

PENGARUH KOMUNIKASI KELOMPOK TERHADAP PERILAKU MENYIMPANG PERJUDIAN *SLOT ONLINE* (SURVEI TERHADAP MAHASISWA UNIVERSITAS KEBANGSAAN REPUBLIK INDONESIA)

Mochamad Napit¹, Ira Lusiawati²

¹mochaanapit444@gmail.com, Universitas Kebangsaan Republik Indonesia

²iralusia72@gmail.com, Universitas Kebangsaan Republik Indonesia

Abstract. *Online slot gambling is a type of game that is easy to play so it is widely popular, just press the spin button on the smartphone screen, the machine will play various image icons randomly. If there are eight identical images when the engine stops spinning, then the profit will be obtained. College students are the party that is often encountered doing online slot gambling. External factors that result in college students engaging in deviant behavior in online slot gambling because they interact with groups or environments that have gambling behavior. The purpose of this research is to find out how much conformity, social facilitation and polarization affect the deviant behavior of online slot gambling in students of the Universitas Kebangsaan Republik Indonesia. Using 100 respondents as a sample. Non-probability sampling is used as a sample collection method using purposive sampling. The data analysis technique used is descriptive analysis and multiple linear regression. The results of the research showed that there was an influence on the variables of conformity, social facilitation and polarization by 92.1% while 7. 9% The remaining was explained by other variables not examined in this research.*

Keywords: *Online Slot Gambling, Conformity, Social Facilitation, Polarization, Deviant Behavior*

Abstrak. Judi *slot online* adalah jenis permainan yang mudah dimainkan sehingga banyak digemari, cukup menekan tombol *spin* pada layar *smartphone*, mesin akan memutar ikon gambar yang bermacam secara acak. Apabila terdapat delapan gambar yang sama ketika mesin berhenti berputar, maka keuntungan akan didapat. Mahasiswa adalah pihak yang banyak ditemui melakukan perjudian *slot online*. Faktor eksternal yang mengakibatkan mahasiswa terlibat dalam perilaku menyimpang perjudian *slot online* karena berinteraksi dengan kelompok atau lingkungan yang memiliki perilaku berjudi. Tujuan penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh konformitas, fasilitasi sosial dan polarisasi terhadap perilaku menyimpang perjudian slot online pada mahasiswa Universitas Kebangsaan Republik Indonesia. Menggunakan 100 responden sebagai sampel. Non-probability sampling digunakan sebagai metode pengumpulan sampel dengan menggunakan purposive sampling. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis regresi linier berganda. Hasil pada penelitian, diketahui terdapat pengaruh pada variabel konformitas, fasilitasi sosial dan polarisasi sebesar 92.1% sedangkan 7. 9% sisanya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci : Judi Slot Online, Konformitas, Fasilitasi Sosial, Polarisasi, Perilaku Menyimpang**PENDAHULUAN**

Indonesia menghadapi maraknya kasus perjudian *online*. Pusat pelaporan dan analisis transaksi keuangan (PPATK) melaporkan 2.761.828 pihak mengikuti perjudian *online* di Indonesia (CNN Indonesia, 2023). Hal ini menjadi ancaman bagi bangsa Indonesia karena tindak perjudian memiliki pengaruh buruk bagi masyarakat. Judi *online* mampu menjadi pemicu terjadinya tindak kriminal seperti pencurian, penipuan, bahkan pembunuhan. Menurut Kartini Kartono (Jadidah et al., 2023) perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja, yaitu dengan mempertaruhkan sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu peristiwa, permainan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang belum pasti hasilnya. seiring dengan perkembangan zaman perjudian mampu dilakukan melalui internet atau biasa disebut dengan judi online.

Judi *online* dimainkan menggunakan internet melalui website atau aplikasi, mulai dari transaksi untuk memasang deposit hingga penarikan hasil berjudi dengan menggunakan media elektronik bank. Semua proses nya dilakukan secara *online*, sehingga mudah dilakukan di manapun dan kapanpun (Makarin & Astuti, 2023).

