

Analisis Komunikasi Interpersonal Pada Pemaknaan Pesan Judi *Online* Jenis Slot Di Kalangan Remaja Kabupaten Aceh Besar

Rahmat Teguh Kamal¹, Nisa Nurmauliddiana Abdullah²

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, Rahmatteguh@student.telkomuniversity.ac.id

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, Nisabdullah@telkomuniversity.ac.id

Abstract

The rise of online gambling among teenagers in the Aceh Besar district is a concern that has prompted researchers to conduct a more in-depth analysis of the interpersonal communication that occurs between teenagers involved in this practice. This research aims to explore information about how communication between teenagers regarding online gambling takes place and the meaning of messages that motivate teenagers to engage in slot gambling practices. This research uses qualitative methods with a constructivist paradigm. This research uses a phenomenological approach method. The communication process is fundamental for humans, interpersonal communication allows individuals to convey their thoughts, feelings and desires to other people. Meaning of messages through interaction refers to the process of interpreting the meaning contained in messages conveyed between individuals or groups through interaction. The research results show that effective interpersonal communication and interpreting messages through online gambling information encourage teenagers to engage in online gambling. Interpersonal communication that occurs among teenagers in Aceh Besar district when carrying out online gambling activities is effective with openness, empathy, support, positive feelings and equality playing an important role in interpersonal communication relationships in the context of online slot gambling. The meaning of messages from daily interactions has a significant impact which shows that individuals tend to give interpretations and values to the experiences they experience.

Keywords-teenagers, interpersonal communication, online gambling

Abstrak

Maraknya perjudian *online* di kalangan remaja Kabupaten Aceh Besar menjadi perhatian yang mendorong peneliti untuk melakukan analisis lebih mendalam terkait komunikasi interpersonal yang terjadi di antara remaja yang terlibat dalam praktik tersebut. Penelitian ini bertujuan menggali informasi tentang bagaimana komunikasi antar remaja terkait judi *online* berlangsung dan makna pesan seperti apa yang memotivasi remaja untuk terlibat dalam praktik perjudian jenis slot. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan paradigma konstruktivis. Dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan fenomenologi. Proses komunikasi merupakan hal mendasar bagi manusia, komunikasi interpersonal memungkinkan individu untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan keinginan mereka kepada orang lain. Pemaknaan pesan melalui interaksi merujuk pada proses penafsiran makna yang terkandung dalam pesan yang disampaikan antara individu atau kelompok melalui interaksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal yang efektif dan pemaknaan pesan melalui informasi perjudian *online* membuat remaja terdorong melakukan perjudian *online*. Komunikasi interpersonal yang terjadi di kalangan remaja Kabupaten Aceh Besar saat melakukan aktivitas perjudian *online* berjalan efektif dengan adanya keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesetaraan memainkan peran penting dalam hubungan komunikasi interpersonal pada konteks perjudian *online* jenis slot. Pemaknaan pesan dari interaksi sehari-hari memiliki dampak signifikan yang menunjukkan bahwa individu cenderung memberikan interpretasi dan nilai pada pengalaman yang mereka alami.

Kata Kunci-remaja, komunikasi interpersonal, judi *online*

I. PENDAHULUAN

Berkembangnya akses internet yang semakin meluas telah menjadi media yang dimanfaatkan secara tidak benar, terutama dalam bentuk perjudian *online*. Menurut (Falabiba et al., 2020:3) menjelaskan bahwa kemudahan akses internet telah dimanfaatkan secara tidak benar dengan meningkatnya perjudian *online*. Pada awalnya, remaja mungkin hanya bermain game *online*, tetapi kemudian, karena rasa penasaran dan keingintahuan, mereka terlibat dalam perjudian *online*.

