokus pada komponen utamanya, dalam hal ini, pengiriman pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang. Komunikasi interpersonal, misalnya, mencakup interaksi antara seorang penjual dan klien, seorang ayah dan anak, dua orang yang diwawancarai, dan seterusnya. Hampir sulit untuk memiliki komunikasi diadis (dua orang) yang bukan komunikasi interpersonal menurut definisi ini. Kelompok orang yang lebih kecil, termasuk anggota keluarga atau kelompok yang terdiri dari tiga atau empat orang, terkadang termasuk dalam definisi koneksi ini.

Dalam *The Handbook Of Communication Science* karya Charles R. Berger, Michael E. Roloff dan David R. Roskos mengkarakterisasikan komunikasi interpersonal sebagai aktivitas sosial multifaset dan situasional di mana individu telah membangun hubungan komunikasi dan bertukar pesan untuk menghasilkan makna bersama dan mencapai tujuan sosial. Pengembangan ikatan komunikatif antara pihak yang berinteraksi merupakan prasyarat untuk komunikasi interpersonal. Struktur niat interpretatif dan ekspresif yang dibalas oleh pihak yang

berinteraksi membentuk interaksi ini. Sementara niat interpretatif adalah tujuan penerima untuk memahami pernyataan sumber, niat ekspresif adalah tujuan satu pihak (sumber) untuk mengomunikasikan keadaan batin (ide, pikiran, perasaan, dll.) kepada pihak kedua (penerima).

2.3.1 Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal

Menurut Effendi dalam Ida (2013) Berikut ini adalah ciri-ciri komunikasi interpersonal:

- 1) Perilaku verbal dan nonverbal merupakan komponen komunikasi interpersonal. Pengemasan dan ekspresi pesan dalam bentuk verbal dan nonverbal dikenal sebagai komunikasi interpersonal. Ini mencakup isi pesan dan cara penyampaian atau penyampiannya.
- 2) Komunikasi yang didasarkan pada aktivitas spontan, perilaku kebiasaan, perilaku sadar, atau campuran ketiganya disebut komunikasi interpersonal.
- 3) Komunikasi antarmanusia bersifat dinamis dan terus berubah. Bergantung pada tingkat interaksi antarpeserta, pesan yang disampaikan, dan cara penyampiannya, komunikasi antarpribadi merupakan proses yang dinamis.
- 4) Kohesi, interaksi, dan umpan balik pribadi merupakan komponen komunikasi antarpribadi.
- 5) Komunikasi yang memungkinkan adanya timbal balik dikenal sebagai komunikasi antarpribadi. Pengirim dan penerima pesan berinteraksi dalam komunikasi ini, dengan yang satu memengaruhi yang lain. Tingkat kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), dan perilaku (perilaku) semuanya terpengaruh.

- 6) Aturan intrinsik mengatur komunikasi antarpribadi. Norma yang ditetapkan masyarakat untuk mengatur komunikasi antarpribadi dikenal sebagai aturan intrinsik. Namun, aturan ekstrinsik adalah aturan yang ditentukan oleh keadaan.
- 7) Komunikasi antarmanusia merupakan suatu aktivitas.
- 8) Komunikasi dua arah antara pengirim dan penerima pesan dikenal sebagai komunikasi interpersonal.
- 9) Persuasi merupakan komponen komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan satu sama lain. Melalui keterlibatan dalam komunikasi, para peserta dapat memotivasi, menginspirasi, dan mendukung satu sama lain dalam mengubah sikap, perasaan, dan pikiran yang sejalan dengan pokok bahasan yang sedang dibahas.

Komunikasi antar manusia merupakan suatu proses yang dinamis. Menurut Agus A. Hardjana (2003), komunikasi antarpribadi memiliki sifat-sifat yang tetap apabila dinamikanya diperhatikan secara terus-menerus, yaitu:

- 1) Baik bentuk komunikasi interpersonal lisan maupun tidak lisan Pesan yang Drim melalui cara lisan maupun nonverbal disebut komunikasi interpersonal. Seperti komunikasi lainnya, komunikasi tersebut selalu terdiri dari dua bagian: isi pesan dan cara penyampaianya, baik secara lisan maupun nonverbal.
- 2) Perilaku tertentu merupakan bagian dari komunikasi interpersonal. Dalam komunikasi interpersonal, ada tiga perilaku yang perlu diperhatikan:

- a) Perilaku seponatan (*sepontaneus behaviour*) adalah tindakan yang diambil di bawah tekanan emosional tanpa pengendalian diri atau pertimbangan kognitif.
 - b) Perilaku skrip adalah jenis perilaku yang kita ambil dari rutinitas kita. Aktivitas ini unik, dilakukan dalam konteks tertentu, dan dipahami oleh individu.
 - c) Tingkah laku yang dibuat-buat adalah tingkah laku yang dipilih karena dianggap sesuai dengan keadaan yang ada. Perilaku itu di pikirkan dirancang sebelumnya, dan di sesuaikan dengan orang yang akan di hadapi, urusan yang harus diselesaikan dan situasi serta kondisi yang ada.
- 3) Komunikasi yang masih terus berkembang disebut komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang berproses pengembangan (*developmental process*) komunikasi berkembang berawal dari saling pengenalan yang dangkal, berlanjut makin mendalam, dan berakhir dengan saling pengenalan yang amat mendalam tetapi juga dapat putus, sampai akhirnya saling melupakan.
- 4) Komunikasi interpersonal meliputi interaksi, umpan balik, dan koherensi. Komunikasi interpersonal merupakan tatap muka. Karena itu, kemungkinan umpan balik (*feedback*) besar sekali. Dalam komunikasi itu, penerima pesan dapat langsung menanggapi dengan menyampaikan umpan balik. Akibatnya, terjadi interaksi (intraksi) antara pengirim dan penerima pesan yang memengaruhi kedua belah pihak. Selain itu, baik pengirim maupun penerima saling memengaruhi dan berdampak satu sama lain. Komunikasi interpersonal mengharuskan pihak-pihak saling menanggapi sesuai dengan

substansi pesan agar dapat berjalan lancar. Sejak saat itu, komunikasi menjadi koheren, termasuk antara umpan balik yang diberikan dan pesan yang disampaikan.

- 5) Ada aturan yang mengatur komunikasi antarpribadi. Komunikasi antarpribadi perlu mematuhi pedoman tertentu agar dapat berfungsi dengan baik. Aturan ekstrinsik dan intrinsik berlaku.
- 6) Komunikasi antarpribadi merupakan proses aktif. Alih-alih menjadi aktivitas pasif, komunikasi antarpribadi merupakan aktivitas aktif. Komunikasi antarpribadi mencakup komunikasi dua arah antara pengirim dan penerima serta komunikasi antara pengirim dan penerima.

2.3.2 Proses-Proses Komunikasi Interpersonal

Menurut Charles dalam Pratiwi (2017) Produksi pesan, pemrosesan pesan, koordinasi interaksi, dan persepsi sosial hanyalah beberapa dari aktivitas yang saling berhubungan yang membentuk komunikasi interpersonal. Proses menciptakan perilaku verbal dan nonverbal yang dimaksudkan untuk mengomunikasikan keadaan batin kepada orang lain untuk mencapai tujuan sosial dikenal sebagai produksi pesan. Untuk memahami signifikansi dan konsekuensi komunikasi orang lain, pemrosesan pesan memerlukan analisis tindakan mereka. Proses mengoordinasikan aktivitas pemrosesan dan produksi pesan (serta tindakan lainnya) selama episode sosial untuk menciptakan pertukaran yang lancar dan kohesif dikenal sebagai koordinasi interaksi. Terakhir, persepsi sosial adalah puncak dari semua langkah yang kita ambil untuk memahami lingkungan sosial, termasuk bagaimana kita berhubungan dengan orang lain, diri kita sendiri, dan lembaga sosial.

2.3.3 Faktor Pendukung Komunikasi Interpersonal

Menurut Poppy & Puji (2019) Berbagai karakteristik pribadi komunikator juga turut berperan dalam keberhasilan komunikasi interpersonal. Berikut ini adalah unsur-unsur yang mendukung hubungan interpersonal:

a Kepercayaan.

Proses komunikasi interpersonal sangat dipengaruhi oleh unsur kepercayaan. Rasa saling percaya antara orang-orang akan menumbuhkan hubungan saling pengertian yang selanjutnya akan menumbuhkan sikap keterbukaan dan pengertian serta mengurangi tingkat miskomunikasi. Penerimaan, empati, dan kejujuran seseorang merupakan faktor-faktor lain yang memengaruhi kepercayaan mereka. Orang-orang yang menunjukkan sikap penerimaan juga akan menunjukkan sikap percaya terhadap satu sama lain dan data yang tersimpan. Empati juga diperlukan untuk memahami apa yang sedang dialami orang lain sehingga kita dapat menanamkan sikap percaya kepada mereka. Orang-orang akan lebih percaya kepada kita jika kita jujur. Proses komunikasi interpersonal akan terhambat oleh kesalahpahaman dan ketidakbahagiaan antara pihak-pihak sebagai hasil dari kepercayaan ini.

b Sikap Mendukung.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, hubungan yang baik antara orang-orang dapat mengurangi tingkat permusuhan yang disebabkan oleh kepentingan pribadi. Pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi interpersonal harus memiliki sikap mendukung agar komunikasi dapat berhasil.

c Sikap Terbuka.

