Jurnal Intervensi Sosial dan Pembangunan (JISP)
Volume 6, Nomor 2, September 2025
ISSN 2721 - 4311
http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/JISP



Pengalaman Komunikasi Bermain Judi Online (Studi Fenomenologi terhadap Pengaruh Pergaulan)

Razbi Rahmatullah[1], Siti Nursanti[2], Tri Susanto[3], Din Eri Pratama[4*]
1,2,3) Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Poltik, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia
4) Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia
*E-mail: 2010631190091@student.unsika.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana fenomena bermain judi *online slot* bagi mahasiswa dengan mengambil lima informan dari mahasiswa di Kabupaten Karawang. Peneliti mencoba mengulik lebih dalam mengenai motif, makna, dan pengalaman komunikasi yang dialami para mahasiswa dalam bermain judi *online slot*. Penelitian ini menggunakan metode fenomenologi dimana dalam proses pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dan didukung dengan studi pustaka. Hasil dari penelitian mengenai fenomena bermain judi *online slot* bagi mahasiswa menunjukan bahwa terdapat dua motif. Motif sebab yaitu pengaruh lingkungan pertemanan, materi visual, dan mencari hiburan, sedangkan motif tujuan yaitu penasaran, keuntungan, dan kebutuhan. Pemaknaan yang muncul dari para mahasiswa yaitu sudah berhenti bermain judi *online slot* dan masih aktif bermain judi *online slot*. Pengalaman komunikasi terbagi menjadi dua, positif yaitu memberi nasihat dan melarang, sedangkan negatif yaitu mendapat stigma buruk, ikut mempromosikan, dan mendukung kegiatan negatif.

Kata Kunci: Fenomenologi, Judi *online slot*, Mahasiswa.

Abstract

This research aims to find out the phenomenon of playing online slot gambling for students by taking five informants from students in Karawang Regency. Researchers tried to explore more deeply the motives, meanings and communication experiences experienced by students when playing online slot gambling. This research uses a phenomenological method where the data collection process is carried out by means of interviews, observations, and supported by literature study. The results of research regarding the phenomenon of playing online slot gambling for students show that there are two motives. The cause motives are the influence of the friendship environment, visual material, and seeking entertainment, while the goal motives are curiosity, profit, and need. The meaning that emerged from the students was that they had stopped playing online slot gambling and were still actively playing online slot gambling. Communication experiences are divided into two, positive, namely giving advice and prohibiting, while negative, namely receiving a bad stigma, participating in promoting, and supporting negative activities.

Keywords*: Online slot gambling, Phenomenology, Students*

Cara citasi : Rahmatullah, Razbi. Nursanti, Siti. Susanto, Tri. Eri Pratama, Din (2025). Pengalaman Komunikasi Bermain Judi Online (Studi Fenomenologi terhadap Pengaruh Pergaulan). *Jurnal Intervensi Sosial dan Pembangunan (JISP) Vol 6 No 2 September 2025,* 207-218.

DOI: https://doi.org/10.30596/jisp.v6i2.21324

Naskah diterima : 26-09-2024 **Revisi akhir :** 02-04-2025 **Disetujui :** 25-08-2025

Jurnal Intervensi Sosial dan Pembangunan (JISP)
is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan globalisasi telah memberikan akses yang lebih mudah ke berbagai bentuk hiburan digital, termasuk perjudian online. Judi online, khususnya judi slot, telah menjadi fenomena yang semakin meresahkan karena dampaknya terhadap masyarakat, terutama di kalangan mahasiswa. Kemudahan akses dan potensi keuntungan instan yang ditawarkan oleh judi online membuatnya semakin diminati, bahkan oleh kalangan akademisi yang seharusnya fokus pada pendidikan. Judi online slot dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik seperti ponsel pintar, yang hanya membutuhkan koneksi internet. Hal ini membuat perjudian online semakin sulit untuk dikendalikan, terutama di kalangan mahasiswa yang masih berada dalam tahap pencarian jati diri dan belum memiliki kontrol yang kuat terhadap tindakan mereka (Makarin & Astuti, 2022).