Maraknya perjudian *online* jenis slot yang terjadi di berbagai tempat, terutama di Kabupaten Aceh Besar, membuat terjadinya peningkatan tindak pidana perjudian. Bagi sebagian remaja, perjudian mungkin dianggap sebagai aktivitas yang umum dan tidak berbahaya, padahal sebenarnya dapat memiliki dampak negatif yang serius terutama dalam hal

keuangan, kesehatan mental, dan hubungan sosial. Menurut (Suharya, 2019:4) dengan adanya beragam bentuk perjudian yang semakin meluas di kalangan remaja sehari-hari, baik yang dilakukan secara terang-terangan maupun secara rahasia, sebagian besar remaja tampaknya menjadi kurang peduli dan menganggap perjudian sebagai hal yang biasa, sehingga tidak lagi dianggap sebagai masalah serius.

Menurut data dari Mahkamah Syariah Aceh (dalam Azimah et al., 2023:90) menjelaskan sepanjang tahun 2018 ada tiga perkara judi yang masuk ke dalam laporan perkara jinayat tingkat banding. Berdasarkan pemberitaan di media terhimpun juga data terpidana hukuman cambuk pelaku judi di Aceh dari tahun 2014 sampai dengan tahun 2019 sebanyak 160 orang dari beberapa kabupaten, salah satunya adalah Kabupaten Aceh Besar. Data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas judi pun masih terjadi di masyarakat Aceh. Selain itu dikutip dari portal berita Aceh Journal National Network menuliskan sebanyak 56 kasus perjudian berhasil diungkap oleh Kepolisian daerah Aceh beserta jajaran dalam jangka waktu 1 hingga 29 Agustus 2022. (Sarina, 2022)

Aceh memang dikenal sangat kental dengan agama Islam, akan tetapi masih terdapat beberapa remaja yang melanggar norma-norma agama dengan melakukan praktik perjudian *online*. (Zulkarnaini, 2023) menuliskan maraknya judi *online* yang terjadi di Aceh Besar. Polres Aceh Besar memberantas judi dan penyedia layanan judi *online*, sampai saat ini, pihak berwajib yang berada di Aceh Besar membuat komitmen untuk memberantas praktik judi *online* di wilayah Aceh Besar. Dalam upaya tersebut, polisi Aceh Besar secara khusus menindak perbuatan atau penyedia layanan judi *online* dalam bentuk apapun.

Terdapat beberapa faktor yang melatarbelakangi remaja untuk ikut serta dalam praktik judi *online*, salah satu faktor yang membuat keputusan remaja ikut serta dalam praktik judi *online* diakibatkan oleh intensitas interaksi sesama teman sebaya atau teman bermain. Selain itu, juga ada beberapa hal yang ingin dicapai ketika bermain judi *online*, mulai dari gaya hidup, memenuhi kebutuhan sehari-hari hingga memenuhi keinginan lainnya. Menurut (Suhada, 2016:19) Dalam kalangan remaja, perjudian *online* telah menjadi salah satu kegiatan yang mereka lakukan secara rutin untuk mencari keuntungan guna memenuhi kebutuhan hidup. Mereka tidak hanya secara mandiri terlibat dalam perjudian *online*, tetapi juga mempelajari melalui interaksi dengan lingkungan sosial mereka yang juga terlibat dalam praktik perjudian *online*.

Proses interaksi antara teman sebaya dalam konteks pertukaran informasi tentang perjudian *online* dapat memiliki dampak yang signifikan pada seseorang, interaksi tersebut bisa mendorong mereka untuk langsung terlibat dalam praktik perjudian. Misalnya, percakapan atau saran dari teman sebaya tentang pengalaman positif dalam perjudian *online* dapat menciptakan ketertarikan atau keinginan serupa pada individu tersebut. Menurut (Suhada, 2016:3) pada awalnya rasa ingin tahu dan kegembiraan adalah pemicu utama yang memperkenalkan remaja pada perjudian *online*. Lingkungan sosial di sekitar remaja memainkan peran penting dalam menentukan pilihan mereka untuk terlibat dalam perjudian *online*.