Komunikasi antarpribadi dapat lebih berhasil jika kedua belah pihak saling terbuka. Tidak ada yang dapat disembunyikan oleh satu orang, sehingga pesan komunikasi dapat diungkapkan sepenuhnya. Komunikasi antarpribadi akan lebih berhasil jika ada keterbukaan, saling mendukung, dan saling percaya. Hal ini dilatarbelakangi oleh fakta bahwa kedua belah pihak telah memiliki pemahaman yang kuat satu sama lain, saling menghormati, dan ingin memperkuat hubungan antarpribadi mereka. Efektivitas sistem komunikasi antarpribadi didukung oleh ketiga elemen ini.

2.4. Pengertian Judi Online

Menurut Isjoni Ishaq dalam Maulana Adli (2002) Taruhan antara dua orang atau lebih dengan tujuan memperoleh keuntungan besar tanpa harus berusaha keras untuk mendapatkan keinginannya dikenal sebagai perjudian.

Perjudian online didefinisikan sebagai aktivitas perjudian yang dilakukan melalui online dan mengharuskan pemain untuk menerima aturan dan taruhan dalam permainan. Penjudi berhak atas hadiah berdasarkan jumlah taruhan jika tim yang dipilih memenangkan permainan.

Dasarnya perjudian online ini sama seperti perjudian lainnya, ada komponen kalah dan menang serta nilai yang dipertaruhkan. Namun, Anda dapat memainkan permainan judi online selama Anda memiliki koneksi online. Selain menggunakan jaringan online, perjudian online menyebar di dunia maya dengan menggunakan situs perjudian yang ditawarkan oleh penyedia layanan perjudian online dan situs webnya. Ada banyak situs perjudian seperti website yang menawarkan berbagai

jenis permainan.

Permainan judi yang dimainkan secara online disebut dengan istilah judi online. Karena mudah diakses, judi online sudah menjamur di kalangan pelajar. Bahkan, sebagian pelajar menganggap judi online sebagai salah satu bentuk hiburan atau sarana untuk mendapatkan uang. Judi online, menurut Labib dan Wahib dalam Maulana Adli (2002), adalah kegiatan sosial yang melibatkan uang atau barang berharga, di mana pemenangnya akan mendapatkan hadiah dari yang kalah. Di sisi lain, beberapa bahaya sepenuhnya bergantung pada keberuntungan dan tidak dapat diramalkan. Karena kerugian dapat dicegah, maka tidak disarankan untuk terlibat dalam permainan judi.

2.5 Teori Motivasi Kebutuhan McClelland

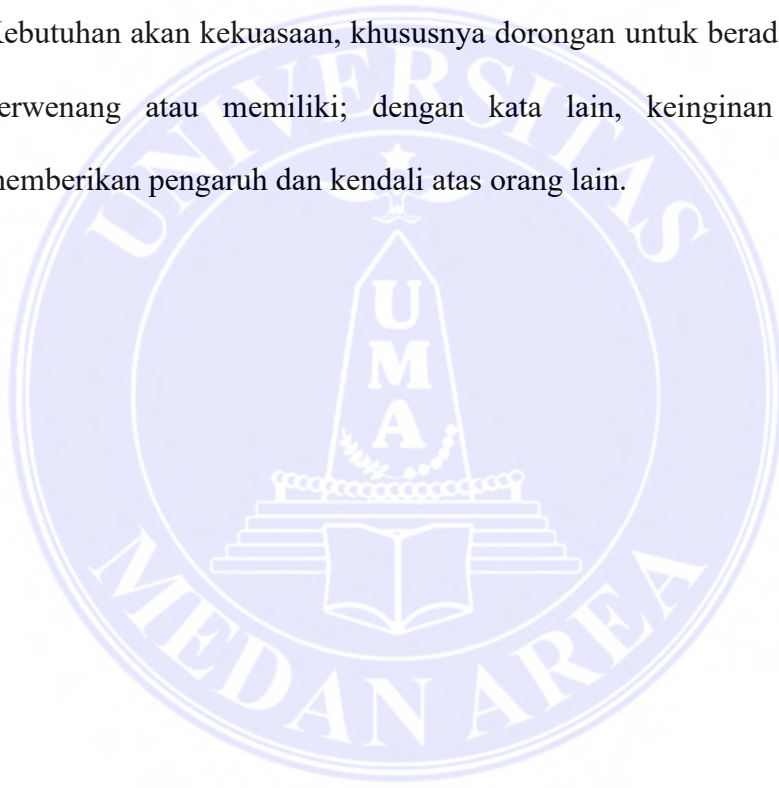
Menurut teori kebutuhan McClelland, tiga persyaratan penting yang dapat membantu menjelaskan motivasi adalah prestasi, kekuasaan/kebutuhan, dan keterkaitan. Motivasi untuk melampaui harapan, memenuhi tolok ukur, dan mengejar kesuksesan dikenal sebagai dorongan untuk berprestasi. Kebutuhan untuk keterkaitan adalah keinginan untuk hubungan interpersonal yang dekat dan bersahabat di lingkungan, sementara kebutuhan akan kekuasaan dapat memengaruhi orang untuk bertindak dengan cara yang tidak akan mereka lakukan.

Dalam Rakhmat (2009), Dr. Davids McClelland mencantumkan persyaratan berikut:

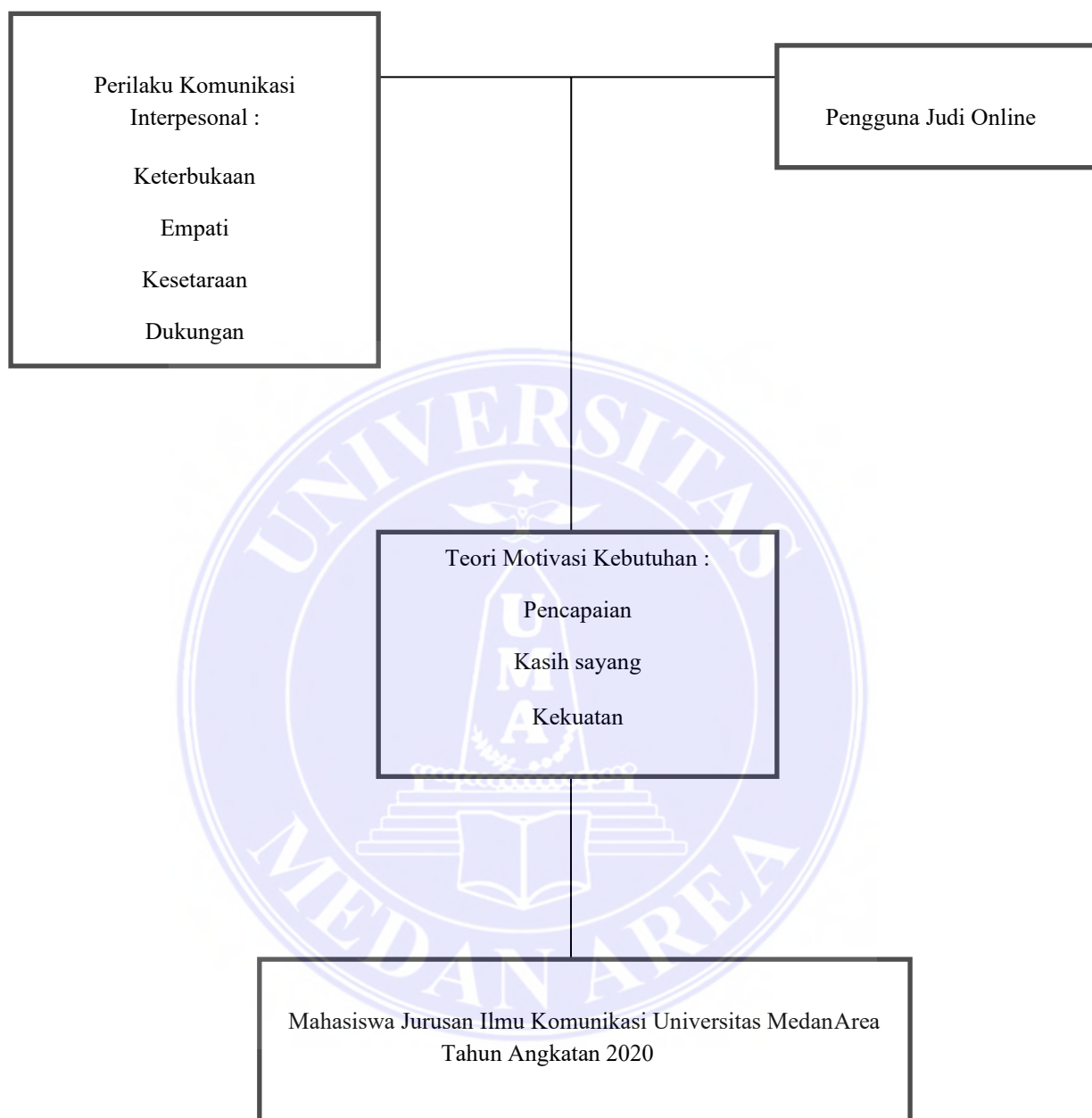
- a) Kebutuhan berprestasi, khususnya kebutuhan untuk mendapatkan persetujuan orang lain. Motivasi ini mendorong orang untuk bekerja lebih keras demi

pencapaian mereka sendiri daripada demi pengakuan. Akibatnya, mereka melakukan suatu tindakan dengan lebih efektif daripada sebelumnya.

