

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Internet didefinisikan sebagai kumpulan berbagai jaringan terintegrasi berskala tingkat dunia. Media internet telah berhasil mendorong kemajuan di berbagai aspek bidang kehidupan masyarakat, baik di bidang teknologi, pendidikan, politik, sosial, budaya, maupun ekonomi khususnya di dunia bisnis dengan ditandai maraknya trend bisnis digital *e-commerce* (perdagangan elektronik). Pada awal Januari tahun 2022, pengguna internet di Indonesia sebanyak 204,7 juta orang dan mengalami kenaikan dibandingkan tahun 2021 yaitu sebanyak 1,0% atau 2,1 juta orang lebih. Saat ini, jumlah masyarakat Indonesia sebanyak 277,7 juta orang. Jadi, dapat dikatakan bahwa sebanyak 73,7% penetrasi internet pada awal tahun 2022. Data ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 : Pengguna Internet yang ada di Indonesia pada 2022

Sumber: (<https://datareportal.com>)

Perkembangan media internet saat ini menunjukkan bahwa internet akan terus mengalami perkembangan dan pertumbuhan. Secara perlahan, aktivitas penggunaan internet mengubah pola hidup dan perilaku masyarakat. Pada pola hidup sebelumnya, proses transaksi mengharuskan penjual dan pembeli untuk bertemu langsung, namun saat

ini proses pembelian dapat dilakukan tanpa mengharuskan pembeli dan penjual bertemu langsung. Dengan adanya internet, pembeli dan penjual dapat melakukan transaksi dimana saja. Keberadaan internet mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia seperti sektor pendidikan, ekonomi, politik, dan sosial budaya budaya (Tanjung *et al.*, 2022). Secara nyata penggunaan internet dalam kehidupan sehari-hari untuk belajar, bekerja, berkomunikasi, hiburan dan aspek kehidupan lainnya. Dengan adanya internet, banyak aktivitas menjadi efektif dan efisien (Alhady, Salsabila and Azizah, 2018).

Internet memberi dampak positif dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan adanya internet, komunikasi dapat lebih cepat tersampaikan dan pekerjaan juga lebih efektif. Internet dapat digunakan sebagai media pembelajaran sehingga masyarakat pengguna internet menjadi pintar dan mandiri (Tanjung *et al.*, 2022). Internet dapat berdampak positif apabila dalam penggunaannya ada pengendalian dan pengelolaan yang baik dari penggunanya (Rudianto *et al.*, 2019).

Tanpa adanya pengendalian dan pengelolaan yang baik, tidak sedikit dampak negatif yang didapatkan dari penggunaan internet. Melalui internet, seseorang dapat melakukan *game online* sehingga menyebabkan kecanduan. Dampak negatif lainnya yaitu penyalahgunaan internet untuk berjudi *online*, membuka situs porno, penipuan, *cyber bullying*, pelanggaran hak cipta seperti menyebarkan virus, membuat remaja malas dan jarang bergaul, mengabaikan kewajiban pada Tuhan Yang Maha Esa, pergaulan bebas, bahkan melakukan pencurian data (Tanjung *et al.*, 2022).

Kemajuan zaman seperti saat ini telah membawa dampak terhadap terbukanya pintu kebebasan berekspresi dan berkreasi bagi kalangan masyarakat, termasuk di dunia maya. Pada perkembangannya, ternyata penggunaan internet tidak hanya membawa dampak positif tetapi bisa membawa sisi negatif, dengan membuka peluang munculnya tindakan-

tindakan anti-sosial dan perilaku kejahatan yang selama ini dianggap tidak mungkin terjadi, salah satu contoh dari dampak negatif penggunaan internet adalah judi *online*.

Judi *online* saat ini telah banyak dilakukan melalui media internet. Dahulu, judi *online* hanya berupa *game* kartu, namun saat ini ada berbagai bentuk seperti judi tebak skor pertandingan sepak bola, sabung ayam seperti SBObet Dewa poker BETWIN303. Permainan judi *online* cukup praktis untuk dilakukan. Perkembangan judi *online* yang semakin pesat, kurang mendapatkan perhatian dari pemerintah atau seakan dibiarkan saja oleh pemerintah tanpa Undang-Undang yang jelas (Ramli et al., 2019). Pembiaran judi *online* tanpa adanya aturan yang jelas akan berdampak buruk bagi pengguna internet yang tidak dapat mengelola dan mengendalikan diri dengan baik. Oleh karena itu, penting adanya pemahaman masyarakat akan dampak buruk penggunaan internet terutama dalam judi *online*.