Perjudian online termasuk dalam lingkup *cyber crime*. Perjudian *online* diatur dalam Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 atau selanjutnya disebut UU ITE yang berbunyi: "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian." Ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 Ayat (2) UU ITE, yakni: "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar."

Perjudian *online* merupakan suatu bentuk perilaku menyimpang. Definisi dari perilaku menyimpang menurut pandangan kaidah ilmu sosial, adalah suatu perilaku yang diasumsikan sebagai perilaku yang tidak sesuai dengan kebiasaan, tata aturan atau norma yang berlaku (Montiel, Ortega-Baron, Bassterra-Gonzalez, Gonzalez-Cabrera & MacHimbarrena, 2022) dalam (Al Goni et al., 2024).

Kepala PPATK Ivan Yustiavandana mengungkapkan dari 2,7 juta orang yang memainkan judi *online* pada periode 2021-2022. Terdapat sebanyak 2.1 juta orang melakukan pertaruhan dengan nominal kecil yaitu dibawah 100 ribu (CNN Indonesia, 2023). Yang mana data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas pemain judi *online* adalah masyarakat dengan penghasilan rendah seperti pelajar/mahasiswa.

Fenomena perjudian *online* marak dikalangan mahasiswa (Makarin & Astuti, 2023). Hal ini menjadi ancaman bagi generasi muda penerus bangsa Indonesia, karena judi *online* memiliki dampak merugikan bagi mahasiswa. Contoh kasus yang terjadi pada mahasiswa, menggunakan uang kuliah, uang jajan sehari-hari hingga berbohong meminta uang pada orang tua untuk modal bermain judi *online* tanpa mempertimbangkan risiko yang akan terjadi setelah melakukan tindakan tersebut. Perjudian *online* mampu merusak mentalitas seorang mahasiswa yang seharusnya berfikir *visioner* berubah menjadi seorang mahasiswa yang berfikir pragmatis dan mampu menurunkan daya belajar mahasiswa sehingga menjadi malas (Makarin & Astuti, 2023).

Jenis permainan judi *online* yang sering dimainkan oleh mahasiswa yaitu *slot online*. Banyak para mahasiswa yang kecanduan *slot online* (Tjahjanto, 2024). Judi *slot online*

merupakan salah satu jenis permainan yang sangat sederhana dan mudah untuk dimainkan, hanya dengan menekan tombol spin pada layar *smartphone* atau komputer lalu mesin akan memutar ikon gambar yang bermacam-macam secara acak sehingga pemain tidak mengetahui pasti apa gambar yang akan muncul. Apabila terdapat delapan gambar yang sama ketika mesin berhenti berputar, pemain akan mendapatkan uang dalam setiap putaran dan apabila beruntung mesin akan memberikan kelipatan ganda, sehingga uang yang didapat akan berkali-kali lipat (BBC.com, 2022).

Mahasiswa memiliki perilaku menyimpang seperti judi *slot online* diakibatkan karena sering berinteraksi dengan teman atau kelompok sesama mahasiswa yang memiliki perilaku menyimpang melakukan perjudian *slot online* sehingga mampu terpengaruh memiliki perilaku yang sama. Dalam Rakhmat J, (2018) faktor yang mampu menyebabkan seseorang mengikuti kesepakatan dan pandangan dalam kelompok yaitu karena konformitas, fasilitasi sosial dan polarisasi. Kelompok biasanya akan saling bertukar informasi satu sama lain, sehingga mampu mempengaruhi tindakan dan perilaku satu sama lain anggota-anggotanya.