- b) Kebutuhan untuk berafiliasi, termasuk kebutuhan akan kasih sayang orang lain. Motivasi yang tinggi untuk berteman, lebih menyukai situasi yang kooperatif daripada yang kompetitif, dan keinginan untuk bermitra yang melibatkan tingkat saling pengertian yang tinggi merupakan karakteristik dari kebutuhan ini.
- c) Kebutuhan akan kekuasaan, khususnya dorongan untuk berada dalam posisi berwenang atau memiliki; dengan kata lain, keinginan untuk dapat memberikan pengaruh dan kendali atas orang lain.



2.6 Kerangka Berfikir



2.7 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Judul, Peneliti, Sumber dan Tahun	Teori dan Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Judi Online (Studi Kasus Pada Pecandu Judi Online Dota 2 Di Kota Serang) Eliana Pratiwi Repository Untirta	Teori Repeated Judis Teori Motivasi kebutuhan McClelland Metode Deskriptif Kualitatif	Menurut temuan penelitian, keinginan untuk memenangkan hadiah dengan meningkatkan Level Peringkat dan mendapatkan uang, membangun dan memperkuat hubungan dengan pemain online lainnya, dan berkembang menjadi pemain profesional yang hebat adalah alasan utama mengapa orang bermain Dota 2 online. Karena mereka bertemu dengan orang lain yang memiliki minat yang sama terhadap permainan online, para pecandu Dota 2 cukup sering berinteraksi satu sama lain di dunia virtual mereka. Bahkan terminologi yang digunakan dalam permainan online Dota 2 masih digunakan dalam interaksi di luar dunia virtual, yang cukup jarang terjadi jika dibandingkan dengan interaksi di luar dunia virtual.	Penelitian saya dan studi ini sebang karena keduanya membahas perilaku dan teknik komunikasi interpersonal.	Subjek penelitian inilah yang membedakan penelitian ini dengan penelitian saya.
2	Perilaku Judi Online: Studi Kasus Remaja Di Yogyakarta Muhammad Seno Aji Wijaya Putra Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	Teori Social Cognitive Teori Uses and Gratification Metode Penelitian Kualitatif	Temuan penelitian menunjukkan bagaimana pengalaman berjudi tradisional memengaruhi remaja sebelum mereka menyadari perjudian online. Pengenalan melalui individu lain (pembelajaran observasional) atau online itu sendiri (pembelajaran enaktif) menandai dimulainya proses pengembangan perilaku berjudi online. Dalam setiap transaksi taruhan, rekening bank penjudi ditautkan ke akun permainan online mereka. Berjudi online dapat dilakukan di kamar, kafe online, atau kafe. Remaja lebih sering menggunakan waktu luang dan malam mereka. Remaja terus bergantung pada uang orang tua	Fokus penelitiannya adalah bagaimana penelitian ini dan penelitian saya serupa yang merupakan perilaku pengguna judi online.	Hipotesis yang digunakan adalah di mana penelitian ini dan penelitian saya berbeda.

No	Judul, Peneliti, Sumber dan Tahun	Teori dan Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			mereka untuk modal.		
3.	Fenomena Judi Online Terhadap perubahan Perilaku Mahasiswa (Kasus Mahasiswa Angkatan 2019-2020 Universitas Pasundan dan Politeknik Negeri Bandung) Muhammad Fadlan Karibo Repository UIN Sunan Gunung Djati	Teori Behavioral Sosial Metode Deskriptif	Temuan penelitian menunjukkan bahwa sejumlah faktor berkontribusi terhadap perubahan perilaku mahasiswa yang terlibat dalam perjudian online, termasuk: 1) Asosiasi gaya hidup konsumtif berdampak pada latar belakang mahasiswa yang terlibat dalam perjudian online. Kemudian ada sejumlah aspek tambahan, seperti pembelajaran, keterampilan, probabilitas, dan pengaruh lingkungan. 2) Efek Buruk Perjudian Online pada Mahasiswa: Ini termasuk efek negatif pada kepribadian, kinerja perguruan tinggi, kesehatan, dan ekonomi. 3) Perubahan Perilaku Mahasiswa Sebelum dan Sesudah Perjudian Online Kesehatan mental dan fisik terjaga sebelum epidemi perjudian online, khususnya dalam hal belajar.	Subjek dan teori penelitian adalah hal yang menjadi titik kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian saya.	Penelitian ini hanya berfokus pada perubahan perilaku, itulah yang membedakannya dengan penelitian saya sedangkan pada penelitian saja juga membahas motivasi penggunaan judi online.

No	Judul, Peneliti, Sumber dan Tahun	Teori dan Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4.	Perilaku Komunikasi Interpersonal mahasiswa Pengguna Judi Online Rian Hari Ramadhan dan Qoni'ah Nur Jurnal Ilmiah Multidisiplin	Metode penelitian kualitatif	Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa yang berjudi online biasanya memiliki perilaku komunikasi interpersonal yang dipengaruhi oleh perilaku berjudi mereka. Platform perjudian online telah menyebabkan peningkatan komunikasi, tetapi juga ditemukan bahwa platform ini dapat mengganggu kontak interpersonal di dunia nyata, termasuk hubungan dengan teman, keluarga, dan rekan kerja. Mayoritas responden menyatakan bahwa mereka lebih suka berbicara dengan penjudi online lainnya daripada dengan orang-orang di sekitar mereka.	Penelitian saya dan studi ini sebang karena keduanya membahas perilaku dan teknik komunikasi interpersonal.	Penelitian ini hanya berfokus pada perubahan perilaku, itulah yang membedakannya dengan penelitian saya sedangkan pada penelitian saja juga membahas motivasi penggunaan judi online.

No	Judul, Peneliti, Sumber dan Tahun	Teori dan Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
5.	Fenomenologi Komunikasi Perilaku Dan Motivasi Pengguna Judi Slot Online Di Kalangan mahasiswa Fakultas Dakwah Angkatan 2019 Di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Cicik Rahayu Digital Library UIN KHAS Jember	Teori Fenomenologi Metode penelitian kualitatif	Berdasarkan hasil penelitian, 1) fenomena permainan slot online yang terjadi di kalangan mahasiswa memakan waktu yang lama, namun ada pula sebagian dari mereka yang meluangkan waktunya untuk bermain slot online setiap harinya. 2) Ada beberapa faktor yang mendorong mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember untuk bermain judi online, antara lain biaya, keuntungan, kemudahan penggunaan, dan sentimen. 3) Risiko dan kerusakan yang dikaitkan dengan ekonomi serta pengaruh kecanduannya agak terbatas. 4) Ada banyak situs web yang menjadi tempat bermain mahasiswa, seperti shobet, pragmatic, judi poker, dan judi casino.	Fokus penelitiannya adalah bagaimana penelitian ini dan penelitian saya serupa.	Hipotesis yang digunakan adalah di mana penelitian ini dan penelitian saya berbeda.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

3.1.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Okt 2023	Nov 2023	Des 2023	Jan 2024	Feb 2024	Mar 2024	Apr 2024	Mei 2024	Jun 2024	Jul 2024	Ags 2024	Sep 2024	Okt 2024	Nov 2024	Des 2024	Jan 2025	Feb 2025	Mar 2025
1.	Acc Judul																		
2.	Penyusunan Proposal																		
3.	Seminar Proposal																		
4.	Revisi Proposal																		
5.	Penelitian																		
6.	Seminar Hasil																		
7.	Perbaikan Skripsi																		
8.	Sidang Meja Hijau																		

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian

3.1.2 Tempat Penelitian

Mengingat lokasi penelitian ini akan menjadi lokasi penelitian, maka lokasi penelitian menjadi sangat penting. Oleh karena itu, penulis memilih lokasi penelitian yang berada di Universitas Medan Area Prodi Ilmu Komunikasi yang beralamat di Jln. Kolam No. 1 Kota Medan.

3.2 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif. Peneliti menjadi alat dalam penelitian kualitatif. Jadi, seseorang adalah alat dalam penelitian kualitatif. Peneliti harus memiliki latar belakang dan pengetahuan teoritis yang luas untuk mengajukan pertanyaan, mengevaluasi, memotret, dan menciptakan objek yang diteliti dengan cara yang membuatnya lebih relevan dan jelas. Dalam penelitian kualitatif, fakta yang ditemukan selama kerja lapangan berfungsi sebagai dasar pengumpulan data, bukan sebagai panduan teoritis. Akibatnya, tergantung pada fakta yang ditemukan, analisis data bersifat induktif dan dapat dikembangkan menjadi teori.

3.3 Informan Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, sampel disebut sebagai sumber, partisipan, informan, teman, atau guru, bukan responden. Agar lebih mudah bagi peneliti untuk meneliti objek dan keadaan sosial yang diteliti, penelitian ini menggunakan strategi purposive sample, yaitu memilih informan yang paling memahami ekspektasi dan berperan sebagai penggaris. Lincoln dan Guba menyarankan teknik untuk memilih partisipan penelitian hingga mencapai titik jenuh (juga dikenal sebagai titik redundansi). Hal ini menunjukkan bahwa faktor informasi memengaruhi kuantitas

informan. Pemilihan subjek penelitian berakhir ketika tidak ada lagi informasi baru yang dapat diperoleh dari penambahan informan jika tujuannya adalah untuk memaksimalkan informasi.