Dalam perspektif hukum, perjudian merupakan salah satu tindak pidana yang meresahkan masyarakat. Sehubungan dengan itu, dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana pasal 303 ayat (3) mengartikan taruhan (judi) adalah tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat pemenang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Permainan judi mengandung segala pertarungan tentang keputusan perlombaan dan permainan lain yang tidak diadakan oleh pemain judi (Samsudin, 2020). Pada tahun 2015, Tim *Cyber Crime* Polda Metro Jaya merilis data bahwa ada yang melakukan tindak pidana terkait perjudian yang terbagi menjadi dua kasus pidana yaitu kasus perjudian konvensional berjumlah 506 kasus, dan kasus perjudian online (*Cyber Gambling*) berjumlah 600 kasus, yang dapat dikategorikan sebagai *Cyber Crime*. Sejak tahun 2018 hingga 2022, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) telah melakukan pemutusan akses terhadap 566.332 konten di ruang digital yang memiliki unsur

perjudian, termasuk akun platform digital dan situs yang membagikan konten terkait kegiatan judi. Terkait konten yang dibagikan, pada tahun 2018 sebanyak 84.484 konten, tahun 2019 sebanyak 78.306 konten, tahun 2020 sebanyak 60.205 konten, tahun 2021 sebanyak 80,305 konten, dan tahun 2022 sampai pada akhir Agustus 2022 sebanyak 118.320 konten. Rata-rata pengguna judi adalah remaja dan mahasiswa (Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI, 2022).

Menurut data PPATK, omset judi online di Indonesia menyentuh angka fantastik. Koordinator Kelompok Hubungan Masyarakat PPATK (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan) M Natsir Kongah menyebut nilai transaksi dari judi online mencapai Rp 2 triliun per tahun. Aktivitas judi online merupakan perbuatan kejahatan menurut undang-undang yang berlaku. Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 UU ITE mengancam pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya judi online, dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar rupiah.

Dalam memerangi aktivitas judi online sebagai perbuatan pidana, Direktorat Tindak Pidana Siber (Dittipidsiber) Bareskrim Polri rutin meminta Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) untuk memblokir situs judi online atau daring. Penyidik Subdit Siber Bareskrim Polri AKP Bambang Meiriawan mengatakan, hal itu dilakukan pihaknya sejak tiga bulan lalu. Ada lebih kurang 100 situs judi online yang diblokir setiap minggu.

Secara psikis, akibat bermain judi online, individu menjadi acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya. Bahaya judi *online* yang dapat terjadi yaitu menghalalkan segala cara untuk tetap melakukan judi *online* seperti mengorbankan uang pembayaran kuliah dan menggadaikan barang-barang berharga. Kecanduan ini akibat keinginan untuk mendapatkan kemenangan. Kemenangan yang sering didapatkan membuat seseorang untuk selalu memainkan dan menjadi candu (Ramli et al., 2019). Dengan dampak negatif yang dilahirkan oleh judi online, tak ayal judi online menjadi suatu

aktivitas yang memerlukan penanganan agar dampak negatif yang ada tidak berkembang hingga merusak perilaku masyarakat secara luas.

Menurut Hasanah (2015) sebagian besar permainan online berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan permainan online. Kecanduan bermain online menyebabkan hubungan sosial seperti hubungan dengan teman maupun keluarga menjadi renggang. Hal ini disebabkan oleh waktu bersama teman mau menjadi jauh berkurang. Secara psikis, seseorang yang sering bermain judi online akan sering memikirkan permainan yang sedang dimainkan sehingga menurunkan tingkat konsentrasi. Akibat bermain judi online, individu menjadi acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya. Bahaya judi *online* yang dapat terjadi yaitu menghalalkan segala cara untuk tetap melakukan judi *online* seperti mengorbankan uang pembayaran kuliah dan menggadaikan barang-barang berharga. Kecanduan ini akibat keinginan untuk mendapatkan kemenangan. Kemenangan yang sering didapatkan membuat seseorang untuk selalu memainkan dan menjadi candu (Ramli et al., 2019). Selain itu secara fisik akan terkena paparan cahaya radiasi komputer yang dapat merusak saraf mata dan otak.