Kabupaten Karawang tidak luput dari dampak fenomena ini. Berdasarkan laporan Tribatanews Karawang, pada Agustus 2023, polisi menangkap dua pelaku judi online yang terlibat dalam praktik perjudian togel di wilayah tersebut. Fenomena perjudian online juga telah merambah ke dunia akademik, khususnya di kalangan mahasiswa. Menurut penelitian pra-penelitian yang dilakukan oleh penulis pada Maret 2024, ditemukan bahwa dari 20 informan mahasiswa di Karawang, 15 di antaranya pernah bermain judi online slot. Hal ini menunjukkan betapa luasnya pengaruh perjudian online di kalangan generasi muda, termasuk mahasiswa (Hanif & Partini, 2023; Nabila, 2024).

Perjudian, terutama judi online, bukan hanya masalah moral, tetapi juga masalah hukum di Indonesia (D. E. Pratama & Apriani, 2023). Menurut pasal 303 KUHP dan UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, segala bentuk perjudian dianggap sebagai tindak pidana. Namun, meskipun ada undang-undang yang jelas melarang perjudian, mahasiswa tetap terlibat dalam aktivitas ini karena berbagai alasan. Dalam konteks mahasiswa, fenomena ini sangat menarik untuk diteliti karena mahasiswa dikenal sebagai agen perubahan (*agent of change*) dan calon intelektual yang diharapkan dapat menjadi pelopor perbaikan sosial. Namun, keterlibatan mereka dalam judi online menunjukkan adanya konflik peran dan potensi degradasi moral yang perlu diteliti lebih lanjut (Gafur, 2015; Hafizd, 2022).

Penulis mendapatkan total 20 informan yang merupakan mahasiswa di Karawang. Sebanyak 15 orang menyatakan bahwa mereka pernah bermain judi online, yang memiliki

spesifkasi berupa permainan judi online slot. Sebanyak 5 informan menyatakan bahwa mereka tidak pernah memainkan judi online slot.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi motif yang mendasari mahasiswa dalam bermain judi online slot, memahami makna yang mereka rasakan sebagai pelaku judi online, serta mengeksplorasi pengalaman komunikasinya karena setiap tindakan yang dilakukan seseorang harus didasarkan pada apa yang telah dialaminya (Wicaksono et al., 2022). Terdapat teori yang mendasar dari penelitian ini untuk menentukan motif dalam komunikasi tersebut yakni lewat komunikasi interpersonal dari Indra et al. (2025), jenis komunikasi ini terbatas karena mempengaruhi dengan cara *direct* atau langsung antara subyek subyek komunikasi itu bertemu, namun teknisnya sangat luas dapat melalui verbal maupun non-verbal.

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang dinamika sosial, psikologis, dan komunikasi yang terjadi di antara mahasiswa yang terlibat dalam judi online slot. Dengan demikian, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi pada upaya pencegahan dan intervensi terhadap fenomena perjudian online di kalangan akademisi dan masyarakat luas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. dengan metode fenomenologi, yang bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai motif, makna, dan pengalaman komunikasi mahasiswa yang bermain judi online slot. Fenomenologi memungkinkan peneliti untuk memahami pengalaman hidup subjek dari sudut pandang mereka sendiri dan juga merupakan sebuah pendekatan untuk memahami atau mempelajari pengalaman hidup manusia (Helaluddin, 2018).

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa di Kabupaten Karawang yang pernah terlibat dalam aktivitas judi online slot. Informan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih informan yang sesuai dengan kriteria tertentu, yaitu mahasiswa yang pernah terlibat dalam judi online slot dan terhitung masih aktif menjadi mahasiswa serta memiliki lingkungan atau teman se-kriteria yang bermain judi *online* juga. Total informan yang diambil sebanyak lima orang, terdiri dari empat laki-laki dan satu perempuan. Pemilihan informan ini didasarkan pada intensitas mereka bermain judi online slot, mulai dari yang bermain sesekali hingga sering.

Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam (*in-depth interviews*) dengan kelima informan. Wawancara dilakukan secara langsung dengan pertanyaan terbuka

untuk menggali motif, makna, serta pengalaman komunikasi mereka terkait dengan judi *online slot*. Selain wawancara, observasi non-partisipan dilakukan untuk mengamati perilaku dan sikap informan saat berbicara tentang pengalaman mereka. Studi pustaka juga dilakukan untuk mendukung analisis data dari literatur yang relevan.

Data dianalisis menggunakan pendekatan analisis fenomenologi oleh Schultz dalam (Indra et al., 2025), yang menekankan pada pengungkapan makna dari pengalaman subjektif informan. Tahapan analisis meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan cara merangkum informasi penting dari wawancara dan observasi, sementara penyajian data dilakukan melalui deskripsi naratif. Peneliti kemudian menarik kesimpulan dengan melihat pola-pola dari data yang telah disajikan.