Dengan kata lain, "kejenuhan" berfungsi sebagai kriteria utama untuk menentukan jumlah partisipan penelitian. Selain itu, sampel yang memenuhi persyaratan berikut dipilih oleh peneliti untuk dijadikan informan:

- 1) Orang yang mempelajari dan memahami sesuatu melalui enkulturasi, sehingga sesuatu tersebut diserap sekaligus diketahui.
- 2) Orang yang dikategorikan sebagai orang yang memahami dan terus berpartisipasi dalam tindakan yang diteliti.
- 3) Orang yang memiliki cukup waktu untuk ditanyai tentang pengetahuannya.
- 4) Orang yang tidak sering memberikan informasi yang berasal dari "kemasan" mereka sendiri.
- 5) Orang yang awalnya dianggap "sangat asing" oleh peneliti karena mereka lebih menarik untuk dimanfaatkan sebagai sumber atau guru.

Oleh karena itu, peneliti memilih kriteria berikut untuk informan penelitian yang akan dijadikan subjek penelitian:

a. Pengguna judi online (Informan Utama)

Seseorang yang telah mengalami kecanduan judi online menjadi informan utama dalam penelitian ini. Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2020 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area yang berinisial E dan M.

b. Keluarga pengguna judi online (Informan Kunci)

Informan kunci kedua merupakan pihak keluarga pecandu dari judi online. Anggota keluarga merupakan salah satu sumber informasi paling penting karena merekalah yang mengetahui pola pikir, sifat, dan rutinitas sehari-hari para penjudi online. Informan dalam penelitian ini merupakan salah satu keluarga dekat korban yaitu Bayu dan Andi

c. Teman pengguna judi online (Informan tambahan)

Orang yang dapat memberikan informasi lebih lanjut untuk mendukung analisis dikenal sebagai informan tambahan. Oleh karena itu peneliti memilih teman pecandu judi online sebagai sumber informasi tambahan yaitu D dan S.

d. Psikologi (Informan Tambahan)

Psikologi merupakan Triangulator dalam penelitian ini yang berfungsi sebagai sumber informasi tambahan. Psikolog dalam penelitian ini adalah Dr. Suryani Hardjo, S. Psi, MA.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Karena pengumpulan data merupakan tujuan utama penelitian, prosedur pengumpulan data merupakan tahap paling strategis dari proses tersebut. Peneliti tidak akan memperoleh data yang memenuhi persyaratan kumpulan data jika mereka tidak memahami metode pengumpulan data. Ada banyak lokasi, sumber, dan metode untuk mengumpulkan data. Peneliti menggunakan sejumlah metode pengumpulan data dalam penelitian ini, termasuk yang berikut ini:

3.4.1 Observasi

Nasution (1998) menegaskan bahwa dasar dari semua ilmu pengetahuan adalah observasi. Hanya data, yaitu fakta tentang dunia nyata yang diperoleh melalui observasi, yang dapat digunakan oleh para ilmuwan untuk memandu pekerjaan mereka. Untuk menempatkan pengamat dalam jarak dekat dengan objek yang diteliti, observasi dan perekaman dilakukan pada objek di lokasi terjadinya peristiwa. Metode partisipatif dan non-partisipatif dapat digunakan untuk observasi. Observasi non-partisipatif dilakukan untuk penyelidikan ini. Dalam hal ini, peneliti pergi ke area tempat pengguna perjudian online aktif. Meskipun tidak ikut serta dalam peristiwa tersebut, peneliti mengamati dan menyaksikannya secara langsung. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat mengamati bagaimana pengguna perjudian online berinteraksi dan berkomunikasi.

3.4.2 Wawancara

Obrolan dengan tujuan yang jelas disebut wawancara. Dua orang melakukan percakapan: narasumber menjawab pertanyaan pewawancara, dan pewawancara mengajukan pertanyaan. Peneliti menggunakan wawancara sebagai metode pengumpulan data ketika mereka ingin mendapatkan informasi yang lebih rinci dari responden atau ketika mereka ingin melakukan penelitian awal untuk mengidentifikasi masalah yang memerlukan penyelidikan lebih lanjut. Peneliti menggunakan wawancara terbuka atau tidak terstruktur dalam penelitian ini; satu-satunya pedoman wawancara adalah ringkasan pertanyaan yang akan diajukan. Karena wawancara tidak terstruktur memungkinkan peneliti untuk memeriksa setiap respons dan kemudian mengajukan berbagai pertanyaan tindak lanjut yang lebih berorientasi pada tujuan, peneliti bebas untuk mewawancarai penjudi online

tanpa batasan apa pun.

3.4.3 Dokumentasi

Catatan masa lalu disebut dokumen. Dokumen dapat berupa tulisan, foto, atau hasil karya penting seseorang. Buku harian, riwayat hidup, biografi, aturan, dan kebijakan merupakan contoh dokumen tertulis. Dokumen yang berbentuk gambar antara lain berupa sketsa, foto, dan foto kehidupan. Dalam penelitian kualitatif, studi dokumen merupakan pelengkap dari metodologi observasi dan wawancara.

3.5 Teknik Analisis Data

Proses penanganan data, pengorganisasian, pemisahan data menjadi komponen-komponen yang dapat dikelola, sintesis data, pencarian dan identifikasi pola, penentuan hal-hal yang penting dan dapat dipelajari, serta penentuan hal-hal yang dapat dibagikan kepada orang lain dikenal sebagai analisis data kualitatif (Bogdan & Biklen 1982). Langkah-langkah yang terlibat dalam analisis data kualitatif (Seiddel, 1998) adalah sebagai berikut:

- a) Pencatatan yang menghasilkan catatan lapangan yang dikodekan untuk memungkinkan keterlacakan sumber data.
- b) Mengumpulkan, mengatur, mengkategorikan, mensintesis, meringkas, dan membuat indeks.
- c) Berpikir dengan memberi makna pada kategori data, mencari tren dan koneksi, dan menarik kesimpulan umum.

Model prosedur analisis data lapangan Miles dan Huberman digunakan dalam penelitian ini. Menurut model ini, aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus-menerus hingga selesai dan datanya jenuh. Menurut Miles dan Huberman, prosedur berikut digunakan oleh peneliti saat menilai data:

1 Reduksi Data (Data Reduction)

Reduksi data memerlukan peringkasan, pemilihan ide-ide kunci, pemusatan perhatian pada hal-hal yang penting, dan pencarian tren dan tema. Hasilnya, data yang diringkas akan menyajikan gambaran yang lebih koheren dan memudahkan pengumpulan dan, jika perlu, pencarian data lebih lanjut.

2 Penyajian Data (Data Display)

Setelah data direduksi, data ditampilkan. Agar lebih mudah dipahami, data disajikan secara berurutan, diurutkan menurut pola hubungan. Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam beberapa bentuk, termasuk diagram alir, infografis, deskripsi singkat, dan korelasi antarkategori.

3 Verifivation

Membuat kesimpulan dan mengonfirmasinya adalah fase ketiga dalam proses analisis data kualitatif Miles dan Huberman. Temuan awal masih bersifat sementara dan dapat direvisi jika pengumpulan data lebih lanjut tidak menghasilkan bukti yang kuat. Namun, jika peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data dan temuan yang diambil pada langkah pertama didukung oleh bukti yang andal dan konsisten, maka kesimpulan yang diambil dapat dipercaya. Karena masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan, kesimpulan yang diambil dari jenis

penelitian ini mungkin dapat mengatasi rumusan masalah sejak awal, tetapi mungkin tidak.

3.6 Uji Keabsahan Data

Teknik Triangulasi digunakan dalam uji validitas data penelitian ini. Triangulasi sendiri merupakan suatu metode untuk memverifikasi keaslian data dengan menggunakan sesuatu selain data untuk mengembangkan atau mengecek data tersebut. Triangulasi dalam uji kredibilitas ini diartikan sebagai verifikasi informasi dari beberapa sumber dengan berbagai cara dan waktu, menurut William Wiersman dalam Sugiyono. Dengan demikian, terdapat tiga jenis triangulasi, yaitu sumber, metode pengumpulan data, dan waktu.