Karena itu tujuan penelitian ini yaitu: untuk mengkaji dan menganalisis berapa besar pengaruh konformitas (X1) terhadap perilaku menyimpang perjudian *slot online* pada mahasiswa Universitas Kebangsaan Republik Indonesia Kota Bandung. Untuk mengkaji dan menganalisis berapa besar pengaruh fasilitasi sosial (X2) terhadap perilaku menyimpang perjudian *slot online* pada mahasiswa Universitas Kebangsaan Republik Indonesia Kota Bandung. Untuk mengkaji dan menganalisis berapa besar pengaruh polarisasi (X3) terhadap perilaku menyimpang perjudian *slot online* pada mahasiswa Universitas Kebangsaan Republik Indonesia Kota Bandung. Untuk mengkaji dan menganalisis besar pengaruh secara simultan konformitas (X1), fasilitasi sosial (X2) dan polarisasi (X3) terhadap perilaku menyimpang perjudian *slot online* pada mahasiswa Universitas Kebangsaan Republik Indonesia.

KAJIAN TEORITIS

Komunikasi Kelompok

Michael Burgoon dalam (Wiryanto, 2005) mengungkapkan bahwa komunikasi kelompok merupakan interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat (Rachmawati, 2023:516). Jalaludin Rakhmat mengklasifikasikan kelompok menjadi empat yaitu: Kelompok Primer Dan Kelompok Sekunder, *Ingroup* dan *Outgroup*, *Kelompok Kenaggotan* dan *Kelompok Rujukan*, Kelompok Deskriptif Dan Kelompok Preskriptif, Polarisasi.

Mahasiswa menurut Sarwono dalam Akbar & Nurhayati (2022) merupakan seseorang yang secara resmi terdaftar di suatu perguruan tinggi dan mengikuti kegiatan pembelajaran, biasanya mahasiswa memiliki rentang usia antara 18-30 tahun. Mahasiswa memiliki peran sebagai suatu kelompok dalam masyarakat karena memiliki suatu ikatan dengan perguruan tinggi.

Perilaku Menyimpang Perjudian Slot Online

Menurut Kartini Kartono dalam (Jadidah et al., 2023) perjudian merupakan pertaruhan dengan sengaja, yaitu dengan mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. Seiring dengan berkembangnya zaman, perjudian mampu dilakukan melalui

internet atau biasa disebut dengan judi *online*. Pada dasarnya judi *online* sama dengan perjudian konvensional namun permainan judi *online* dilakukan dengan menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Dalam (Makarini & Astuti, 2023) perjudian *online* menawarkan berbagai kemudahan mulai dari proses transaksi (*deposit*) hingga penarikan uang hasil berjudi dilakukan secara *online* melalui elektronik perbankan. Sehingga mudah untuk dilakukan kapan pun dan dimana pun.

Menurut Griffiths (Griffiths, 2003) yang mengakibatkan perjudian begitu marak karena teknologi memfasilitasi tindakan perjudian *online*, terdapat beberapa faktor yang membuat para pemain tertarik, untuk melakukan perjudian melalui internet yaitu: Aksesibilitas (*Accessibility*), Keterjangkauan (*Affordability*), Efisiensi biaya dalam aktivitas *online*, artinya murah biaya untuk mampu menggunakan layanan *online*. Judi *slot online* adalah jenis permainan yang memiliki banyak penggemar dikalangan masyarakat, karena *slot online* adalah jenis permainan yang sangat sederhana dan mudah untuk dimainkan, hanya dengan menekan tombol *spin* pada layar *smartphone* atau komputer lalu mesin akan memutar ikon gambar yang bermacam-macam secara acak sehingga pemain tidak mengetahui pasti apa gambar yang akan muncul. Apabila terdapat delapan gambar yang sama ketika mesin berhenti berputar, pemain akan mendapatkan uang dalam setiap putaran dan apabila beruntung mesin akan memberikan kelipatan ganda, sehingga uang yang didapat akan berkali-kali lipat (BBC.com, 2022).

Teori Differential Association

Edwin H. Sutherland (1934) dalam *Principle Of Criminology* mengenalkan teori kriminologi yang dinamai dengan teori *Differential Association*. Dalam teori tersebut Edwin mengungkapkan perilaku menyimpang merupakan suatu perilaku yang dipelajari melalui lingkungan sosial atau kelompok seseorang (Hamdani et al., 2024). Sutherland menjelaskan *Asosiasi Diferensial* adalah sebagai “*the contents of the patterns presented in association would differ from individual*” dalam (Hamdani et al., 2024). Artinya bahwa seseorang yang bergaul dengan kelompok yang memiliki perilaku menyimpang, akan terbawa arus untuk memiliki perilaku penyimpangan, dan yang terpenting adalah isi dari proses komunikasi dengan orang lain yang memiliki perilaku menyimpang tersebut.