Tidak ada model statistik yang digunakan dalam penelitian ini, mengingat sifat penelitian yang kualitatif. Sebagai gantinya, data dianalisis berdasarkan kategori tematik yang muncul selama proses wawancara, yang kemudian diinterpretasikan untuk memahami motif dan pengalaman mahasiswa yang bermain judi *online slot*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

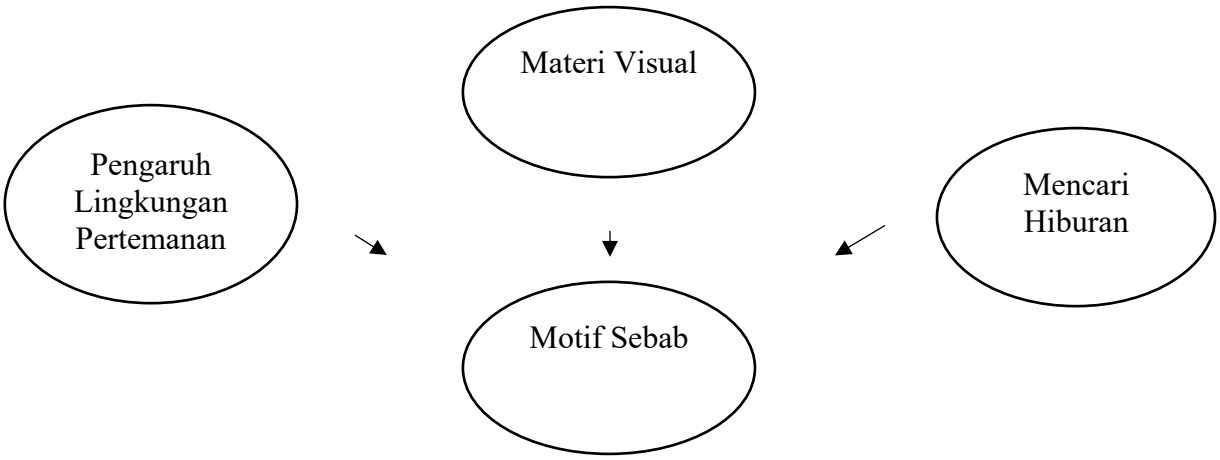
Berdasarkan hasil wawancara mendalam dan observasi yang dilakukan peneliti kepada informan. Dapat disimpulkan banyak faktor yang dapat mempengaruhi motif mahasiswa dalam bermain judi *online slot*. Motif adalah suatu penggerak, alasan, dorongan dalam diri seseorang yang mempunyai peran utama dalam setiap tindakan atau perbuatan seseorang atau dapat diartikan sebagai latar belakang yang mendasari orang tersebut untuk melakukan suatu tingkah laku yang mempunyai tujuan (Rahman et al., 2017). Motif dapat bervariasi antara individu yang berbeda dalam hal tersebut dipengaruhi oleh faktor lainnya seperti kebutuhan pribadi, nilai-nilai, harapan, atau dorongan emosional.

Motif pada Mahasiswa di Karawang yang bermain judi *online slot* perlu dianalisis secara mendalam untuk memgetahui motif yang dasar tindakan tersebut (Oktavia & Sudaryanto, 2018). Motif ini mendasari informan pada penelitrian ini dalam bermain judi *online slot*..

Menurut Schutz (Dalam Budiarko, 2021) motif terbagi menjadi 2 jenis yaitu *Because Motive* (motif sebab) dan *In Order To Motive* (motif tujuan). Berdasarkan hasil wawancara mendalam dan observasi pada kelima informan, diketahui motif yang dimiliki para informan sebagai berikut:

1. Materi Visual, materi visual yang disajikan pada permainan judi *online slot* di desain semenarik mungkin, sehingga memunculkan ketertarikan untuk mencoba permainan tersebut.
2. Pengaruh Lingkungan Pertemanan, lingkungan pertemanan berpengaruh pada penyebaran judi *online slot* dikalangan mahasiswa. Intensitas yang tinggi dalam berinteraksi di lingkungan pertemanan menjadi salah satu faktor yang memengaruhi hal tersebut.
3. Mencari Hiburan, judi online slot ini merupakan suatu permainan yang dapat di lakukan kapanpun dan dimanapun, hal ini menjadikan permainan judi *online slot* sebagai suatu kegiatan untuk mengisi waktu luang dan sarana hiburan bagi para pemainnya.