Perjudian bertentangan dengan kehidupan ekonomis dan apabila dibiarkan akan berpengaruh buruk pada kehidupan ekonomi bangsa Indonesia. Perilaku Judi Online itu sendiri merupakan dampak dari tidak adanya aturan atau hukum yang jelas dalam menindak para pelaku perjudian online. Di tengah tingkat kesadaran masyarakat yang rendah, hukum merupakan pilar utama yang bisa mengendalikan perilaku negatif masyarakat.

Maraknya judi online di kalangan mahasiswa, diawali adanya interaksi yang dilakukan dengan teman sebaya untuk menghabiskan waktu bersama untuk bermain judi. Awalnya hanyalah sebagai penonton hingga akhirnya kecanduan untuk bermain.

Ketidakmampuan untuk mengendalikan diri untuk terus bermain mendorong seseorang untuk melakukan kejahatan (Adli, 2015).

Penelitian terdahulu mengungkapkan perilaku judi online di kalangan mahasiswa disebabkan longgarnya kontrol dari orang tua, faktor keuntungan yang didapatkan dengan bermain judi, faktor keinginan yang mempengaruhi pola pikir untuk mencoba judi online dan faktor pemenuhan kebutuhan akan hiburan (Adli, 2015). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2014) yang berjudul “Judi Sepak Bola Online pada kalangan Mahasiswa di Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan judi sepak bola online yang dilakukan oleh mahasiswa disebabkan karena adanya proses interaksi di antara sesamanya dengan kesamaan identitas serta imitasi di kalangan mahasiswa. Salah satunya yang terjadi di kalangan anggota mahasiswa KOMANTTA UAJY, KOMANTTA UAJY merupakan Komunitas berbasis kedaerahan dan memegang nilai kekeluargaan, Komanta diibaratkan sebagai sebuah rumah. Rumah yang bisa menampung putra-putri Flobamora yang mengenyam pendidikan di UAJY. Di dalam rumah inilah para mahasiswa dapat bertukar pikiran tentang masalah-masalah perkuliahan ataupun masalah-masalah di luar kuliah yang membutuhkan pendekatan budaya Nusa Tenggara Timur. KOMANTTA bisa jadi rumah tempat segala persoalan dibicarakan dan solusi ditemukan.

Berdasarkan hasil Pra Riset yang dilakukan oleh peneliti banyak anggota komunitas sudah terlibat Perjudian Online salah satu dari anggota komunitas yang ikut bermain dalam judi online yaitu CS (FEB), ND (Teknik), dan AP (Hukum) mereka berbeda fakultas dan mengatakan memang ada mahasiswa di komunitas UAJY yang ikut serta dan memainkan judi online tersebut, mereka juga menjelaskan ada beberapa jenis permainan judi online yang mereka mainkan yaitu judi olahraga, dan judi slot. Para mahasiswa yang hobi berjudi rata-rata tahu dampak yang ditimbulkan hampir semuanya ke arah negatif, tetapi mental para anggota mahasiswa KOMANTTA UAJY ini yang menganggap acuh terhadap



dampak yang ditimbulkan sehingga judi online ini sudah menjadi budaya atau tradisi di kalangan mahasiswa yang ada di anggota mahasiswa KOMANTTA UAJY. Dengan adanya hal tersebut diperlukan pengurus sebagai kepala keluarga wajib mengatasi masalah tersebut dengan melakukan komunikasi persuasif untuk membantu menyelesaikan masalah terlintasnya anggota komunitas dalam judi online.

Pengurus sebagai kepala keluarga dapat menjadi *agent of change* yang dibutuhkan dalam menyerukan kepedulian terhadap lingkungan sosial salah satunya lingkungan anggota komunitasnya. Kepedulian sosial merupakan sikap keterhubungan antara kemanusiaan yang ada di masyarakat. Salah satu bentuk kepedulian sosial yang dapat dilakukan oleh mahasiswa adalah mempersuasi suatu hal yang positif pada komunitasnya. Oleh karena itu, penulis hendak meneliti “Komunikasi persuasif Pengurus Komunitas Mahasiswa NTT Atma Jaya terhadap Anggota Komunitas terkait bahaya Judi Online”.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana komunikasi persuasif yang dilakukan oleh pengurus KOMANTTA UAJY kepada anggota komunitas terkait bahaya judi online?