Menurut Sutherland *Differential association may vary in frequency, duration, priority, and intensity*. Artinya terdapat beberapa indikator dalam teori *differential association* yang mampu mempengaruhi seseorang terpengaruh memiliki perilaku menyimpang karena kelompoknya, yaitu: Frekuensi (*frequency*), Durasi (*duration*), Prioritas (*priority*), Intensitas (*intensity*).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini paradigma yang digunakan adalah positivisme. Filsafat positivisme memandang suatu fenomena atau gejala yang diteliti dapat diamati, terukur, dapat diklasifikasikan, bersifat *kausal*, bebas nilai dan relatif tetap (Sugiyono, 2022). Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif survei. Menurut Kerlinger (1973) penelitian survei adalah suatu metode penelitian yang dilakukan terhadap populasi besar ataupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi yang akan diteliti, yang bertujuan untuk menemukan kejadian-kejadian relatif, distribusi, dan hubungan-hubungan antar variabel sosiologi maupun psikologi.

Operasional Variabel

Dalam Sugiyono, (2021:39) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari hingga diperoleh suatu informasi tentang apa yang dipelajari yang kemudian ditarik kesimpulan. Variabel penelitian merupakan atribut seseorang atau objek yang memiliki variasi.

1. Variabel Independen

Dalam Sugiyono, (2021:39) variabel independen adalah variabel yang menjadi pengaruh atau yang menjadi sebab perubahan atau munculnya variabel dependen. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independennya (X) yaitu :

- 1) Variabel independen (X1) : Konformitas
- 2) Variabel independen (X2) : Fasilitasi Sosial
- 3) Variabel independen (X3) : Polarisasi

2. Variabel Dependen

Dalam Sugiyono, (2021:59) variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat. Dalam penelitian ini variabel dependen (Y) nya adalah “Perilaku Menyimpang Perjudian *Slot Online*”.

Skala Pengukuran

Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah ordinal. Skala ordinal merupakan data yang telah diurutkan berdasarkan ranking dari jenjang yang paling tinggi ke paling rendah, supaya data yang dihasilkan mampu berurutan. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu skala likert yang mana skala likert berfungsi sebagai alat ukur untuk mengukur pendapat, sikap dan tanggapan seseorang tentang objek yang akan diteliti.

Populasi Dan Sampel

1) Populasi

Menurut sugiyono (2022:130) populasi adalah keseluruhan *element* yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Populasi terdiri dari objek dan subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yan ditetapkan oleh peneliti untuk dilakukan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Kebangsaan Republik Indonesia, dengan total mahasiswa 1.907 data tersebut di dapat dari Biro akademik Universitas Kebangsaan Republik Indonesia.

2) Sampel

Menurut Sugiyono (2022:131) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Alasan sampel diambil karena populasi terlalu besar dan adanya keterbatasan dana, waktu, dan tenaga maka penelitian ini menggunakan sampel yang didapat dari populasi. Untuk mendapatkan sampel dari populasi, dalam penelitian ini menggunakan rumus Yamane.

Teknik Pengumpulan Data

1) Primer

Menurut Sugiyono (2022:213) data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data terhadap pengumpul data. Data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket.

2) Sekunder

Sedangkan data sekunder menurut Sugiyono (2022:213) merupakan data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, seperti melalui orang lain atau melalui dokumen. Data sekunder pada penelitian ini diperoleh dari sumber buku, jurnal dan penelitian terdahulu mengenai komunikasi kelompok dan perilaku menyimpang perjudian *slot online*.

Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas

1) Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan responden (n) sebesar 100 yang diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS 23 for windows dengan tingkat kepercayaan 5% (0,05). Berdasarkan r tabel dengan signifikansi 0,05 dan jumlah (n) sebesar 100 maka didapat r tabel sebesar 0,163. Sehingga instrumen penelitian mampu dikatakan valid apabila r hitung lebih besar dari r tabel.

Hasill Uji Validitas Variabel Konformitas (X1)

| No.Item | R Hitung | R Tabel | Keterangan |
|---------|----------|---------|------------|
| 1 | 0.596 | 0.163 | Valid |
| 2 | 0.683 | 0.163 | Valid |
| 3 | 0.515 | 0.163 | Valid |

Hasil Uji Validitas Variabel Fasilitas Sosial (X2)

| No.Item | R Hitung | R Tabel | Keterangan |
|---------|----------|---------|------------|
| 4 | 0.659 | 0.163 | Valid |
| 5 | 0.812 | 0.163 | Valid |
| 6 | 0.736 | 0.163 | Valid |
| 7 | 0.555 | 0.163 | Valid |

Hasil Uji Validitas Variabel Polarisasi (X3)

| No.Item | R Hitung | R Tabel | Keterangan |
|---------|----------|---------|------------|
| 8 | 0.649 | 0.163 | Valid |
| 9 | 0.593 | 0.163 | Valid |
| 10 | 0.632 | 0.163 | Valid |
| 11 | 0.330 | 0.163 | Valid |

Hasill Uji Validitas Variabel Perilaku Menyimpang Perjudian Slot Online (Y)

| No.Item | R Hitung | R Tabel | Keterangan |
|---------|----------|---------|------------|
| 12 | 0.525 | 0.163 | Valid |
| 13 | 0.547 | 0.163 | Valid |
| 14 | 0.304 | 0.163 | Valid |
| 15 | 0.510 | 0.163 | Valid |

2) Uji Reliabilitas

Sugiyono, (2019:176) mengatakan reliabilitas adalah bahwa alat ukur yang digunakan konsisten atau tidak berubah-ubah dan dapat diandalkan. Suatu variabel dapat dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* > 0.60.

Hasil Uji Realibilitas *Cronbach Alpha* Pada Variabel Konformitas (X1)

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .814 | 3 |

Sumber: Olahan Peneliti (2024)

Hasil Uji Realibilitas *Cronbach Alpha* Pada Variabel Fasilitasi Sosial (X2)

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .833 | 4 |

Sumber: Olahan Peneliti (2024)

Hasil Uji Realibilitas *Cronbach Alpha* Pada Variabel Polarisasi (X3)

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .835 | 4 |

Sumber: Olahan Peneliti (2024)

Hasil Uji Realibilitas *Cronbach Alpha* Pada Variabel Perilaku Menyimpang Perjudian Slot Online (Y)

| Reliability Statistics | |
|-------------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha ^a | N of Items |
| .828 | 4 |

Sumber: Olahan Peneliti (2024)

Teknik Analisis Data

Analisis Deskriptif

Dalam Sugiyono, (2022:227) statistika deskriptif di aplikasikan untuk menganalisis data melalui cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul tanpa menarik kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik deskriptif mampu dilakukan untuk mengetahui kuatnya hubungan antar variabel dengan menggunakan analisis korelasi, memprediksi dengan menggunakan analisis regresi dan mengkomparasi rata-rata data pada sampel/populasi.

Analisis Regresi Linier Berganda

Dalam Sugiyono, (2017) tujuan dari analisis regresi linier berganda yaitu untuk mengetahui apakah variabel dependen memiliki pengaruh terhadap dua atau lebih terhadap

variabel independen. Uji regresi linier berganda dilakukan apabila jumlah variabel independen lebih dari dua variabel.

Koefisien Determinasi R²

Dalam Sugiyono, (2022:235). Koefisien determinasi merupakan koefisien korelasi yang digunakan untuk mencari pengaruh varians variabel tertentu dengan varians variabel lain yang dihitung dengan mengkuadratkan koefisien yang sudah ditemukan, lalu selanjutnya dikalikan dengan 100%.