Penjabaran motif diatas sejalan dengan pernyataan Schutz mengenai motif sebab yang dasar tindakan. Tindakan tersebut adalah bermain permainan judi *online slot* atas dasar pengalaman yang dialami masing-masing informan. Berdasarkan pembahasan tersebut, motif sebab mahasiswa bermain judi *online slot* digambarkan pada bagan berikut:



Gambar 1. Grafik Tipikasi Motif Sebab (Rahman et al., 2017)

Pada motif sebab mahasiswa yang bermain judi online slot, peneliti menemukan adanya kesamaan sebab yang mempengaruhi informan dalam melakukan permainan judi *online slot.* Mahasiswa terpengaruh judi online dari teman nongkrong sepergaulan karena diiming-imigi menang secara mudah dan cepat (Nawawi & Yuliana, 2024). Para informan mengaku mengenal judi *online slot* melalui lingkungan pertemanan, tetapi terdapat sebab lain yang berbeda-beda. Sebagian mereka memainkan judi online slot untuk mencari

hiburan semata, di sisi lain ada pula yang mengaku bermain judi online slot karena tertarik dengan materi visual yang disajikan.

Selain motif sebab, terdapat juga motif tujuan yang mendorong mahasiswa dalam bermain judi *online slot*. Berdasarkan hasil penelitian kepada kelima informan, diketahui motif lain yang mendorong informan memilih tindakannya yaitu:

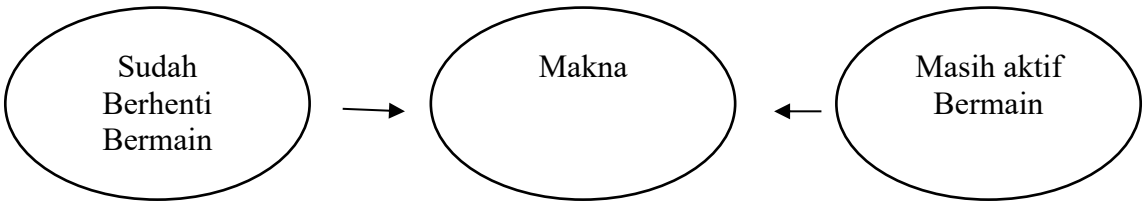
1. Penasaran, Visualisasi dan teknis permainan yang menarik pada permainan judi *online slot* membuat seseorang tertarik untuk mencoba permainan tersebut.
2. Keuntungan, keuntungan berlipat ganda yang bisa didapatkan secara instan mendorong seseorang memanfaatkan peluang yang dijanjikan.
3. Kebutuhan, dengan memainakan permainan judi *online slot* dapat memenuhi kebutuhan pribadi yang diperlukan para pemainnya.

Para mahasiswa di Karawang yang memutuskan untuk bermain judi *online slot* memiliki motif tujuan yang cukup beragam, sebagian besar informan pada penelitian ini merupakan mahasiswa yang hidup merantau. Salah seorang informan mengaku memainkan permainan judi *online slot* karena imgin memenuhi rasa penasarannya akan teknis permainan tersebut. Latar belakang ekonomi juga memengaruhi motif informan untuk bermain judi *online slot*. Beberapa dari mereka memiliki tujuan lain dalam memainkan permainan judi *online slot* yaitu untuk mendapatkan suatu keuntungan sehingga memanfaatkan peluang yang dijanjikan. Namun salah satu informan menjadikan permainan judi *online slot* sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhannya baik kebutuhan pokok maupun kebutuhan yang tak terduga, situasi tersebut memiliki kecenderungan untuk memperoleh penghasilan lebih. Mahasiswa bahkan menjadikan perjudian *online* sebagai mata pencaharian utama untuk kebutuhan hidup sehari-hari, dan hal tersebut menjadi hal lumrah bagi mereka yang melakukannya (Makarin & Astuti, 2022).