Untuk memverifikasi keakuratan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber. Mengembangkan dan memverifikasi tingkat reliabilitas data yang dikumpulkan dengan menggunakan beberapa metode dan periode dikenal dengan triangulasi sumber. Triangulasi sumber akan digunakan dalam penelitian ini berdasarkan wawancara dengan pengguna judi online, informan pendukung dan psikolog.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perilaku komunikasi interpersonal pengguna judi online pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area Angkatan 2020 menjadi dasar temuan studi lapangan yang dilakukan peneliti dimana penulis telah mengumpulkan data dengan cara melakukan beberapa tahapan mulai dari tahap wawancara, observasi, dan juga dokumentasi. Dengan demikian peneliti memperoleh hasil sesuai dengan yang sudah dibahas pada bab 4 yang dapat disimpulkan bahwa:

1. Interaksi sosial yang dilakukan oleh Pengguna judi online dapat dikategorikan berdasarkan tiga kebutuhan, Pertama yaitu *Needs For Achievement* (Pencapaian) interaksi dan kegiatan yang dilakukan pengguna judi online adalah dengan lingkungan keluarga dan perkuliahan saja, selain itu ada juga interaksi yang dilakukan secara online melalui komunitas online tentang judi online di *facebook* dan interaksi ini di dasari oleh kebutuhan nya aan pencapaian untuk memenangkan judi online dengan membicarakan tips dan trik atau strategi dalam memenangkan judi online. Kedua, *Need For Affiliation* (Kasih Sayang), para pengguna judi online melakukan interaksi dengan lingkungannya hanya sekedar bersosialisasi guna menjaga hubungan yang sudah terjalin sebelum menggunakan judi online. *Needs For Power* (Kekuatan) Interaksi yang dilakukan para pengguna judi online didasarkan

pada kebutuhan nya untu membuat lebih memilih kekuatan dengan menggunakan istilah istilah yang terdapat dalam penggunaan judi online. Terkadang mereka sengaja menjadikan istilah _ istilah tersebut sebagai guyonan dengan teman yang tidak mengerti akan istilah – istilah tersebut dan hal ini di anggap mereka sebagai suatu pernyataan identitas bahwa mereka menggunakan judi online.

2. Motivasi pengguna judi online Tiga aspek kebutuhan dapat digunakan untuk mengkarakterisasi penggunaan perjudian online. Yang pertama adalah Kebutuhan untuk Berprestasi (*achievement*), yang mengacu pada kebutuhan untuk mencapai sesuatu yang akan meningkatkan reputasi mereka di antara penjudi *online* lainnya karena mereka sering memenangkan *jackpot* besar dan untuk memenuhi kebutuhan pencapaian finansial mereka karena mereka percaya bahwa memenangkan jackpot besar dalam perjudian online akan memenuhi kebutuhan ini. Yang kedua adalah Kebutuhan untuk *Need for affiliation*, di mana penjudi online mencari cara untuk memenuhi kebutuhan mereka untuk meningkatkan persahabatan, kolaborasi, dan kasih sayang bagi orang lain yang memiliki sudut pandang yang sama dengan menjalin persahabatan baru dengan penjudi online lainnya. Penjudi online berusaha untuk menjadi individu yang berpengaruh untuk memenuhi keinginan ketiga mereka, yaitu untuk mendapatkan kekuasaan (kekuatan). Rata – rata informan utama mengatakan bahwa mereka merasa bahwa tips dan trik mereka dalam penggunaan judi online di dengar oleh sesama pengguna judi online.

5.2 Saran

Setelah selesainya penelitian ini, peneliti ingin memberikan rekomendasi Berikut:

5.2.1 Saran Teoritis

Untuk mendapatkan pemahaman lebih lanjut, diyakini bahwa penelitian di masa depan dapat mengkaji perilaku komunikasi, sebuah fenomena spesifik yang menarik dalam budaya masa kini, dengan menggunakan informasi dan referensi yang lebih rinci serta ilmu pengetahuan yang baru.

5.2.2 Saran Praktis

1. Untuk mendorong orang yang berjudi daring agar berhenti bermain demi mencegah bahaya di masa mendatang. Untuk memperoleh pengalaman dalam berbagai aspek kehidupan, mulailah terlibat dalam berbagai aktivitas luar ruangan dan bersosialisasi dengan masyarakat luas.
2. Diyakini bahwa keluarga, yang pertama kali mengetahui sikap dan perilaku anak-anak, akan berfungsi sebagai pengingat untuk dapat mengatur aktivitas anak-anak mereka baik di dalam maupun di luar rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid dan Mohammad Labib. 2005. *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. Bandung: Refika Aditama.
- Abi Arsyian Makarim Subagyo, Laras Astuti. "Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online". *Indonesian Journal Of Criminal Law And Criminology (IJCLC)*, Vol.3, (November 2022): 182.
- Adli, M. 2015. *Online Gambling Behaviour (Among Students University RIAU)*, Riau Jom Fisip Vol.2 No.2-Juli 2015
- Asriadi, "Analisis Kecanduan Judi Online". Skripsi: Universitas Negeri Malang, (2020):8
- Berger, Charles R. dkk. Derta Sri Widowatie (Penterjemah). 2015. *Handbook Ilmu Komunikasi*. Bandung: Nusa Media
- Bima Aditya, Susilahati, Irhamni Rahman. "Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa". *Jurnal Perspektif*, Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Bungin, B. (2001). *Metodologi Penelitian Sosial, Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Fathia Kamila Agrippina, Eni Nuraeni Nugrahawati. "*Pengaruh Peran Teman Sebaya terhadap Gambling Intention pada Mahasiswa Pemain Judi Slot Online di Kota Bandung*". *Jurnal Universitas Islam Bandung*, Vol. 3, No. 1 (2023), Hlm: 283.
- Gerald Waney, "*Kajian Hukum terhadap Tindak Pidana Perjudian*". *Jurnal Lex Crimen*, Vol. 5, No. 3, (2016) :33.
- H.A.W Widjaja, *Ilmu Komunikasi: Pengantar Studi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000)
- Ishaq, Isjoni. *Masalah Sosial Masyarakat*. Pekanbaru: Unri Press, 2002.
- Julia T wood, *Komunikasi Interpersonal: Interaksi keseharian*, Terj. Rio Dwi
- Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat Eksploratif, Interpretif, Dan Konstruktif. Bandung: Alfabeta, 2017. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Nugraha, B. D. (2022). *Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa*. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/15142>.

Ramli. *“Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa yang Berdomisili Di Jalan Emmy Saelan Makassar”*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018.

setiawan (Jakarta : Salemba Humanika, 2013), Hal. 22.

Sugiono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2017. Sugiyono.

Widyastuti, N. W. (2022). *Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Judi Online*. Maarif, 17(1).



LAMPIRAN

LAMPIRAN PEDOMAN WAWANCARA

Judul Penelitian : Perilaku Komunikasi Interpersonal Pengguna Judi Online
Nama Peneliti : Widya Lianty Andalani H
Prodi/fakultas : Ilmu Komunikasi / Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas

Medan Area

PENGUNA JUDI ONLINE (INFORMAN UTAMA)

1. Interaksi Pengguna Judi Online

- a. Apakah saudara bergabung dalam suatu grup atau komunitas online khusus pengguna judi online?

Jawaban :

E : Ya, saya ada bergabung di grup pengguna judi online di facebook dan telegram.

M : Ya, saya gabung di grup facebook yang bahas seputaran judi online.

- b. Kalau ya, apa saja yang di bahas dalam komunitas online tersebut?

Jawaban :

E : Pola jackpot atau kemenangan dan berbagi situs judi online.

M : Yang pasti tentang pola – pola kemenangan, kadang saling ngasih tau trik supaya menang dan link judi online juga.

- c. Apakah komunitas online tersebut dapat menjadi media interaksi?

Jawaban:

E : Ya, tentu saja karena kami sering membahas sesuatu di grup tersebut, seperti bertanya mengenai judi online, link judi online dan lainnya.

M : Ya, bisa. Di grupkan juga ada percakapan antar anggota jadi bisa dibilang komunitas online itu media berinteraksi.

- d. Bagaimana Anda mulai berkomunikasi dengan orang-orang di komunitas virtual?

Jawaban:

E : Awalnya aku ikut menjawab pertanyaan yang aku ketahui jawabannya dari chat, merespon pertanyaan anggota grup.

M : Saling balas pesan di grup, kadang kalau biar tidak mengganggu kali di grup jadinya saling "*personal chat*" ke orang yang bersangkutan. Biasanya bermula kaya gitu.

- e. Selain judi online, ada hal lain yang di bahas dalam komunitas online tersebut? Kalau ada, apa saja hal yang di bahas tersebut?

Jawaban:

E : Ada, biasanya tentang pornografi

M : Kadang jadwal pertandingan bola sih, dan ada juga link pornografi.

- f. Apa kegiatan lain selain menggunakan judi online?

Jawaban:

E : Saat ini aku masih kuliah dan kadang kerja freelance.

M : Kesibukan aku saat ini kuliah dan kerja.

g. Bagaimana cara berinteraksi dengan lingkungan sekitar anda?

Jawaban :

E : Biasa saja, hanya bertegur sapa karena sehari-hari jarang dirumah, lebih sering ke kampus dan kumpul sama teman – teman di tempat kerja.

M : Awalnya aku mulai dari tegur sapa dulu, dilanjut dengan ngobrol ngobrol biasa.

h. Hal apa saja yang biasanya dibicarakan ketika sedang berinteraksi?

Jawaban :

E : Seputaran kuliah, apalagi sekarang sedang masa - masa nyusun skripsi, aku nanya - nanya ke teman – teman ku, kadang tentang kehidupan, bahas organisasi, dan percintaan juga.

M : Ada banyak sih, tapi tergantung sedang berinteraksi dengan siapa, biasanya kalo ketemu teman kampus ya ngobrolin tentang perkuliahan atau skripsi, kalo di tempat kerja ya bahas tentang pekerjaan, kadang bahas masalah keuangan sama teman dekat.

i. Bagaimana cara anda mengakrabkan diri dengan lingkungan sekitar?

Jawaban :

E : Kalau aku sih biasanya ikutan basa - basi dulu sambil bercanda canda gitu, sering - sering sapa kalau ketemu misalnya di kampus atau di jalan.