Informasi yang saling dipertukarkan, baik berupa strategi permainan, pengetahuan tentang situs perjudian, atau cerita sukses dari teman sebaya, dapat menjadi faktor pendorong yang mengarahkan seseorang untuk mencoba perjudian *online* secara langsung. Dalam konteks ini, interaksi antara teman sebaya dapat berfungsi sebagai pemicu atau motivasi bagi seseorang untuk terlibat dalam praktik perjudian. Menurut (Suhada, 2016:3) remaja yang awalnya tidak mengenal perjudian *online* bisa terdorong untuk ikut serta dalam perjudian *online*. Dalam analisis ini, keputusan remaja untuk terlibat dalam perjudian *online* dilatarbelakangi oleh interaksi yang mereka alami dalam lingkungan teman sebaya. Intensitas pertemuan dan interaksi antara teman sebaya menciptakan ikatan yang kuat di antara mereka.

Lingkungan remaja berperan signifikan dalam menentukan pilihan untuk bermain judi *online*. Hal ini meningkatkan rasa penasaran mereka terhadap perjudian *online* dan proses interaksi tersebut memainkan peran penting dalam membentuk sikap dan perilaku mereka. (Suhada, 2016:18) mengatakan Melalui proses interaksi ini, remaja yang sebelumnya tidak memiliki pengetahuan tentang perjudian *online* menjadi menyadari eksistensi perjudian *online*. Dalam proses interaksi antara remaja, terdapat pertukaran informasi yang cenderung memiliki dampak negatif.

Maraknya perjudian *online* di kalangan remaja Kabupaten Aceh Besar menjadi perhatian yang mendorong peneliti untuk melakukan analisis yang lebih mendalam terkait dengan komunikasi interpersonal yang terjadi di antara remaja yang terlibat dalam praktik judi *online*. Penelitian ini bertujuan untuk menggali informasi tentang bagaimana komunikasi antar remaja terkait judi *online* berlangsung dan makna pesan seperti apa yang memotivasi remaja untuk terlibat dalam praktik judi *online* jenis slot. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan judul "Analisis Komunikasi Interpersonal Pada Pemaknaan Pesan Judi *Online* Jenis Slot Di Kalangan Remaja Kabupaten Aceh Besar."

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah cara komunikasi yang terjadi ketika dua orang atau lebih bertemu dan berbicara langsung, di mana pengirim pesan dapat menyampaikan informasi secara langsung kepada penerima pesan, yang juga dapat menerima pesan tersebut dan meresponsnya langsung. Cangara (dalam Anggraini et al., 2022:337) berpendapat bahwa Komunikasi interpersonal adalah bentuk komunikasi yang terjadi ketika dua orang atau lebih berkomunikasi secara langsung dan tatap muka. Dalam proses ini, pengirim pesan dapat menyampaikan pesan secara langsung kepada penerima pesan, dan penerima pesan dapat menerima serta meresponsnya secara langsung.

Dalam komunikasi yang efektif, kemampuan untuk menghasilkan perubahan sikap menjadi kunci penting. Proses saling bertukar informasi, ide, kepercayaan, perasaan, dan sikap antara dua individu menciptakan hubungan yang produktif dan memenuhi harapan kedua belah pihak. Menurut (Abubakar, 2015:54) Komunikasi yang berhasil adalah

komunikasi yang dapat mengubah sikap individu yang terlibat dalamnya, atau dengan kata lain, komunikasi yang efektif adalah pertukaran informasi, ide, kepercayaan, perasaan, dan sikap antara dua orang yang menghasilkan hasil sesuai dengan ekspektasi.

Menurut Devito (dalam Abubakar, 2015:54) komunikasi interpersonal yang efektif memiliki indikator antara lain:

1. Keterbukaan (*openness*)
2. Empati (*empathy*)
3. Dukungan (*supportiveness*)
4. Rasa positif (*positiveness*)
5. Kesetaraan (*equality*)

B. Interaksi Simbolik

Menurut (Siregar, 2016:102-103) Interaksi Simbolik sebagai suatu proses di mana segala hal saling terkait dalam membentuk makna dari suatu objek, lambang, atau simbol, baik itu benda hidup maupun benda mati. Proses ini terjadi melalui komunikasi, baik dalam bentuk pesan verbal maupun perilaku nonverbal. Hasil akhir dari proses ini adalah memberikan arti pada lambang atau simbol (objek) tersebut, berdasarkan pada kesepakatan bersama yang berlaku dalam suatu wilayah atau komunitas masyarakat tertentu.