Makna merupakan suatu hal yang berakar dalam setiap hidup seseorang, proses pemaknaan secara tidak langsung mendorong seseorang untuk memahami dan mengetahui suatu hal lewat pengalamannya. Setiap individu memiliki pengalaman yang berbeda-beda dan tidak ada orang yang mengalami hal yang sama persis di waktu yang sama. Makna dari sebuah pengalaman dapat berbentuk pandangan hidup, pertumbuhan pribadi, dan cara kita berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar. Makna tersebut dapat bersifat personal dan bervariasi antar individu, tergantung pada konteks, nilai – nilai, keyakinan, dan pengalaman hidup yang dimiliki seseorang. . Asumsi adanya kenyataan dari individu lain melalui perantara dengan merasa dan cara ia berfikir, lalu

refleksi dapat diteruskan oleh individu lain lewat hubungan bersosial (Wita & Mursal, 2022) .

Pemaknaan yang dirasakan oleh mahasiswa yang bermain judi online slot tidak terlepas dari banyaknya hal yang telah dialami oleh masing-masing individu itu sendiri, keputusan yang diambil tentunya melalui proses panjang dan perjalanan hidup yang mereka alami. Melalui pengalaman yang mereka lewati memberikan pemahaman tersendiri bagaimana seorang mahasiswa yang dituntut untuk menjadi generasi penerus bangsa tetapi malah bermain judi *online slot* yang bertentangan dengan hukum dan norma. Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti menggambarkan pemaknaan dengan bagan berikut:



Gambar 3. Grafik Tipikasi Makna (Makarin & Astuti, 2022)

Kategorisasi mengenai bagaimana seorang mahasiswa memaknai dirinya sebagai pelaku judi *online slot* ini menunjukan bahwa tidak semua memiliki pandangan yang sama dalam memaknai dirinya sendiri. Pemaknaan beragam yang diceritakan oleh informan berdasarkan bagaimana pengalaman yang mereka alami dalam kehidupannya. Seperti halnya yang diungkapkan oleh empat mahasiswa mengenai ia memaknai dirinya sendiri sebagai orang yang pernah bermain judi *online slot* dan sudah berhenti. Pernyataan itu dikatakan oleh informan RL, MA, FD, dan NT, mereka memiliki kesadaran atas batasan dan konsekuensi dari keputusannya tersebut.

Pernyataan tentang pemaknaan yang dirasakan oleh informan RL bahwa sebagai orang yang pernah bermain judi *online slot* dan sudah berhenti. Keputusan informan RL untuk berhenti bermain judi *online slot* dilatarbelakangi karena permainan judi *online slot* tersebut dianggap hanya sebagai pemuas rasa penasaran pada dirinya. RL yang merupakan salah satu informan perempuan mendapatkan pengalaman komunikasi negatif yang ia rasakan seperti dipandang sebagai perempuan yang tidak baik dan mendapat nasihat dari temannya terkait sisi buruk permainan judi *online slot* sehingga

menjadi hal yang memperkuat keputuan informan RL untuk berhenti bermain judi *online slot.*

Pernyataan tentang pemaknaan yang dirasakan oleh informan MA bahwa sebagai orang yang pernah bermain judi *online slot* dan sudah berhenti. Keputusan informan MA untuk berhenti bermain judi *online slot* dilatarbelakangi oleh kesibukan yang sedang dijalaninya yang membuat ia merasa teralihkan dari permainan tersebut. Pengalaman komunikasi yang ia alami seperti dipandang sebagai laki-laki yang tidak memiliki masa depan juga menjadi salah satu alasan mengapa ia memutuskan untuk berhenti bermain. Selain itu, menurutnya seorang mahasiswa yang bermain judi *online slot* tidak mencerminkan karakter yang baik sebagai mahasiswa yang dapat mewakilkan perilaku yang benar ke arah yang baik. Seharusnya mahasiswa bisa menghindari diri dari perbuatan judi, karena judi merupakan masalah yang menyangkut nilai-nilai sosial dan moral, dan judi merupakan persoalan karena menyangkut tata kelakuan yang immoral, berlawanan dengan hukum dan bersifat merusak (Lubis & Syafrizal, 2020).

Pemaknaan juga diungkapkan informan FD yaitu sebagai orang yang pernah bermain judi *online slot* dan sudah berhenti. Keputusan informan FD untuk berhenti bermain judi *online slot* karena ia sudah mengetahui informasi dan sadar bahwa permainan judi *online slot* tidak dapat menjadi *passive income* seperti yang dibayangkan sebelumnya. Pengalaman komunikasi yang ia alami membuat ia mengetahui bahwa permainan judi *online slot* ini merupakan permainan yang tidak baik atau hal yang merugikan (*scam*). Secara sadar mahasiswa yang sudah lama melakukan perjudian online mengetahui bahwa seakan-akan di permainkan dalam sistem yang sengaja dibuat sedemikian rupa oleh admin atau penyedia jasa judi online dari website tersebut.