M : Paling aku banyak nyapa aja, sekedar basa – basi. Apalagi cowo muda akrab jadi gak susah.

j. Adakah istilah dalam judi online yang biasa di gunakan untuk berkomunikasi?

Jawaban :

E : Ada, yang paling sering sih jackpot. Dalam judi itu artinya memang atau dapat hadiah dan keuntungan besar, jadi kadang kalau lagi main sama teman terus dia menang main game atau dapat kerjaan kita sering bilang dapat jackpot.

M : Ada, kata yang sering di ucap sehari-hari itu jackpot dan WD (withdraw) kalau misalnya dapat uang atau mau ngambil uang yang di dapat dari judi online pasti bilang WD.

2. Motivasi Penggunaan Judi Online

a. Kapan mulai menggunakan judi online?

Jawaban :

E : Sejak tahun 2021

M : Sejak tahun 2022

b. Siapa yang pertama kali mengajak menggunakan judi online?

Jawaban :

E : Lingkungan pertemanan dan teman ditemat kerja

M : Kawan satu kost

c. Dimana biasanya menggunakan judi online?

Jawaban :

E : Di rumah, dalam kamar dan akses dari HP pribadi

M : Kamar kost, dan akses melalui HP

d. Berapa banyak uang yang Anda habiskan untuk bermain judi *online*?

Jawaban :

E : Paling banyak 200 ribu, dari sisa gaji bulan

M : 50 – 300 ribu, tergantung sisa uang pada saat itu

e. Mengapa tertarik terhadap judi online?

Jawaban :

E : Karena ajakan teman yang mengatakan kalau judi online bisa menghasilkan uang dengan instan jadi aku tertarik buat main judi online.

M : Awalnya coba coba karena di ajak teman dan aku oon penasaran karena sering melihat mereka pada saat ketemu di kost. Akhirnya aku main judi online

f. Bagaimana perasaan anda ketika sedang menggunakan judi online?

Jawaban :

E : Berdebar yang pastinya karena nunggu hasil permainannya.

M : Kadang jantungan, banyak tegang nya karena mikir hasilnya gimana tapi setelah tau aku dapat jackpot jadi senang.

g. Berapa lama biasanya menghabiskan waktu dalam sehari untuk menggunakan judi online?

Jawaban :

E : Tidak menentu, kadang sejam aja

M : Sehari paling cuma sejam aja kalau lagi di kost

- h. Apa tujuan menggunakan judi online?

Jawaban :

E : Dapat uang dan untuk menghilangkan kebosanan

M : Yang pasti menang lah, dapat keuntungan

- i. Menurut anda, apakah anda kecanduan judi online?

Jawaban :

E : Aku merasa saat ini aku belum kecanduan judi online

M : Tidak, masih belum terbilang candu terhadap judi online

KELUARGA PENGGUNA JUDI ONLINE (SEPUPU)

1. Sejak kapan saudara anda menggunakan judi online?

Jawaban :

Bayu : Sejak 2021

Andi : 2023

2. Kapan anda menyadari saudara anda menggunakan judi online?

Jawaban :

Bayu : Akhir - akhir ini

Andi : Udah dari pertengahan tahun 2023

3. Dimana biasanya anda mengetahui saudara anda menggunakan judi online?

Jawaban :

Bayu : Dikamarnya atau di *coffee shop*

Andi : Palingan di kamar kostnya

4. Apakah keluarga lain tahu bahwa saudara anda menggunakan judi online?

Jawaban :

Bayu : Tidak ada

Andi : Ada, sepupu yang seusia kami lah, yang sudah remaja

5. Adakah perubahan sikap setelah saudara menggunakan judi online?

Jawaban :

Bayu : Tidak ada yang berubah sama sekali

Andi : Tidak ada, masih sama seperti dulu

6. Bagaimana interaksi yang di lakukan saudara anda dengan anda?

Jawaban :

Bayu : Seperti biasa, saling tegur sapa dan kadang sering ngobrol banyak hal tentang kuliah, hiking dan kehidupan lah.

Andi : Sering mengobrol dan saling membantu karena kami sangat akrab jadi dia (M) sering cerita banyak hal sama ku. Kadang nanya pendapat juga.

7. Bagaimana cara saudara anda mengakrabkan diri dengan anda?

Jawaban :

Bayu : Memang dari kecil sudah sering main sama, namanya juga udah akrab dan sering ketemu jadi akrab.

Andi : Sering sering ngobrol aja karena juga satu keturunan keluarga.

8. Hal apa saja yang biasa kalian bicarakan?

Jawaban :

Bayu : Pertemanan, keluarga dan kuliah kadang juga masalah pekerjaan.

Andi : Kegiatan kuliah, keluarga dan kadang percintaan

9. Adakah istilah dalam judi online yang digunakan saudara anda ketika berinteraksi?

Jawaban :

Bayu : Ada, yang paling ku sering itu Jackpot

Andi : Ada, Jackpot sama WD

10. Apakah anda pernah menegur perilaku tersebut?

Jawaban :

Bayu : Pernah, tapi sambil bercanda agar dia E tidak sakit hati

Andi : Sering sekali karena menurut ku itu tidak baik dan khawatirnya akan jadi kecanduan

11. Apa tanggapan yang diberikan saudara anda ketika anda menegurnya menggunakan judi online?

Jawaban :

Bayu : Kalau ku nasehati, kebanyakan dia E hanya meng-iya-kan saja dan mengatakan kalau ini hanya untuk buang suntuk aja jadi ku biarin.

Andi : Kadang cuma diam tapi dia (M) janji untuk jarang – jarang menggunakan judi online

12. Selain menegur, upaya apa yang anda lakukan untuk mencegah saudara anda menggunakan judi online?

Jawaban :

Bayu : Ngajak nongkrong dan pergi hiking ramai ramai dengan teman kamu yang lainnya, pokoknya beraktifitas diluar rumah

Andi : Kadang kuancam mau mengadu ke orang tua nya biar di nasehati, karena menurut ku dia pasti takut kalau langsung orang tuanya yang melarang.

TEMAN PENGGUNA JUDI ONLINE

1. Sudah berapa lama anda menjalin pertemanan?

Jawaban :

D : Sejak awal masuk kuliah

S : Sudah hampir 2 tahun

2. Kapan anda menyadari bahwa teman anda menggunakan judi online?

Jawaban :

D : Sejak 2022 karena aku satu tongkrongan dia E di kampus

S : Baru baru ini karena dengar dari tongkrongan.

3. Adakah perubahan perilaku yang dirasakan semenjak teman anda menggunakan judi online?

Jawaban :

D : Sejauh ini tidak ada perubahan perilaku yang signifikan

S : Tidak ada, sama saja seperti pertama kali kenal

4. Adakah istilah dalam judi online yang digunakan teman anda ketika berinteraksi?

Jawaban :

D : Ada, kalau ngobrol sehari hari sering pakai kata Jackpot

S : Ada, dan yang paling sering ku dengar cuma Jackpot

5. Dimana biasanya anda mengetahui teman anda menggunakan judi online?

Jawaban :

D : Dirumah, kadang di tongkrongan juga sesekali

S : Di kostnya

6. Apakah teman anda pernah menceritakan masalahnya kepada anda?

Jawaban :

D : Sering, karena kan kami sekelas, satu oraganisasi juga dan kadang ada job kerja bareng

S : Jarang kalau cerita masalah pribadi, lebih sering masalah perkuliahan atau pekerjaan

7. Apa masalah yang biasanya di ceritakan kepada anda?

Jawaban :

D : Masalah hidup, perkuliahan dan kerjaan

S : Hanya masalah seputar perkuliahan dan masalah yang ada di kostnya

8. Apakah anda pernah melihat teman anda menolong seseorang yang kesusahan?

Jawaban :

D : Sering, dia E sering kali ku lihat menolong teman teman kami yang lain

S : Pernah

9. Apakah anda pernah memberi saran kepada teman anda agar berhenti menggunakan judi online?

Jawaban :

D : Pernah, sebagai teman aku juga sering mengingatkan agar tidak terlalu sering menggunakan judi online

S : Tidak pernah, karena aku takut itu mengurui dan buat hubungan jadi renggang

10. Apa tanggapan yang diberikan teman anda ketika anda menegurnya menggunakan judi online?

Jawaban :

D : Setelah ku nasehati, biasanya dia E hanya mengiyakan dan mengatakan tidak akan mencoba tidak melakukan lagi.

S : Karena aku tidak pernah menasehati jadi aku tidak tahu tanggapannya

11. Apakah teman anda pernah mengeluh mengenai judi online kepada anda?

Jawaban :

D : Pernah, misalnya kalau kalah dia E ngasih tau aku

S : Pernah, tapi cuma sekedar nyeletuk aja di tongkrongan

12. Apa keluhan yang biasanya teman anda katakan kepada anda?

Jawaban :

D : Paling sering bilang kalau dia E *lost* uangnya, belum beruntung di putaran ini.

S : Cuma bilang kalah aja

PSIKOLOG

1. Keadaan apa saja yang dapat menyebabkan seseorang bermain judi online hingga menjadi kecanduan? Judi online telah menjadi masalah besar dalam budaya kita saat ini.