Uji Asumusi Klasik

Uji asumsi klasik berfungsi untuk memberikan kepastian terhadap persamaan regresi memiliki ketepatan dan konsisten. Uji asumsi klasik pada penelitian ini yaitu :

1) Uji Normalitas

(Dalam Sugiyono, 2022:258) Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan pada hipotesis yang telah dirumuskan yang mensyaratkan bahwa setiap variabel yang akan di analisis wajib memiliki distribusi yang normal. Uji normalitas data dilakukan sebelum pengujian hipotesis dilakukan. Dalam penelitian ini untuk menguji normalitas data yaitu menggunakan *Kolomogorov-smirnov* dengan nilai signifikansi 0.05.

2) Uji Multikolinieritas

Sugiyono, (2019:180) menjelaskan bahwa pengujian Multikolinieritas memiliki tujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas independen. Model regresi yang baik semestinya tidak akan terjadi kolerasi diantara variabel independen.

3) Uji Heteroskedastisitas

Sugiyono, (2019:181) mengemukakan bahwa uji heteroskedastisitas merupakan pengujian untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi terjadi ketidaksamaan variabel dari residual suatu pengamatan kepengamatan lain.

Uji T Parsial

Dalam Ghozali, (2013: 160) uji hipotesis dilakukan guna mengetahui apakah terdapat pengaruh pada variabel independen terhadap variabel dependen.

Uji F Simultan

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini, uji F dilakukan untuk menganalisis pengaruh konformitas (X1), fasilitasi sosial (X2) dan polarisasi (X3) secara bersama-sama terhadap perilaku menyimpang perjudian *slot online* (Y).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan Data

Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 100 responden yaitu, mahasiswa UKRI angkatan 2020-2023, dari semua program antara lain, program studi Ilmu Komunikasi, Manajemen, Sastra Inggris, Arsitektur, Sistem Informasi, Teknik Elektro, Teknik Informatika, Teknik Lingkungan, Teknik Mesin dan Teknik Industri, yang memiliki atau terlibat dalam perilaku menyimpang perjudian *slot online*. Kuesioner pada penelitian ini disebar dengan menggunakan *google form*.

Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini yaitu 100% mahasiswa aktif Universitas Kebangsaan Republik Indonesia angkatan 2020-2023 dan 100% pernah terlibat perjudian *slot online*. Jenis kelamin laki-laki mendominasi keterlibatannya dalam perjudian *slot online* sebesar 93% sedangkan jenis kelamin perempuan hanya sebesar 7%. yang lebih banyak terlibat perjudian *slot online* berada di program studi Ilmu Komunikasi dengan presentase 40% dan diposisi kedua terbanyak berasal dari program studi Manajemen yaitu 27%. Dan program studi lainnya seperti Teknik Mesin Hanya 9%, Teknik Elektro Sebesar 7%, Teknik Informatika 7%, Teknik Industri 4%, Teknik Lingkungan 3%, Dan Sastra Inggris 3%. Sedangkan program studi Sistem Informasi dan Arsitektur tidak terdapat mahasiswa yang terlibat dalam perilaku menyimpang perjudian *slot online*. Dan Mahasiswa semester 4 lebih banyak terlibat/memainkan perjudian *slot online* dengan presentase 36% dan diurutkan kedua terbanyak yaitu mahasiswa semester 6 dengan angka 28%. Sedangkan mahasiswa semester 8 dan semester 2 berada dalam urutan bawah dengan angka 19% dari mahasiswa semester 8 dan 17% dari mahasiswa semester 2. Data tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa yang lebih banyak terlibat perilaku menyimpang perjudian *slot online* berada di angkatan 2022 yaitu mahasiswa semester 4.