Pemaknaan juga diungkapkan informan NT yaitu sebagai orang yang pernah bermain judi *online slot* dan sudah berhenti. Keputusan informan NT untuk berhenti bermain judi *online slot* karena telah merasakan *impact* buruk dari permainan judi *online slot* tersebut melalui pengalaman komunikasi yang dialami informan NT yaitu mendapat stigma buruk yang diperolehnya bahkan ia merasa dijauhi oleh teman-temannya akibat permainan tersebut. Informan NT juga menyatakan bahwa adanya hal yang tidak masuk akal dari sistem permainan judi *online slot* tersebut seperti kemenangan besar yang tidak diharapkan serta kegagalan secara terus menerus yang dialami oleh informan NT, pengalaman pribadi yang ia rasakan itulah yang membulatkan keputusannya untuk berhenti bermain judi *online slot*.

Lain halnya dengan salah satu mahasiswa yang memaknai dirinya sendiri sebagai orang yang masih aktif bermain judi *online slot*, pemaknaan berbeda ini diungkapkan oleh informan BR. Keputusan informan BR untuk tetap bermain judi *online slot* karena keinginan untuk mengembalikan uang yang sudah ia pertaruhkan dalam permainan tersebut berdasarkan pengalaman komunikasi negatif dengan para pemain judi *online* yang masih terus memberikan informasi mengenai *link* permainan tersebut dan komunikasinya tetap berjalan karena pembahasan yang menarik tentang judi *online* tersebut. Meskipun di lain sisi, komunikasi positif yang terjalin dengan orang yang tidak bermain tetap berjalan seperti mengingatkan untuk berhenti bermain dan menahan informan BR untuk tidak menukarkan uangnya dengan saldo untuk deposit. Meskipun pengalaman komunikasi positif dan negatif sudah informan BR alami, namun hal itu tidak membuat informan BR jera dan berhenti bermain judi *online slot*. Banyak orang yang terjebak dalam kecanduan perjudian *online slot* karena mereka tidak dapat mengontrol diri dan terus bertaruh hingga kehilangan banyak uang (Nabila, 2024).

Pengalaman komunikasi yang dirasakan oleh para mahasiswa yang bermain judi *online slot* menimbulkan interaksi yang kompleks. Mereka harus menjalani kehidupan pribadinya, kehidupan perkuliahan, juga kehidupan pertemanan secara bersamaan, hal tersebut tidak terlepas dari interaksi dalam lingkungan yang mereka tempati. Pengalaman komunikasi berkaitan pula dengan efek dan *feedback* yang akan didapatkan oleh seseorang dengan peristiwa yang dialaminya. Menurut Permana & Suzan pengalaman komunikasi dikategorkan menjadi dua jenis pengalaman komunikasi yang meliputi pengalaman komunikasi positif (menyenangkan) dan pengalaman komunikasi negatif (tidak menyenangkan) (Pratama, 2021).