## **C. Tujuan penelitian**

Mengetahui komunikasi persuasif pengurus KOMANTTA UAJY kepada anggota komunitas terkait bahaya judi online.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan di bidang ilmu komunikasi khususnya tentang aktivitas komunikasi.
- b. Dapat mengimplementasikan teori dan ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan dalam bidang ilmu komunikasi.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan pertimbangan untuk berbagai pelaksanaan kegiatan kepedulian lingkungan sosial KOMANTTA UAJY selanjutnya.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipelajari oleh masyarakat pada umumnya.

## E. Kerangka Teori

### 1. Komunikasi

Lasswell dalam Putra (2014) menjelaskan komunikasi adalah sebuah proses penyampaian pesan yang dilakukan melalui media kepada communicate yang menimbulkan efek tertentu. Menurut Rogers dalam (Silviani, 2020), pengertian komunikasi adalah suatu proses pengalihan ide dari sumber kepada penerima yang bertujuan untuk dapat mengubah perilaku. Menurut Cassata dan Asante dalam (Silviani, 2020), komunikasi merupakan suatu pemindahan informasi yang ditujukan untuk khalayak ramai. Komunikasi juga bisa diartikan sebagai kondisi dimana dua orang atau lebih mengirim dan menerima pesan sehingga masing-masing pihak dapat saling memahami isi pesan tersebut. Komunikasi sendiri berasal dari bahasa latin, *communicatus*, yang secara sederhana dapat diartikan menjadi milik bersama atau berbagi (Pohan & Fitria, 2021).

Iskandar & Syueb (2017) menjelaskan komunikasi merupakan bentuk dari suatu proses yang tujuannya untuk menjelaskan siapa yang mengatakan apa dengan saluran apa kepada siapa (*who says what in which channel to whom and with what effect*). Sejalan dengan pendapat tersebut Budianto (2018) menjelaskan makna komunikasi sebagai aktivitas yang dilakukan antara individu untuk melakukan pertukaran informasi dengan memanfaatkan lambang atau perilaku tertentu. Aktivitas komunikasi antar



individu bisa terjadi ketika satu pihak mengutarakan pesan kepada pihak penerima yang secara sadar dilakukan agar pesan tersebut dapat mempengaruhi perilaku si penerima.

Komunikasi dapat terjadi secara langsung atau tidak langsung. Komunikasi langsung terjadi ketika pengirim dan penerima berada dalam satu ruangan dan dapat saling berkomunikasi secara langsung. Sedangkan komunikasi tidak langsung terjadi ketika pengirim dan penerima berada dalam jarak yang jauh atau tidak dapat saling berkomunikasi secara langsung. Ada beberapa jenis komunikasi, diantaranya:

- a. Komunikasi verbal, yaitu komunikasi yang menggunakan kata-kata baik lisan maupun tulisan.
- b. Komunikasi nonverbal, yaitu komunikasi yang tidak menggunakan kata-kata, misalnya gestur, mimik, dan nada suara.
- c. Komunikasi interpersonal, yaitu komunikasi yang terjadi antara dua orang atau kelompok yang saling kenal.
- d. Komunikasi massa, yaitu komunikasi yang menyampaikan pesan kepada banyak orang melalui media massa seperti televisi, radio, atau surat kabar.

Komunikasi merupakan hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena komunikasi yang baik dapat membantu dalam memahami dan menyelesaikan masalah, menjaga hubungan baik dengan orang lain, dan mencapai tujuan yang diinginkan. Namun, komunikasi yang buruk dapat menyebabkan konflik dan kerusakan dalam hubungan. Oleh karena itu penting untuk belajar bagaimana cara berkomunikasi yang efektif dan memahami aspek-aspek yang mempengaruhi komunikasi.