Jawaban : ada beberapa faktor yang menyebabkan seseorang bermain judi, faktor tersebut adalah

- a. Faktor Agama

Pedoman dan peranan agama sangat mempengaruhi *attitude* dan perilaku manusia, dengan adanya pedoman agama, nilai-nilai spiritual akan membantu seseorang *mengontrol diri* untuk tidak melakukan perilaku *berjudi* karena muncul kesadaran diri untuk melakukan hal-hal yang tidak normatif. Agama memiliki peranan yang penting terhadap spiritualitas seseorang, dengan adanya penanaman spiritualitas melalui agama, individu secara tidak langsung akan memahami makna dan norma sosial yang berlaku. Dengan memiliki kesadaran agama yang dianut, individu akan memiliki kesadaran moral dan kesadaran hukum. Moral seseorang berkaitan dengan keyakinan dan cara dalam membedakan cara yang benar dan salah.

- b. Faktor Ekonomi

Perilaku berjudi sangat terkait dengan perilaku ekonomi. Perilaku ekonomi mengacu pada cara mahasiswa mengelola sumber daya finansial, membuat keputusan berdasarkan pertimbangan ekonomi, dan mengontrol impuls/dorongan untuk memenuhi kebutuhan. Mahasiswa yang belum memiliki pekerjaan dan masih tergantung secara finansial dari orang tuanya, menganggap judi online akan dapat menghasilkan uang secara mudah untuk

menambah uang sakunya dengan modal dengan jumlah seDt.

c. Faktor Fasilitas

Fasilitas mudahnya mengakses situs judi online mengakibatkan maraknya perjudian online, hal ini akan berakibat besarnya potensi bahaya bagi kehidupan bermasyarakat, sehingga pemerintah harus mendorong urgensi adanya hukum yang lebih tegas dan jelas untuk mengatur hal tersebut. Dalam hal ini Pemerintah belum menetapkan aspek kepastian hukum pengaturan mengenai perjudian pada hukum Indonesia agar selaras dengan nilai-nilai sosial yang memandang buruk terhadap segala jenis perjudian.

d. Faktor Kesempatan

Kemudahan yang ditawarkan melalui situs-situs perjudian. Kecanggihan teknologi yang dapat di akses secara mudah.

2. Apa karakteristik pecandu judi online?

Jawaban :

Pertama, Rendahnya control diri. Pengalaman pernah menang judi memicu pelepasan dopamine, neurotransmitter di otak yang berhubungan dengan rasa senang, yang membuat seseorang terdorong untuk selalu mencobanya lagi. Kontrol diri (pengendalian diri) atas nilai, prinsip, falsafah hidup, pengendalian diri yang rendah dapat dilihat dari perilaku seseorang pecandu judi online akan tidak segan meninggalkan aktivitas belajar atau kegiatan lain dengan pergi dari lingkungannya untuk segera melakukan permainan judi online.

Kedua, Menutup diri atau kurang komunikatif

Ketiga, Emosional

3. Apakah rasa penasaran dapat menjadi awal dari kecanduan judi online?

Jawaban : Metode yang dirancang dalam judi online akan meningkatkan banyak rangsangan di otak. Pemain akan terdorong dari rasa penasaran, dan kehilangan akan kesadaran terhadap lingkungannya dan menjadi lebih larut dalam permainan judi tersebut.

4. Mengapa frasa yang digunakan dalam perjudian online berlaku juga pada situasi dunia nyata?

Jawaban : Teknologi Informasi yang demikian pesat telah menyebabkan perubahan kegiatan kehidupan manusia. Mudah-mudahan mengakses situs-situs perjudian online, sehingga kapan saja dan dimana saja dapat diakses akan menggiring mahasiswa melakukan kegiatan tersebut dimulai dari rasa sekedar ingin tahu dalam mengisi waktu iseng sehari-hari

5. Apakah judi online dapat membatasi kegiatan para pengguna judi online pada akhirnya?

Jawaban : Kontrol diri (pengendalian diri) atas nilai, prinsip, falsafah hidup, pengendalian diri yang rendah dapat dilihat dari perilaku seseorang pecandu judi online akan tidak segan meninggalkan aktivitas belajar atau kegiatan lain dengan pergi dari lingkungannya untuk segera melakukan permainan judi online.

6. Apakah dengan kecanduan judi online dapat membuat pengguna melakukan tindak kriminal?

Jawaban : Dari permainan pertama judi online seseorang bisa mendapatkan belasan juta rupiah. Uang tersebut dapat dijadikan modal

hanya puluhan ribu rupiah. Konsep ini banyak digunakan para penjudi karena pada umumnya mereka hanya menggunakan “Orientasi Target”. Orientasi target akan memawa kebiasaan pada seseorang untuk lebih berorientasi pada hasil daripada proses dalam usahanya mencapai sesuatu. Kemenangan itu membuat individu kecanduan. Hingga saat keberuntungan tidak bersamanya, bukan menang yang datang. Para penjudi lebih banyak kalah, dan terus penasaran dan ingin kembali menang membuat individu tidak bisa lepas dari bermain judi. Untuk dapat bermain terus seseorang akan berusaha berbagai cara; seperti berhutang, berbohong, menjual asset dan bahkan mencuri.

7. Bagaimana sudut pandang psikologi mengenai pengguna judi online yang memiliki empati?

Jawaban : Pada dasarnya manusia memiliki empati, termasuk pengguna judi online.

8. Pernahkah Anda berhadapan dengan seorang pecandu judi *online*?

Jawaban : Pernah

9. Bagaimana pendapat ibu mengenai judi online khususnya yang terjadi di Universitas Medan Area?

Jawaban : Judi online bisa dilakukan dimana saja, disekolah, komunitas masyarakat, rumah tangga, dan dikampus, termasuk dilingkungan UMA. Penangannya juga tidak gampang, perlu dimulai dengan mendata para mahasiswa yang kecanduan judi online.

10. Ada strategi dari Universitas Medan Area yang dapat di terapkan untuk menghindari judi online dilingkungan kampus?

Jawaban :

Strategi yang dibutuhkan yang pertama adalah data akurat para penjudi online, kemudian bentuk kelompok dalam penanganan terapi, penanganan yang lebih serius terkait penerapan hukum yang pasti bagi para penjudi online (terutama Tugas WR III bidang kemahasiswaan dan sebagai pakar hukum)



LAMPIRAN SURAT IZIN PENELITIAN DAN PENGAMBILAN DATA



UNIVERSITAS MEDAN AREA

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 798/UMA/B/01.7/VI/2024
Lamp. : -
Hal : Izin Penelitian Dan Pengambilan Data Tugas Akhir

06 Juni 2024.

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Medan Area

di - Medan

Dengan hormat, sesuai dengan surat dari Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area nomor : 1376/FIS.3/01.10/VI/2024 tertanggal 03 Juni 2024, perihal izin penelitian dan pengambilan data Tugas Akhir di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area oleh mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Widya Lianty Andalani H
NPM : 208530128
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dengan Judul Penelitian "**Perilaku Komunikasi Interpersonal Pengguna Judi Online Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area Tahun Angkatan 2020**".

Pada Prinsipnya disetujui yang bersangkutan untuk melaksanakan pengambilan data di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area guna penyusunan Skripsi untuk kepentingan Ilmiah dan Akademik.

Demikian surat ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wakil Rektor Bidang Mutu SDM dan
Perekonomian,

Dr. Dedi Sahputra, S.Sos, MA

Tembusan :

1. Mahasiswa Ybs
2. File

CS Scanned with CamScanner



LAMPIRAN SURAT SELESAI PENGAMBILAN DATA PENELITIAN



UNIVERSITAS MEDAN AREA

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 ☎ (061) 7368012 Medan 20223

Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 ☎ (061) 8226331 Medan 20122

Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 639/UMA/B/01.7/VI/2024

Rektor Universitas Medan Area dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Widya Lianty Andalani H
No.Pokok Mahasiswa : 208530128
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Benar telah selesai Pengambilan Data di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area dengan Judul Skripsi " Perilaku Komunikasi *Interpersonal* Pengguna Judi Online Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area Tahun Angkatan 2020".

Dan kami harapkan Data tersebut kiranya dapat membantu yang bersangkutan dalam penyusunan Skripsi dan dapat bermanfaat bagi mahasiswa khususnya Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.