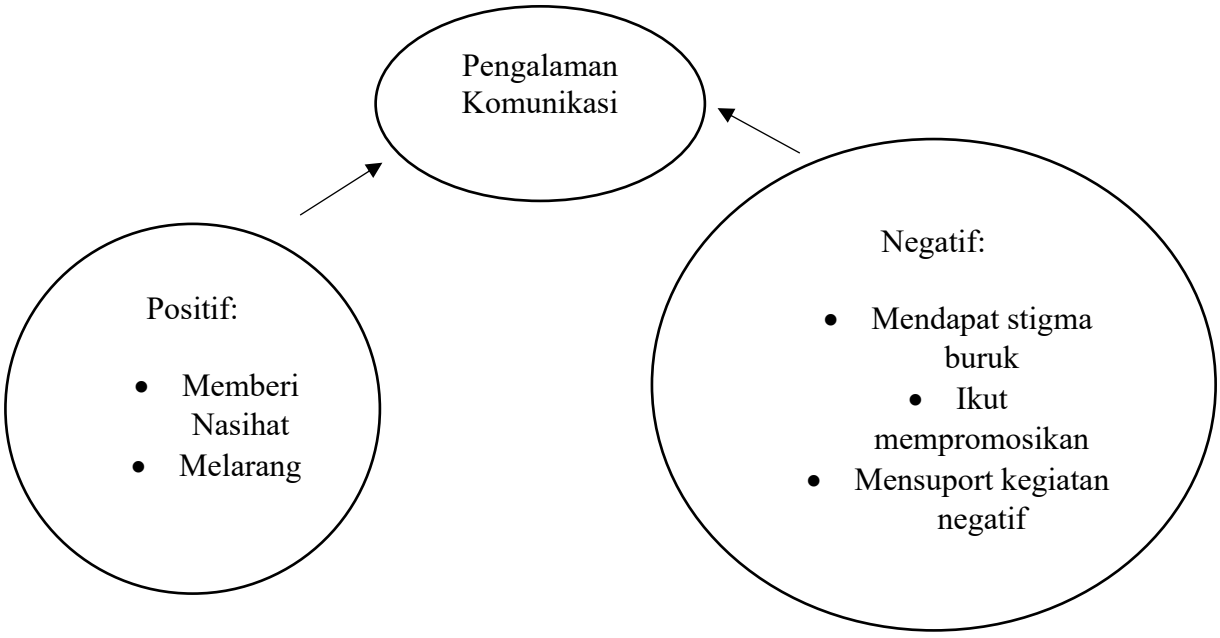
Berdasarkan hasil penelitian, pengalaman positif lebih banyak datang dari lingkungan pertemanan mahasiswa yang tidak bermain judi *online slot*. Hal tersebut dapat berupa nasihat akan buruknya dampak yang akan ditimbulkan dari permainan judi *online slot*, bentuk nasihat yang diberikan kepada para mahasiswa ini seperti memberikan informasi bahwa permainan judi *online* ini adalah *scam*, menyadarkan mereka untuk memakai uang dengan lebih bijak dan dipakai untuk hal yang bermanfaat, serta memberikan informasi yang mereka dapatkan baik dari media sosial maupun mereka lihat secara langsung. Tidak sedikit pula yang ikut melarang para mahasiswa ini dalam bermain judi *online slot*, larangan biasanya datang dari orang yang memiliki kedekatan emosional yang lebih dibandingkan teman yang lainnya contohnya pasangan. Kedekatan emosional

yang terjalin seringkali muncul perkataan dan obrolan yang lebih intens kepada pemain salah satunya perkataan seperti “tidak punya masa depan”.

Kemudian, pengalaman lainnya dari penelitian ini adalah mahasiswa yang bermain judi *online slot* mengalami pengalaman komunikasi yang negatif dari lingkungan terdekatnya. Mahasiswa yang bermain judi *online slot* sering mendapatkan stigma buruk yang datang dari lingkungan pertemanan baik dari teman yang tidak bermain atau bahkan dari sesama pemain. Komunikasi terjalin hanya dengan teman sebaya yang mengetahui bahwa mereka memainkan permainan tersebut, mereka membatasi komunikasinya dengan orangtua atau dosen karena mereka hanya memainkan pemainan tersebut untuk konsumsi pribadi dan lingkup pertemanan.

Kadang kala komunikasi negatif muncul dari informan itu sendiri, secara tidak langsung mereka ikut mempromosikan kegiatan perjudian *online slot* dengan membagikan suatu link yang dianggap gacor kepada lingkungan pertemanannya. Seringkali pertemanan yang dimiliki mahasiswa pemain judi *online slot* ikut mensupport dengan cara memberikan saweran atau deposit, juga tidak jarang mereka memainkan permainan tersebut dengan mengolektifkan uang yang akan dipertaruhkan. Hal tersebut membuat para informan merasa didukung dan mengakibatkan mereka tidak merasa menyesal bahkan terus berkutat dalam lingkaran permainan tersebut.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat dikategorisasikan pengalaman komunikasi mahasiswa yang bermain judi online slot sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik pengalaman komunikasi (Pratama, 2021)

SIMPULAN

Motif para mahasiswa bermain judi *online slot* sesuai dengan pandangan Schutz yang mengklasifikasi motif menjadi dua bentuk yaitu motif sebab dan motif tujuan. Motif sebab yang mendorong para mahasiswa bermain judi *online slot* yaitu pengaruh lingkungan pertemanan, materi visual, dan mencari hiburan. Sedangkan motif tujuan para mahasiswa bermain judi *online slot* yaitu penasaran, keuntungan, dan kebutuhan. Masing-masing informan memiliki pemaknaan tersendiri mengenai dirinya selaku mahasiswa yang bermain judi *online slot*. Hasil penelitian menunjukan bahwa para mahasiswa memaknai dirinya sendiri selaku pemain judi *online slot* yaitu sudah berhenti bermain judi *online slot* dan masih aktif bermain judi *online slot*. Para informan memiliki pengalaman komunikasi positif dan negatif dalam bermain judi *online slot*. Positifnya yaitu memberi nasihat dan melarang. Sedangkan negatifnya yaitu mendapat stigma buruk, ikut mempromosikan, mensupport kegiatan negatif.