Interaksi simbolik terjadi ketika konsep dasar pembentukan makna yang berasal dari pemikiran manusia tentang diri dan hubungannya dalam situasi interaksi sosial. Hasil akhirnya adalah untuk menafsirkan makna ini dalam konteks masyarakat di mana individu tersebut berinteraksi. Douglas (1970) Menyatakan bahwa makna timbul melalui interaksi, dan satu-satunya cara untuk membentuk makna adalah dengan menjalin hubungan dengan individu lain melalui interaksi. (Ardianto dalam Siregar, 2016:104)

C. Judi Online

Secara prinsip, judi *online* memiliki kesamaan dengan judi konvensional karena melibatkan unsur kemenangan dan kekalahan, serta ada nilai yang dipertaruhkan. Akan tetapi, yang membedakan perjudian *online* dari perjudian konvensional adalah lokasi dan alat yang digunakan. Perjudian *online* adalah varian perjudian yang mengandalkan internet sebagai sarana, yang memungkinkan individu yang terlibat dalam perjudian untuk bermain kapan saja dan di mana saja selama mereka memiliki akses ke jaringan internet. Selain itu, perjudian *online* juga melibatkan penggunaan situs web atau platform judi yang diadakan oleh penyedia jasa perjudian *online* di dunia maya. (Ramli, 2018:19)

Permainan judi slot *online* menggunakan mesin khusus dengan komponen unik di dalamnya. Dalam slot, terdapat berbagai istilah seperti bonus yang diperoleh saat simbol-simbol tertentu muncul dalam kombinasi kemenangan. Spin gratis adalah bentuk bonus yang memberikan putaran gratis tanpa mengurangi jumlah kredit pemain, sedangkan scatter adalah kombinasi simbol yang muncul (minimal 3/4) dan menawarkan bonus berupa putaran gratis atau jackpot. Meskipun konsep dasar antara slot konvensional dan slot *online* serupa, perbedaan utamanya terletak pada penggunaan internet. Saat ini, judi slot sangat populer di kalangan pemain. (Pasha, 2023:16)

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif dengan Paradigma Konstruktivis. Menurut Creswell Penelitian kualitatif merupakan suatu proses di mana peneliti secara mendalam menjelajahi dan menggambarkan pemahaman makna perilaku individu maupun kelompok dalam rangka menguraikan isu-isu sosial atau permasalahan kemanusiaan. (Sugiyono dalam Komariah, 2023:33)

Dalam penelitian tentang Analisis Komunikasi Interpersonal Pada Pemaknaan Pesan Judi *Online* Jenis Slot Di Kalangan Remaja Kabupaten Aceh Besar, peneliti menggunakan metode pendekatan fenomenologi. Menurut Littlejohn dan Foss (dalam Hasbiansyah, 2008:165) Fenomenologi berhubungan dengan pengamatan dan pemahaman terhadap bagaimana suatu objek, peristiwa, atau kondisi muncul dalam persepsi. Pengetahuan dalam fenomenologi berasal dari pengalaman yang kita sadari dalam persepsi kita. Dalam konteks ini, fenomenologi mengacu pada pendekatan yang memungkinkan suatu entitas untuk mengekspresikan dirinya secara apa adanya. Maka dari itu, makna muncul ketika kita membiarkan realitas, fenomena, atau pengalaman itu sendiri mengungkapkan dirinya. Di sisi lain, makna juga muncul melalui interaksi antara subjek yang mengalami fenomena dengan fenomena itu sendiri.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Komunikasi Interpersonal

1. Keterbukaan (*Openness*)

Menurut (Abubakar, 2015:54) Keterbukaan merujuk pada kesediaan untuk dengan sukarela merespons informasi yang diterima dalam konteks hubungan interpersonal. Sikap terbuka atau keterbukaan memiliki dampak signifikan dalam memperkuat komunikasi interpersonal yang efektif.

Berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara dengan keempat informan, peneliti menemukan bahwa keempat informan merasakan pengaruh positif dari keterbukaan dalam lingkungan teman sebaya terkait praktik judi *online* jenis slot. Keterbukaan ini tidak hanya mencakup pertukaran informasi, tetapi juga berbagi pengalaman positif terkait judi *online* jenis slot. Sikap terbuka teman sebaya, terutama dalam berbagi pengalaman positif sehari-hari, ternyata memainkan peran sentral dalam membentuk motivasi para informan untuk terlibat dalam praktik tersebut. Interaksi

sehari-hari menciptakan suasana di mana informan merasa termotivasi dan tertarik untuk ikut serta dalam aktivitas judi *online* jenis slot, didorong oleh pengalaman positif yang mereka dengar dari teman sebaya mereka. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa keterbukaan dalam lingkup teman sebaya dapat dianggap sebagai faktor penting yang memotivasi mereka untuk terlibat dalam judi *online* jenis slot.

Hal ini sesuai dengan pendapat ahli yang menyatakan bahwa keberadaan keterbukaan dapat memperluas dan memperdalam topik yang dapat dibicarakan. Ketika seseorang menjadi lebih terbuka dalam komunikasi interpersonal, hal ini dapat menciptakan rasa saling percaya antara satu sama lain. Namun, menurut informan ahli, hal itu bergantung pada prinsip seseorang dan cara seseorang memandang individu yang memberikan informasi mengenai kemenangan dalam permainan judi *online* jenis slot. Namun perbedaan yang dikatakan oleh informan ahli adalah bahwa jika seseorang membutuhkan sesuatu dan menganggap individu yang berbagi informasi sebagai sosok yang berpengaruh, maka kemungkinan besar orang tersebut akan ikut bermain. Oleh karena itu, kesimpulan yang diungkapkan oleh informan ahli adalah bergantung pada prinsip dan kondisi masing-masing individu.

2. Empati (empathy)

Menurut (Abubakar, 2015:54) Empati melibatkan pengalaman perasaan yang dirasakan oleh orang lain atau proses di mana seseorang dapat merasakan perasaan individu lain, mengerti makna perasaan tersebut, dan menyampaikannya dengan kepekaan yang menunjukkan pemahaman mendalam terhadap perasaan orang tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan keempat informan yang telah dipilih, dapat dilihat bahwa mereka memiliki kemampuan untuk menempatkan diri dalam situasi teman sebayanya yang mengalami kekalahan dalam judi *online*. Para informan menunjukkan kepedulian dan empati terhadap kondisi tersebut, dengan mampu merasakan perasaan kecewa, marah, dan sedih yang mungkin dialami oleh teman mereka. Kemampuan ini membantu mereka untuk memberikan tanggapan yang lebih empatik dan bersifat mendukung dalam upaya berkomunikasi dengan teman sebaya yang sedang mengalami kekalahan. Dengan demikian, hasil wawancara menyoroti kepekaan emosional para informan, yang merupakan aspek penting dalam membangun hubungan komunikasi interpersonal yang efektif.

Hal ini juga sejalan dengan yang disampaikan oleh informan ahli yaitu berempati terhadap rasa kecewa, marah, dan sedih yang dialami seseorang yang mengalami kekalahan dalam judi *online* menjadi penting, terutama jika tujuannya adalah berkomunikasi secara efektif. Empati memungkinkan seseorang untuk memahami dan menyelami perasaan orang lain, Dengan merasakan dan memahami kekecewaan orang lain, seseorang dapat memberikan nasihat atau dukungan dengan cara yang lebih bijaksana dan dapat diterima. Oleh karena itu, berempati menjadi aspek kunci dalam upaya memberikan dukungan atau nasihat yang membangun ketika berhadapan dengan seseorang yang mengalami kekalahan dalam aktivitas judi *online*.

3. Dukungan (supportiveness)

Menurut (Abubakar, 2015:54) Dukungan merujuk pada kondisi yang terbuka untuk memberikan dukungan guna meningkatkan efektivitas komunikasi, sementara sikap suportif merupakan sikap yang mengurangi defensif dalam proses berkomunikasi.