Demikian surat ini diterbitkan untuk dapat digunakan seperlunya

Medan, 14 Juni 2024.

a.n Rector

Wakil Rector Bidang Mutu SDM &

Ekonomian,



Dedi Sahputra, S.Sos, MA

CC :
- Arsip



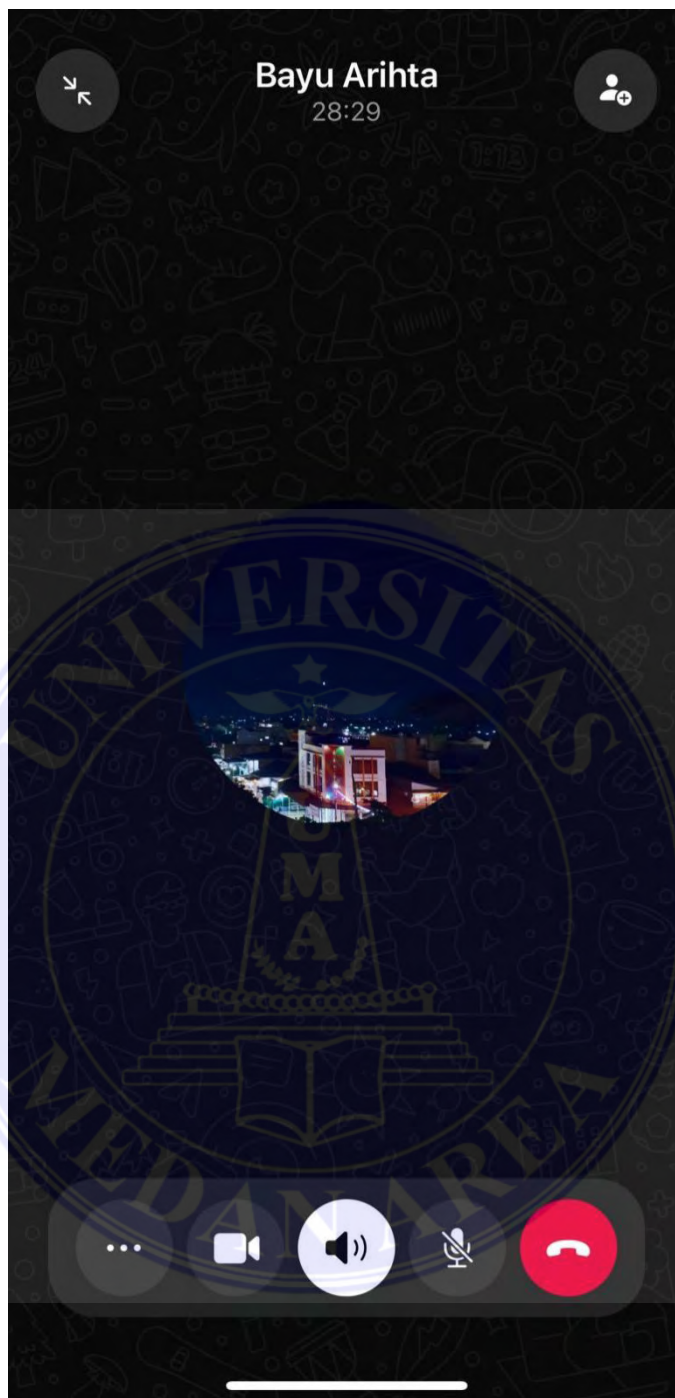
DOKUMENTASI



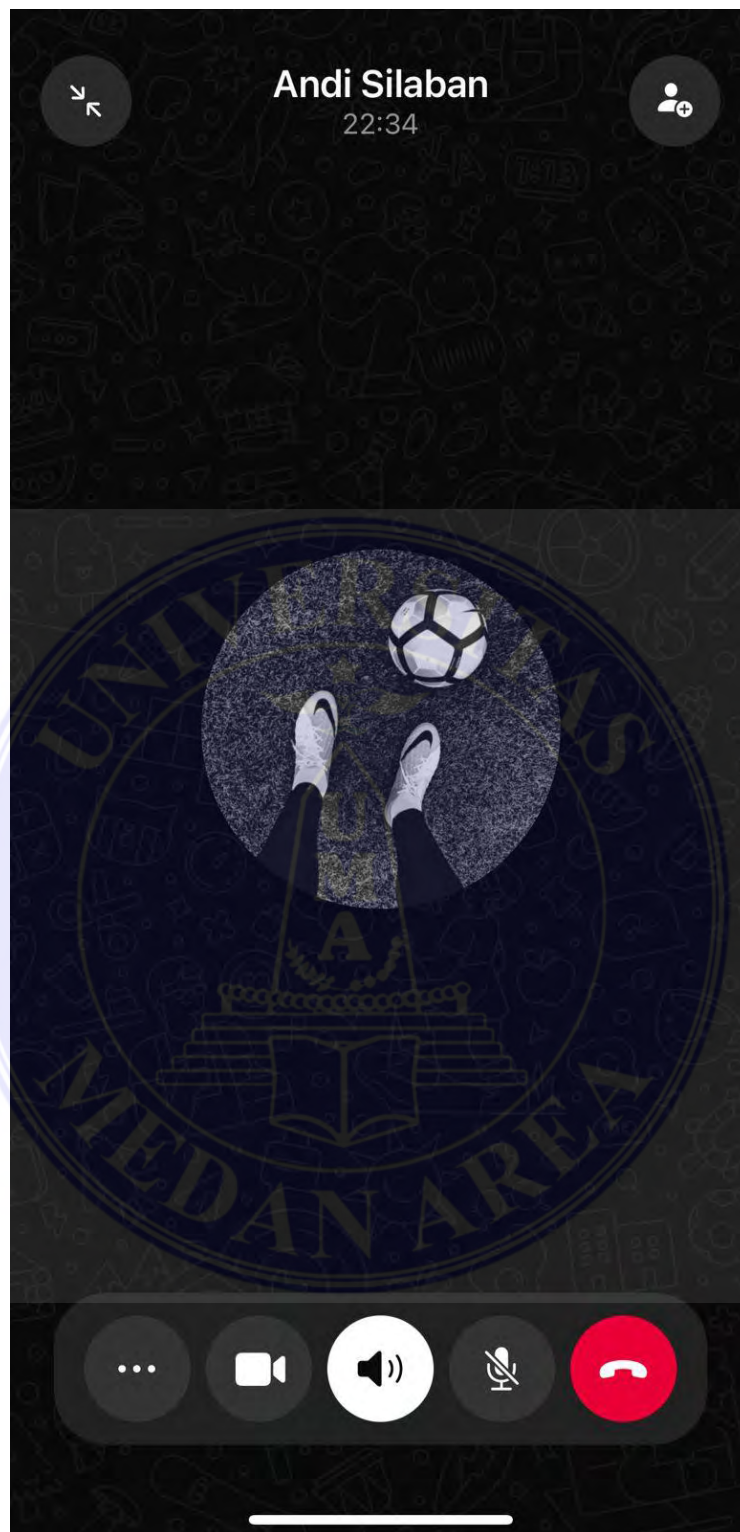
Gambar 1. Peneliti wawancara dengan Informan 1, yaitu E.



Gambar 2. Peneliti wawancara dengan Informan 2, yaitu M.



Gambar 3. Peneliti wawancara dengan Informan Kunci 1, yaitu Bayu.



Gambar 4. Peneliti wawancara dengan Informan Kunci 2, yaitu Andi.



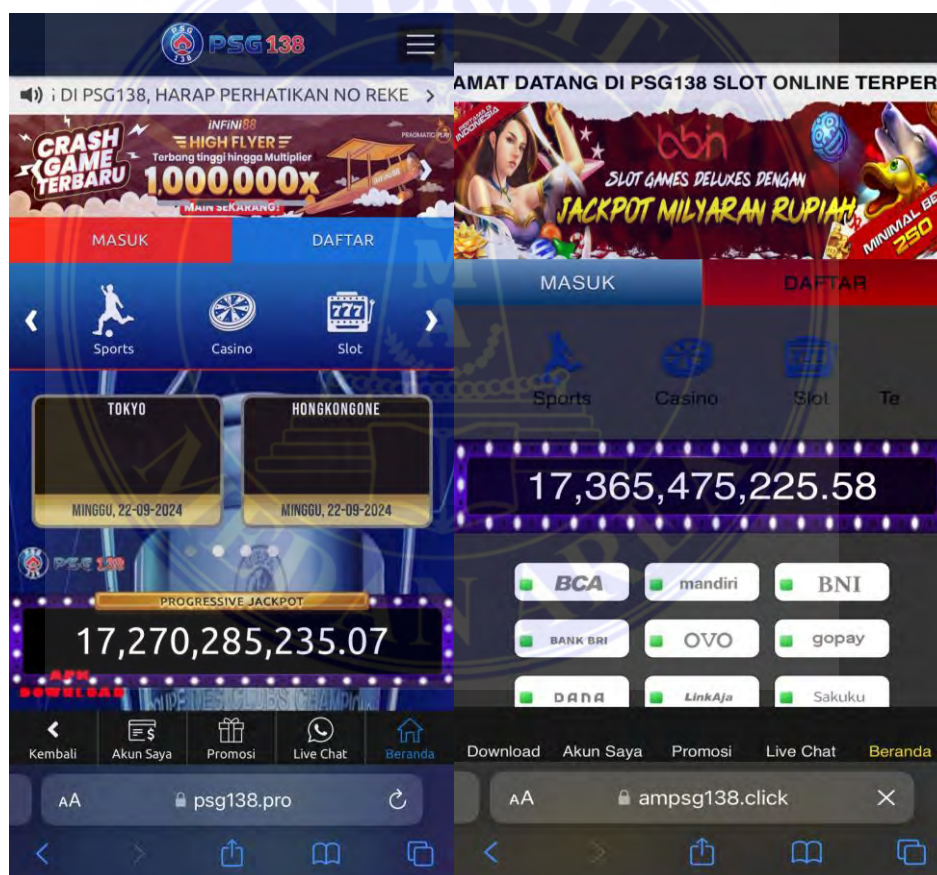
Gambar 5. Peneliti wawancara dengan Informan Tambahan 1, yaitu D.



Gambar 6. Peneliti wawancara dengan Informan Tambahan 2, yaitu S.



Gambar 7. Peneliti wawancara Informan Tambahan 3, yaitu Ibu Dr. Suryani Hardjo, S. Psi, MA, Psikologi sebagai triangulator penelitian.



Gambar 8 Website judi online