## **2. Komunikasi persuasif**

Menurut Ayu & Purba (2019) komunikasi persuasif adalah usaha melakukan komunikasi yang memusatkan perhatian pada upaya mengubah atau memperkuat sikap atau kepercayaan khalayak atau pada upaya mengajak mereka bertindak dengan cara

tertentu. Persuasi juga dipahami sebagai usaha merubah sikap melalui penggunaan pesan dan berfokus pada karakteristik komunikator dan pendengar Unsur-unsur dalam Komunikasi persuasif Adapun unsur-unsur dalam suatu proses komunikasi persuasif menurut Asep (2018) adalah:

1. Persuader

Persuader adalah orang dan atau sekelompok orang yang menyampaikan pesan dengan tujuan untuk mempengaruhi sikap, pendapat dan perilaku orang lain, baik secara verbal maupun nonverbal.

2. Persuadee

Persuadee adalah orang dan atau kelompok orang yang menjadi tujuan pesan itu disampaikan/dialurkan oleh persuader/komunikator baik secara verbal maupun nonverbal.

3. Persepsi

Persepsi persuadee terhadap persuader dan pesan yang disampaikannya akan menentukan efektif tidaknya komunikasi persuasif yang terjadi. Persepsi menurut Asep (Asep, 2018) merupakan proses pengamatan seseorang yang berasal dari komponen kognisi.

Prinsip dalam Komunikasi persuasif dapat digunakan oleh persuader sebagai landasan untuk mengubah sikap, kepercayaan dan mengajak sasaran persuasi untuk melakukan sesuatu. Adapun empat prinsip utama dalam komunikasi persuasif menurut De Vito dalam (Septiana, 2018) adalah sebagai berikut:

1. Prinsip Pemaparan Selektif

Prinsip ini menerangkan bahwa pendengar akan mencari informasi secara aktif yang mendukung opini, nilai, keputusan, perilaku, dan motivasi mereka. Pendengar akan secara aktif menghindari informasi yang bertentangan dengan opini, nilai,

keputusan, perilaku, dan motivasi mereka. Ketika proses meyakinkan sasaran persuasi akan dilangsungkan, maka pemaparan selektif akan terjadi.

## 2. Prinsip Partisipasi Khalayak

Pada prinsip ini khalayak menjadi sasaran persuasi. Komunikasi persuasif menjadi lebih efektif karena khalayak turut berperan serta dalam proses komunikasi. Komunikasi ini bersifat transaksional artinya pembicara dan pendengar saling terlibat. Oleh karena itu, proses persuasi dikatakan berhasil apabila khalayak berpartisipasi secara aktif didalamnya.

## 3. Prinsip Inokulasi

Prinsip ini menjelaskan tentang menghadapi sasaran persuasi yang terinokulasi, atau sasaran yang telah mengetahui posisi persuader dan telah menyiapkan senjata berupa argumen untuk menentangnya. Sehingga pada posisi ini, seorang persuader perlu melakukan persiapan, seperti mempersiapkan argumen, dan lain-lain dalam proses komunikasi yang akan dilakukan.

## 4. Prinsip Besaran

Perubahan Prinsip ini menyatakan bahwa semakin besar dan semakin penting perubahan yang diinginkan oleh persuader, maka semakin besar tantangan dan tugas untuk mencapai tujuan persuasi. Semakin besar perubahan yang diinginkan, semakin banyak pula waktu yang dibutuhkan untuk perubahan tersebut. Sehingga, persuasi diarahkan untuk melakukan perubahan kecil atau sedikit demi sedikit terlebih dahulu dan diperlukan untuk periode yang cukup lama.

Menurut De Vito, persuasif merupakan usaha melakukan persuasi ini memusatkan perhatian pada upaya mengubah atau memperkuat sikap atau kepercayaan khalayak atau pada upaya mengajak mereka bertindak dengan cara tertentu. Persuasi juga dipahami sebagai usaha merubah sikap melalui penggunaan pesan dan berfokus

pada karakteristik komunikator dan pendengar. Adapun tujuan komunikasi persuasif secara bertingkat ada dua yaitu:

1. Mengubah atau menguatkan keyakinan (believe) dan sikap (attitude) audiens,
2. Mendorong audiens melakukan sesuatu/memiliki tingkah laku (behavior) tertentu yang diharapkan (DeVito, 2011).