Dari hasil wawancara peneliti dengan keempat informan, ditemukan bahwa faktor dukungan dalam bentuk interaksi, seperti berbagi kemenangan dan informasi terkait judi *online* jenis slot, memotivasi keempat informan untuk terlibat dalam aktivitas perjudian *online* tersebut. Dukungan yang mereka terima melibatkan pengalaman bermain bersama teman sebaya, interaksi antarindividu, dan berbagi kemenangan. Para informan menyatakan bahwa tanpa dukungan dari teman sebayanya, mereka mungkin tidak akan terlibat dalam praktik perjudian *online* jenis slot. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dukungan dari teman sebaya memegang peranan krusial dalam mendorong seseorang untuk terlibat dalam praktik perjudian *online* jenis slot.

Hal ini sejalan dengan pendapat informan ahli yang menyatakan bahwa perilaku manusia dapat dipengaruhi oleh lingkungannya. Informan ahli tersebut juga berpendapat bahwa lingkungan remaja atau pertemanan memiliki pengaruh yang lebih signifikan dibandingkan dengan keluarga. Dukungan dari teman sebaya dianggap sebagai faktor yang memperkuat kecenderungan individu untuk terlibat dalam perjudian *online*.

4. Rasa positif (positiveness)

Menurut (Abubakar, 2015:54) Rasa positif merujuk pada perasaan positif terhadap diri sendiri, kemampuan untuk memotivasi partisipasi aktif dari orang lain, dan kemampuan menciptakan lingkungan komunikatif yang mendukung interaksi yang efektif.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, ditemukan bahwa informan mengalami pengalaman positif saat berinteraksi dengan teman sebayanya terkait perjudian *online* jenis slot. Keberadaan mereka dalam kelompok orang yang terlibat dalam praktik perjudian memberikan dampak positif pada percakapan mereka. Selama berinteraksi mengenai perjudian, informan merasa bahwa topik tersebut menciptakan pembahasan yang membantu mereka dalam menjalin percakapan yang positif dikarenakan keempat informan juga terlibat dalam aktivitas tersebut. Oleh karena itu, pengalaman positif ini mungkin memperkuat ikatan sosial mereka dalam konteks praktik perjudian *online* jenis slot.

Hal ini sejalan dengan pandangan dari informan ahli yang menyatakan bahwa dalam hubungan sosial, seseorang yang merasakan kesamaan perilaku dengan kelompoknya cenderung mengalami pengalaman positif. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa mereka melakukan aktivitas yang serupa dengan anggota kelompok mereka, dan oleh karena itu, mereka

tidak merasa sendirian. Kelompok tersebut menyediakan lingkungan di mana perilaku yang sama dapat diakui dan dibagikan, sehingga menciptakan pengalaman positif dalam interaksi sosial.

5. Kesetaraan (*equality*)

Menurut (Abubakar, 2015:54) Kesetaraan adalah pengakuan kedua belah pihak saling menghargai, berguna dan mempunyai sesuatu yang penting untuk diberikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui hasil wawancara yang sudah dilakukan mereka mengatakan bahwa pandangan tentang kesetaraan di antara teman sebaya bervariasi. Ada informan yang percaya bahwa dalam interaksi, teman sebaya dianggap setara, sementara yang lain berpendapat bahwa anggapan kesetaraan itu terdapat dinamika yang berbeda-beda dikarenakan persepsi seseorang terhadap orang lain dapat menyebabkan teman sebaya dianggap lebih tinggi bergantung pada anggapan seseorang terhadap orang lain, akan tetapi didalam kelompok teman sebaya pasti membutuhkan satu sama lain. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menggambarkan keragaman pandangan di kalangan teman sebaya tentang kesetaraan.