DAFTAR PUSTAKA

Budiarko, A. A. (2021). ENTREPRENEUR DI KOTA PEKANBARU (Teori Fenomenologi Alfred Schutz) : MEDIA MASSA. *Universitas Islam Riau*, 1–84.

Gafur, H. (2015). *Mahasiswa dan Dinamika Dunia Kampus*. CV. Rasi Terbit.

Hafizd, J. Z. (2022). *Implementasi Peran Mahasiswa Sebagai Agent Of Change Melalui Karya Tulis Ilmiah*. *4*(2), 175–184.

Hanif, N., & Partini. (2023). Judi Online Di Kalangan Masyarakat Terdidik Dilihat Dari Perspektif Religiusitas (Studi Kualitatif Pada Mahasiswa). *NBER Working Papers*, 89.

Helaluddin. (2018). Mengenal Lebih Dekat dengan Pendekatan Fenomenologi: Sebuah Penelitian Kualitatif. *UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, *March*, 1–15.

Indra, I. M., Japari, A., Novika, F., Septivani, C. N., Rosmayanti, M., Karina, E., & Chalista, B. (2025). THE PHENOMENON OF ONLINE GAMBLING UNDER THE GUISE OF ONLINE GAMES AMONG THE YOUNGER GENERATION. *International Journal of Multidisciplinary Research and Literature*, *4*(1), 53–69. https://doi.org/https://doi.org/10.53067/ijomral.v4i1.294

Lubis, D. H., & Syafrizal. (2020). Judi Online Di Kalangan Mahasiswa Kota Pekanbaru Study Kasus Mahasiswa Yang Berdomisili Di Kecamatan Tampan. *Repository Unri*, 1–11.

Makarin, A. A., & Astuti, L. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, *3*(3), 180–189. https://doi.org/10.18196/ijclc.v3i3.17674

Nabila, F. (2024). *Kecanduan Mahasiswa Terhadap Perjudian Slot Online*. *2*(1), 290–293.

Nawawi, A. F., & Yuliana, N. (2024). *Fenomena Judi Online Slot Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa Fisip Unitrta Angkatan 2022*. *4*(1).

Oktavia, D. A. R., & Sudaryanto, E. (2018). Motif Penggunaan Swafoto Sebagai Bentuk Eksistensi Diri Dalam Akun Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Penggunaan Foto Swafoto Dalam Media Sosial Instagram Sebagai Bentuk Eksistensi Diri Pada Mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya). *Representamen*, *4*(01), 1–9. https://doi.org/10.30996/representamen.v4i01.1420

Pratama, D. E., & Apriani, R. (2023). Analisis Perlindungan Hukum Konsumen bagi Penonton Bola dalam Tragedi di Stadion Kanjuruhan. *SUPREMASI HUKUM*, *19*(1), 1–15. https://doi.org/10.33592/jsh.v19i1.2921

Pratama, R. S. (2021). Pengalaman Komunikasi Masyarakat Dalam Penggunaan Grup Facebook Info Warga Minas Now Di Kecamatan Minas. *Repository Universitas Islam Riau*, 1–82.

Rahman, F. A., Kristiyanto, A., & Sugiyanto, S. (2017). Motif, Motivasi, Dan Manfaat Aktivitaspendakian Gunung Sebagai Olahraga Rekreasi Masyarakat. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, *16*(2), 143–153. https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i2.4251

Wicaksono, B., Nursanti, S., & Utamidewi, W. (2022). Motif dan Makna Penggunaan Bahasa "Jaksel" Di Kalangan Mahasiswa Pengguna Bahasa "Jaksel" Dalam Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *8*(21), 388–396. https://doi.org/10.5281/zenodo.7275347

Wita, G., & Mursal, I. F. (2022). Fenomenologi dalam Kajian Sosial Sebuah Studi Tentang Konstruksi Makna. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, *6*(2), 325–338. https://doi.org/10.22437/titian.v6i2.21211