Persuasi menurut Schwarz dkk. juga terkait erat dengan bagaimana penerima komunikasi persuasif dapat memahami isi dari pesan yang dikomunikasikan dengan dua sisi. Pada sisi pertama seseorang yang menerima komunikasi persuasif harus memperhatikan dengan jelas implikasi dari argumen yang dinyatakan dalam proses persuasi tersebut. Pada sisi lainnya seorang penerima komunikasi persuasif mungkin tidak terlibat dalam pertimbangan secara keseluruhan. Tapi bersandar pada isyarat sederhana seperti kewibawaan komunikator yang melakukan persuasi atau kepribadian komunikator yang memang mudah disukai oleh orang lain (Schwarz, N., Bless, H., & Bohner, 1991).

Secara umum komunikasi persuasif adalah perubahan perilaku, keyakinan, dan sikap yang lebih mantap seolah-olah perubahan tersebut bukan atas kehendak komunikator akan tetapi justru atas kehendak komunikan sendiri. Komunikasi persuasif dikatakan gagal, ketika mengikuti sosialisasi pada seminar di suatu perguruan tinggi yang dimana komunikannya adalah mahasiswa dan masyarakat umum yang mempunyai pendidikan dan pengalaman yang jauh lebih tinggi dari komunikator. Seandainya pada saat itu para komunikator yang hadir kurang menguasai program yang dibawa, tentunya masyarakat tidak akan puas, bahkan mungkin tidak akan berpengaruh pada perubahan sikap yang diharapkan. Ketidak-kredibelan komunikator juga sering disampaikan oleh masyarakat sendiri, dengan cara membandingkan antara fasilitator yang satu dengan fasilitator lainnya. Kemudian trustworthiness (dapat dipercaya) juga

sangat penting bagi komunikator supaya komunikasi yang dilakukannya menjadi persuasif. Ketika seorang komunikator yang sudah tidak dipercaya oleh komunikan, apapun yang disampaikan tidak akan didengar oleh komunikannya.

### **3. Komunikasi Kelompok**

Michael Burgoon mendefinisikan komunikasi kelompok sebagai 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 (Heriawan, 2016). Komunikasi kelompok merupakan aktivitas komunikasi dalam mengirim dan menerima pesan yang dilakukan oleh beberapa individu yang jumlahnya lebih dari tiga orang (Jayanti, 2015).

Kegiatan yang dilakukan dalam komunikasi kelompok adalah melakukan interaksi antara satu dengan yang lain. Tujuan dari komunikasi kelompok antara lain mengenal satu sama lain, untuk mencapai tujuan bersama, hingga memandang individu yang melakukan aktivitas komunikasi tersebut sebagai bagian dari kelompok.

Damanik (Damanik, 2018) menjelaskan komunikasi kelompok adalah suatu proses dalam mengirim dan menerima pesan yang dilakukan dalam suatu kelompok. Komunikasi kelompok juga bisa diartikan sebagai aktivitas pemindahan pengertian dan informasi yang dilakukan oleh seseorang kepada anggota kelompok lain sehingga anggota tersebut bisa memahami isi pesan yang dikirim. Komunikasi kelompok yang dilakukan oleh para anggotanya bisa dikategorikan sebagai komunikasi tatap muka karena aktivitas tersebut dilakukan dengan saling berhadapan satu sama lain (Fabrianti, 2022).

Dalam komunikasi kelompok, ada beberapa jenis komunikasi yang terjadi, diantaranya:

- a. Komunikasi formal, yaitu komunikasi yang terjadi dalam struktur kelompok yang telah ditentukan, misalnya rapat atau pertemuan rutin.
- b. Komunikasi informal, yaitu komunikasi yang terjadi secara tidak terstruktur, misalnya percakapan di kantin atau saat istirahat.

Keberadaan kelompok dalam masyarakat tercermin dalam tugas dan kegiatan kelompok. Fungsi-fungsi tersebut meliputi fungsi hubungan sosial, pendidikan, persuasi, fungsi pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, dan fungsi terapeutik, sebagaimana dikemukakan oleh Sendjaja (2002) dalam Bungin (2006). Kegiatan tersebut menunjukkan keberadaan kelompok dalam masyarakat dan digunakan untuk kepentingan masyarakat, kepentingan kelompok dan anggota kelompok.