Pernyataan tersebut mencerminkan kenyataan bahwa dalam konteks kelompok informal, tingkat kesetaraan cenderung bervariasi, sebagaimana diungkapkan oleh informan ahli melalui wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti. Hasil yang didapat menunjukkan adanya perbedaan dalam pengaruh atau kekuasaan antarindividu di dalam kelompok tersebut. Dengan kata lain, beberapa anggota kelompok memiliki pengaruh yang lebih besar daripada yang lain. Dapat disimpulkan tingkat kesetaraan dalam kelompok informal tidaklah seragam, dan adanya variasi ini dapat memengaruhi dinamika hubungan antaranggota kelompok.

B. Interaksionisme Simbolik

1. Pemaknaan Pesan

Menurut (Siregar, 2016:102-103) Interaksi Simbolik sebagai suatu proses di mana segala hal saling terkait dalam membentuk makna dari suatu objek, lambang, atau simbol, baik itu benda hidup maupun benda mati. Proses ini terjadi melalui komunikasi, baik dalam bentuk pesan verbal maupun perilaku nonverbal. Hasil akhir dari proses ini adalah memberikan arti pada lambang atau simbol (objek) tersebut, berdasarkan pada kesepakatan bersama yang berlaku dalam suatu wilayah atau komunitas masyarakat tertentu.

Hasil penelitian dari wawancara dengan keempat informan menunjukkan bahwa ketika berinteraksi dengan teman sebaya, informan memaknainya sebagai sumber informasi baru yang dapat diterapkan dalam permainan judi *online*, khususnya jenis slot. Keempat informan menyatakan bahwa informasi yang mereka dapatkan sehubungan dengan judi *online* jenis slot memberikan pemahaman baru bagi mereka tentang permainan tersebut.

Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh informan ahli melalui wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, informan ahli menyatakan bahwa individu umumnya akan memberikan pemaknaan terhadap pengalaman sehari-hari yang mereka alami, dan pemaknaan tersebut memiliki dampak signifikan pada kehidupan dan kondisi pribadi mereka. Oleh karena itu, ketika menerima pesan dari orang lain, seseorang akan melakukan proses pemaknaan terhadap pesan tersebut.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Komunikasi interpersonal yang terjadi di kalangan remaja Kabupaten Aceh Besar saat melakukan aktivitas perjudian *online* adalah berjalan dengan efektif dengan adanya keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesetaraan memainkan peran penting dalam hubungan komunikasi interpersonal dalam konteks perjudian *online* jenis slot. Keterbukaan membantu membentuk motivasi dengan adanya pertukaran informasi dan pengalaman positif. Empati menjadi kunci dalam memahami perasaan dan memberikan dukungan kepada teman sebaya yang mengalami kekalahan. Dukungan dari teman sebaya, baik melalui interaksi maupun berbagi kemenangan, menjadi faktor motivasi untuk terlibat dalam perjudian *online* jenis slot. Pengalaman positif dalam interaksi menciptakan pembahasan yang positif, memperkuat ikatan sosial, dan meningkatkan motivasi. Selain itu, pandangan tentang kesetaraan di antara teman sebaya bervariasi, namun kesetaraan dapat menciptakan dasar yang kuat pada komunikasi interpersonal dan saling membutuhkan.

Interaksi simbolik dalam konteks perjudian *online* jenis slot menunjukkan bahwa pemaknaan pesan yang terjadi melalui pertukaran informasi dan pengalaman antarindividu. Dalam konteks ini, pemaknaan pesan dari interaksi sehari-hari memiliki dampak signifikan, menunjukkan bahwa individu cenderung memberikan interpretasi dan nilai pada pengalaman yang mereka alami. Temuan ini sesuai dengan konsep interaksi simbolik yang menyatakan bahwa makna timbul melalui interaksi dan pemaknaan pesan memiliki dampak signifikan pada kehidupan individu.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penulis menyarankan tindakan pencegahan dalam komunikasi interpersonal di antara teman sebaya agar dapat menghindari terjadinya perilaku yang tidak diinginkan, seperti terlibat dalam perjudian *online* jenis slot. Selain saran praktis yang akan diberikan oleh peneliti, terdapat pula saran akademis untuk penelitian serupa yang dapat dijadikan pertimbangan.