Hasil Penelitian

Hasil olahan data dengan menggunakan SPSS skor untuk variabel X1 memperoleh skor sebesar 79.2%, X2 75.2%, X3 sebesar 70.85% dan variabel Y sebesar 75.6%. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketiga variabel independen (X) dan variabel Y berada dalam kategori baik. Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh hasil *Asymp.sig. (2-tailed)* sebesar $0.200 > 0,05$. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari *maximum error* 0,05 dan nilai residual dinyatakan berdistribusi normal. hasil koefisien determinasi sebesar 92.1%, sedangkan 7. 9% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Pada perhitungan analisis regresi linier berganda diperoleh nilai *constant* (a) sebesar 21.563 menunjukkan bahwa jika variabel konformitas (X1), fasilitasi sosial (X2) dan polarisasi (X3) sama dengan 0 maka nilai perilaku menyimpang perjudian slot online (Y) bernilai 21.563. Hasil uji t diketahui t hitung dari variabel konformitas (X1) sebesar $7.500 > 1.66$ yang artinya H0 ditolak sehingga terdapat pengaruh signifikan sebesar 7.500. Diketahui t hitung dari variabel fasilitasi sosial (X2) sebesar $8.392 > 1.66$ yang artinya H0 ditolak sehingga terdapat pengaruh signifikan sebesar 8.392. Diketahui t hitung dari variabel konformitas (X3) sebesar $4.748 > 1.66$ yang artinya H0 ditolak sehingga terdapat pengaruh signifikan sebesar 4.748. Sedangkan hasil uji F diketahui bahwa nilai F hitung pada variabel X1,X2 dan X3 secara simultan terhadap variabel Y adalah $6.006 > 2.70$ dan nilai signifikansi adalah $0.001 < 0.05$. Sehingga mampu disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan antara X1,X2 dan X3 terhadap Y. Artinya konformitas, fasilitasi sosial dan polarisasi dalam komunikasi kelompok berpengaruh secara bersama-sama terhadap perilaku menyimpang perjudian *slot online* sebesar 6.006.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah usai dilakukan terhadap 100 orang responden mahasiswa yang memiliki perilaku menyimpang perjudian *slot online* di Universitas Kebangsaan Republik Indonesia. Berikut beberapa hal yang mampu disimpulkan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan hasil uji koefisiensi determinasi R2 terdapat pengaruh dari seluruh variabel X1, X2 dan X3 sebesar 92.1% sedangkan 7.9% lainnya tidak diteliti dalam penelitian ini.

- 2) Variabel konformitas (X1) berada dalam kategori baik, keputusan tersebut diambil karena variabel konformitas (X1) memiliki nilai 79.2% yang pada garis kontinum ditunjukkan bahwa variabel ini berada dalam kategori baik. Sehingga mampu disimpulkan bahwa Variabel konformitas (X1) dalam penelitian ini memiliki pengaruh terhadap perilaku menyimpang perjudian *slot online*.
- 3) Variabel fasilitasi sosial (X2) berada dalam kategori baik, keputusan tersebut diambil karena variabel fasilitasi sosial (X2) memiliki nilai 75.2% yang pada garis kontinum ditunjukkan bahwa variabel ini berada dalam kategori baik. Sehingga mampu disimpulkan bahwa Variabel fasilitasi sosial (X2) dalam penelitian ini memiliki pengaruh terhadap perilaku menyimpang perjudian *slot online*.
- 4) Variabel polarisasi (X3) berada dalam kategori baik, keputusan tersebut diambil karena variabel polarisasi (X3) memiliki nilai 70.85% yang pada garis kontinum ditunjukkan bahwa variabel ini berada dalam kategori baik. Sehingga mampu disimpulkan bahwa Variabel polarisasi (X3) dalam penelitian ini memiliki pengaruh terhadap perilaku menyimpang perjudian *slot online*.
- 5) Pada penelitian ini variabel yang memiliki pengaruh tertinggi terhadap perilaku menyimpang perjudian *slot online* pada 100 orang responden yaitu variabel (X1) konformitas yang memiliki nilai sebesar 79.2%. sehingga disimpulkan bahwa responden merasa bahwa untuk mampu diterima oleh kelompok mereka harus mengikuti apa yang dilakukan oleh kelompok, dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Kebangsaan Republik Indonesia yang memiliki perilaku menyimpang perjudian *slot online*.