- 1) Fungsi hubungan sosial, dimana kelompok mampu memelihara dan mempererat hubungan sosial antar anggotanya.
- 2) Fungsi pendidikan tentang bagaimana kelompok dapat memfasilitasi pertukaran informasi pengetahuan, baik secara formal maupun informal. Sehingga kebutuhan anggota kelompok, kelompok itu sendiri bahkan masyarakat terpenuhi.
- 3) Fungsi persuasi, satu orang atau beberapa orang dalam suatu kelompok dapat meyakinkan anggota lain tentang hal-hal yang boleh atau tidak boleh dilakukan. Persuasi dapat digunakan untuk mencapai tujuan sendiri, tujuan kelompok itu sendiri, atau tujuan masyarakat.
- 4) Fungsi problem solving, terdapat kegiatan kelompok yang tujuannya untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan.
- 5) Fungsi Terapi, kelompok - kelompok terapi dikenal dengan nama pengungkapan diri (self disclosure), dimana setiap anggota didorong untuk berbicara secara terbuka



tentang masalahnya. Tujuan terapi kelompok adalah untuk membantu setiap individu mengubah masalahnya.

Secara umum, komunikasi kelompok adalah proses yang penting dalam mencapai tujuan kelompok dan memelihara hubungan yang baik antara anggota kelompok. Namun, perlu diingat bahwa komunikasi kelompok juga dapat menimbulkan masalah dan perlu diatasi dengan cara yang tepat.

#### **4. Komunitas**

Komunitas terbentuk dari sekelompok orang yang saling berinteraksi secara sosial dan di antara anggota kelompok tersebut, terdapat kesamaan kebutuhan atau tujuan di antara anggota kelompok yang lain, serta adanya wilayah-wilayah individu terbuka untuk anggota kelompok (Fauziah et al., 2014). Komunitas bisa dimaknai sebagai individu-individu yang tergabung dalam suatu kelompok yang saling berbagi dan memberikan dukungan antara anggota yang lain. Latif et al (2022) mendefinisikan komunitas adalah kumpulan dari beberapa individu yang tinggal dalam lokasi tertentu dan biasanya memiliki hubungan keterkaitan karena kepentingan tertentu. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurnianto (2017) yang menjelaskan bahwa komunitas merupakan kumpulan orang-orang yang memiliki visi misi yang sama, saling berbagi masalah satu dengan yang lain, memiliki kegemaran yang sama hingga tujuan yang sama. Komunitas juga bisa diartikan sebagai satu kategori manusia yang hidup dalam lingkungan yang sama sehingga para anggota dari komunitas tersebut mempunyai karakteristik budaya yang sama dan mempunyai sifat interaksi.

Dalam komunitas, terdapat juga peran-peran yang diterima oleh anggotanya, seperti pemimpin atau pengatur. Anggota komunitas juga memiliki kewajiban dan tanggung jawab yang harus dipenuhi untuk keberlangsungan komunitas. Komunitas memiliki norma-norma sosial yang diterima oleh anggotanya dan melakukan kontrol

sosial secara internal untuk menjaga agar norma-norma tersebut diterapkan. Komunitas juga memiliki struktur sosial yang menentukan bagaimana individu-individu dalam komunitas saling berinteraksi dan berkoordinasi.

Ada beberapa macam komunitas yang dapat dibedakan berdasarkan kriteria tertentu, di antaranya:

- a. Komunitas geografis: merupakan komunitas yang terdiri dari individu yang berdasarkan kesamaan geografis, seperti komunitas desa atau kota.
- b. Komunitas kepentingan: merupakan komunitas yang terdiri dari individu yang berdasarkan kesamaan kepentingan, seperti komunitas penggemar musik atau olahraga.
- c. Komunitas identitas: merupakan komunitas yang terdiri dari individu yang berdasarkan kesamaan identitas, seperti komunitas etnis atau agama.
- d. Komunitas virtual: merupakan komunitas yang terdiri dari individu yang berinteraksi melalui media sosial atau internet.
- e. Komunitas profesional: merupakan komunitas yang terdiri dari individu yang berdasarkan kesamaan profesi atau pekerjaan, seperti komunitas dokter atau akademisi.
- f. Komunitas lingkungan: merupakan komunitas yang terdiri dari individu yang berdasarkan kesamaan lingkungan, seperti komunitas pedesaan atau perkotaan.
- g. Komunitas online: merupakan komunitas yang terdiri dari individu yang berinteraksi melalui internet atau jaringan sosial.
- h. Komunitas dari organisasi: Merupakan komunitas yang terdiri dari anggota-anggota dari organisasi yang sama yang memiliki kesamaan tujuan dan visi.