1. Saran Praktis
 - a. Peneliti menyarankan untuk dilakukannya kampanye kesadaran masyarakat yang menasar orang tua, guru, dan anggota masyarakat untuk meningkatkan pemahaman mengenai bahaya perjudian *online*. Informasi ini dapat disampaikan melalui media massa, seminar, dan forum komunitas.
 - b. Meningkatkan komunikasi dalam keluarga serta memberikan didikan pada remaja untuk mengambil tanggung jawab atas tindakan dan keputusan mereka. Berikan kepercayaan yang sehat dan biarkan mereka merasa memiliki kontrol terhadap hidup mereka, sambil tetap memberikan bimbingan serta pengawasan. Dengan begini remaja bisa lebih bertanggungjawab atas dirinya sendiri.
2. Saran Akademis
 - a. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian terkait fenomena perjudian *online*, sebaiknya peneliti melakukan observasi pra-penelitian yang lebih mendalam. Karena pada umumnya perjudian *online* adalah suatu permainan ilegal di Indonesia sehingga para pelaku merasa tertutup dan sangat sulit untuk mengungkapkan atau bahkan mengakui keterlibatannya.
 - b. Peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut di bidang ilmu komunikasi, khususnya dalam konteks penelitian yang terkait dengan komunikasi interpersonal dalam fenomena perjudian *online*.

REFERENSI

- Abubakar, F. (2015). Pengaruh Komunikasi Interpersonal antara Dosen dan Mahasiswa Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Pekommas*, 18(1), 53–62. Retrieved from <https://202.89.117.136/index.php/pekommas/article/view/1180106/243>
- Anggraini, C., Denny,), Ritonga, H., Kristina, L., Syam, M., & Kustiawan, W. (2022). Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 337–342.
- Azimah. (2023). Alasan Berjudi pada Pada Penjudi di Aceh (Tinjauan Psikologi). *Wacana*, 15(2), 90. <https://doi.org/10.20961/wacana.v15i2.72297>
- Hasbiansyah, O. (2008). O Hasbiansyah. *Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian Dalam Ilmu Sosial ...*, (56), 163–180.
- Komariah, S. (2023). Strategi Pemasaran Travel Haji Dan Umroh Strategi Pemasaran Travel Haji Dan Umroh. *Manajemen, Program Studi Ekonomi, Fakultas Bisnis, D A N Tangerang, Universitas Muhammadiyah*, 56.
- Ninla Elmawati Falabiba, Anggaran, W., Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, A., Wiyono, B., Ninla Elmawati Falabiba, Zhang, Y. J., ... Chen, X. (2020). Analisis Kecanduan Judi *Online* (Studi Kasus Pada Siswa SMAKAN Mandai Maros Kabupaten Maros). *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, 5(2), 40– 51.
- Pasha, M. K. (2023). Interaksi Sosial Dan Motivasi Bermain Judi *Online* (Studi Pada Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung). *Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung*, 1–72. Retrieved from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Ramli. (2018). Fenomena Judi Bola *Online* Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Yang Berdomisili DiJalan Emmy Saelan Kota Makassar). *Gastronomia Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Sarina. (2022). Polda Aceh Ungkap 56 Kasus Perjudian Sepanjang Agustus 2022. Retrieved from <https://www.ajnn.net/news/polda-aceh-ungkap-56-kasus-perjudian-sepanjang-agustus-2022/index.html>
- Siregar, N. S. S. (2016). Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik. *Perspektif*, 1(2), 100–110. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i2.86>
- Suhada, R. (2016). Makna Judi *Online* Bagi Remaja Di Kota Surabaya. *Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Airlangga*, 1–23.
- Suharya, R. (2019). Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda seberang. *Sosiatri-Sosiologi*, 7(3), 326–340. Retrieved from ejournal.sos.fisip-unmul.ac.id
- Zulkarnaini. (2023). Berantas Judi, Polres Aceh Besar Tindak Penyedia dan Pelaku Judi. Retrieved from <https://www.dialeksis.com/aceh/berantas-judi-polres-aceh-besar-tindak-penyedia-dan-pelaku-judi/>