DAFTAR REFERENSI

BUKU:

Arikunto, Suharsimi. (2006). *Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi IV*. Jakarta PT. Rineka Cipta

Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi (Ed.7.)*. Yogyakarta: Badan Penerbit Undip. Hal 160

Jalaludin Rakhmat. (2018). *Psikologi Komunikasi: Edisi Revisi (Cet.1.)* Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV.Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV.Alfabeta.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV.Alfabeta.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV.Alfabeta.

JURNAL DAN WEBSITE:

Akbar, M. R., & Nurhayati, N. (2022). Pengaruh mahasiswa magang terhadap keberlangsungan kinerja kantor walikota Medan. *JIKEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen*, 2(1), 404–408.

Al Goni, H. S., Wati, L., & Mirza, M. (2024). Fenomena Perubahan Perilaku Menyimpang pada Permainan Judi Slot Online di Kota Tangerang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(5), 424–435.

Arikunto, S. (2006). Prosedur penelitian tindakan kelas. *Bumi Aksara*, 136(2), 2–3.

Arwani. (2022). KEMAHASISWAAN. *Jurnalis Nuansa*.
<https://nuansa.nusaputra.ac.id/2022/08/02/kemahasiswaan-by-arwani/>

BBC.com. (2022). *Judi online marak di Indonesia, sejumlah orang kecanduan - "Uang tabungan habis, mobil saya jual."* BBC.Com.

CNN Indonesia. (2023b, September 27). *Total Taruhan Judi Online Rp52 T, Mayoritas Pemain Warga Miskin* Baca artikel CNN Indonesia "Total Taruhan Judi Online Rp52 T, Mayoritas Pemain Warga Miskin" selengkapnya di sini: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20230927172701-192-1004545/total-taruhan-judi-online-rp52-t-mayoritas-pemain-warga-miskin>. Download Apps CNN Indonesia sekarang <https://app.cnnindonesia.com/>. CNN Indonesia.

Dixon, M. J., Gutierrez, J., Larche, C. J., Stange, M., Graydon, C., Kruger, T. B., & Smith, S. D. (2019). Reward reactivity and dark flow in slot-machine gambling: "Light" and "dark" routes to enjoyment. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(3), 489–498. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.38>

Griffiths, M. (2003). Internet Gambling: Issues, Concerns, and Recommendations. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 557–568. <https://doi.org/10.1089/109493103322725333>

Hamdani, F., Setyawan, A., Kurniawan, Z., Toni, T., Wisnuhidayat, R. A. G. S., & Anshori, A. (2024). Analisis Fenomena Tawuran Antar Pelajar Dengan Teori Differential Association. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 8(2), 235–245.

Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Fatiha, K. A. S., Riyani, R., & Wulandari, C. A. (2023). Analisis maraknya judi online di Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20–27.

Lusiawati, I. (2017). Penerapan Metode Pengulangan Instruksi sebagai Upaya Mengurangi Kesalahpahaman dalam Menafsirkan Instruksi. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2(12), 62–74.

Makarin, A., & Astuti, L. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3, 180–189. <https://doi.org/10.18196/ijclc.v3i3.17674>

Rachmawati, R. (2023). STRATEGI KOMUNIKASI KELOMPOK ANTAR PEMAIN GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN™ S BATTLEGROUND PADA KELOMPOK TOP. *Prosiding Konferensi Nasional Sosial Dan Politik (KONASPOL)*, 1, 515–526. <https://jurnal.usbypkp.ac.id/index.php/prosiding-konaspol/article/view/2396/692>

Suyato, S. (2005). Perilaku menyimpang dalam perspektif sosiologis. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 2(2).

Tjahjanto, H. (2024). 3,2 Juta Orang Main Judi Online, Banyak Mahasiswa Kecanduan Slot . *Radarnonstop.Co*. <https://m.radarnonstop.co/read/49330/32-Juta-Orang-Main-Judi-Online-Banyak-Mahasiswa-Kecanduan-Slot>