Komunitas dapat terbentuk dari berbagai macam kesamaan yang berbeda dan dapat berubah dan berkembang seiring dengan perubahan kondisi sosial, ekonomi, atau lingkungan.

Komunitas dapat memiliki tujuan bersama yang diusahakan untuk dicapai, misalnya meningkatkan kualitas hidup anggotanya atau memelihara lingkungan sekitar. Komunitas juga dapat memiliki sumber-sumber yang digunakan bersama, seperti tanah atau fasilitas umum. Komunitas dapat berubah dan berkembang seiring dengan perubahan kondisi sosial, ekonomi, atau lingkungan. Perubahan dapat terjadi dalam bentuk peningkatan atau penurunan jumlah anggota, perubahan norma atau tujuan, atau perubahan struktur sosial.

Secara umum, komunitas merupakan bagian penting dari kehidupan sosial manusia dan memainkan peran yang vital dalam pembentukan identitas individu dan dalam pemeliharaan hubungan sosial. Namun, komunitas juga dapat menimbulkan masalah jika tidak diatur dengan baik atau jika ada konflik internal yang tidak selesai.

## **F. Metodologi Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif merupakan suatu metode yang berfungsi untuk menganalisis serta menyajikan data setelah penulis melakukan wawancara atau pengamatan yang sedang diteliti (Sugiyono, 2018).

Penelitian ini termasuk pada jenis kualitatif, karena penelitian yang dilaksanakan terkait suatu tindakan yang dilakukan manusia. Yang dimaksud tindakan di sini adalah komunikasi persuasif pengurus KOMATTA kepada anggota komunitas terkait judi

online. Hasil yang diperoleh kemudian akan disampaikan dalam bentuk penjelasan atau deskriptif.

## **2. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian terkait komunikasi persuasif pengurus KOMANTTA kepada anggota terkait bahaya judi online ini berlokasi di Komunitas Mahasiswa NTT Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

## **3. Informan Penelitian**

Nazir (2014) menjelaskan informan penelitian atau narasumber merupakan seseorang yang paham tentang informasi terkait masalah yang diteliti dalam penelitian. Narasumber primer penelitian ini berjumlah tiga orang yang terdiri atas ketua dan pengurus dari Komunitas Mahasiswa NTT (KOMANTTA) Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

## **4. Metode Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan dokumentasi. Berikut penjabaran dari kedua metode yang digunakan dalam pengumpulan data:

### **a. Wawancara**

Sugiyono (2018) menjelaskan wawancara merupakan kegiatan pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab dengan narasumber yang sudah ditentukan. Dalam penelitian ini, penulis bertindak sebagai penanya, sedangkan informan penelitian berperan sebagai sumber informasi terkait masalah maupun topik yang diteliti.

### **b. Dokumentasi**

Dokumentasi menurut Sukmadinata (2015) adalah teknik pengumpulan data dengan menghimpun informasi dari berbagai sumber baik dari buku, jurnal, hingga

sumber-sumber yang lain yang berkaitan dengan fenomena yang diteliti dalam penelitian.

## **5. Metode Analisis Data**

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pendapat Sugiyono (2016) dengan tiga tahap sebagai berikut:

### **a. Reduksi Data**

Reduksi data merupakan teknik analisis dengan cara menajamkan, menggolongkan, serta membuang bagian yang tidak dibutuhkan dalam penelitian. Melalui tahapan ini, data yang terkumpul akan diorganisasikan sehingga peneliti akan memperoleh kesimpulan akhir.

### **b. Penyajian Data**

Penyajian data merupakan tahap di mana data yang diolah pada reduksi data akan disajikan secara sistematis dan sesuai dengan temuan di lapangan.

### **c. Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan merupakan tahapan akhir dalam analisis data. Pada tahap ini kesimpulan yang didapatkan akan dibuat secara terperinci dan bisa menjawab fenomena yang tengah diteliti dalam penelitian.