

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Jaringan Komunikasi

A. Pengertian Jaringan Komunikasi

Network atau yang dikenal dengan jaringan diartikan sebagai “*social structures created by communication among individuals and groups*” (struktur sosial yang dibentuk lewat komunikasi di antara beberapa individu dan kelompok). Pada saat seseorang berhubungan dengan orang lain, terbentuklah hubungan (*link*), yaitu berupa garis-garis komunikasi dalam organisasi (Morissan, 2013). Menurut Arni (dalam Masmuh, 2010), definisi jaringan di sini merujuk pada jalur yang digunakan sebagai sarana untuk mentransfer informasi antarindividu. Terdapat dua perspektif dalam memandang jaringan, yakni pertama sebagai jaringan komunikasi, yang merupakan sistem umum untuk menyampaikan informasi dari individu ke individu dalam suatu kelompok. Kelompok yang dimaksud di sini adalah kelompok kecil yang sesuai dengan sumber daya yang tersedia, di mana kelompok ini akan mengembangkan pola komunikasi dengan menggabungkan beberapa struktur jaringan komunikasi. Perspektif kedua melihat jaringan komunikasi sebagai struktur formal yang dibentuk oleh organisasi sebagai sarana komunikasi internal.

Mata rantai terbentuk melalui proses komunikasi manusia. Mata rantai di sini mengacu pada jalur komunikasi yang terdapat dalam lingkungan sosial maupun dalam sebuah organisasi. Dalam sebuah organisasi, mata rantai ditetapkan oleh peraturan organisasi itu sendiri. Sementara itu, mata rantai dalam lingkungan sosial ditentukan oleh hubungan interaksi antar anggota dalam lingkungan sosial tersebut.

Jaringan komunikasi dapat didefinisikan sebagai gambaran mengenai "how talk to whom" (siapa yang berbicara dengan siapa) dalam suatu sistem sosial. Jaringan komunikasi menunjukkan komunikasi interpersonal, ketika

ada pemuka-pemuka opini dan pengikut yang saling memiliki hubungan komunikasi pada suatu topik tertentu, yang terjadi dalam suatu sistem sosial tertentu, seperti sebuah komunitas, organisasi, ataupun perusahaan. Jaringan komunikasi adalah suatu jaringan yang terdiri dari individu-individu yang saling dihubungkan oleh arus komunikasi yang terpola. Selain itu, jaringan komunikasi juga sebagai suatu jenis hubungan yang secara khusus merangkai individu-individu, objek-objek, dan peristiwa-peristiwa. Freire melihat bahwa jaringan komunikasi sebagai pola yang teratur dari kontak antar individu yang dapat diidentifikasi sebagai pertukaran informasi yang dialami seseorang di dalam sistem sosialnya (Rogers and Kincaid, 1981). Dari berbagai pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa jaringan komunikasi dalam penelitian ini adalah rangkaian hubungan di antara individu sebagai akibat terjadinya pertukaran informasi, sehingga membentuk pola-pola atau model-model jaringan komunikasi tertentu.

B. Istilah dalam Jaringan Komunikasi

Dalam analisis jaringan komunikasi, terdapat istilah-istilah dasar yang dapat menjadi landasan bagi peneliti untuk menganalisis data yang diperoleh selama penelitian. Berikut adalah beberapa istilah tersebut.

1. Node

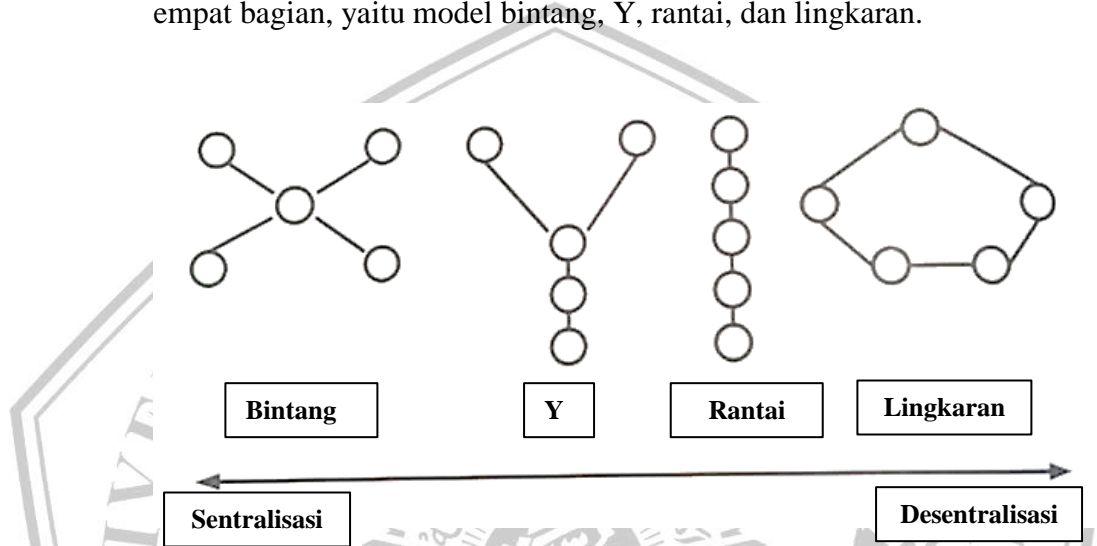
Node atau aktor dalam analisis jaringan komunikasi tidak harus berupa individu. Sebagai gantinya, aktor juga dapat berupa perusahaan, negara, organisasi, atau entitas lainnya.

2. Link (edge)

Link atau *edge* dalam analisis jaringan komunikasi adalah hubungan antara dua aktor (*node*). Hubungan antara dua aktor dilambangkan dengan sebuah garis yang menghubungkan satu aktor dengan yang lainnya. Ketika terdapat garis yang menghubungkan antar-aktor, maka menandakan adanya hubungan antara keduanya. Sebaliknya, jika tidak ada garis yang menghubungkan antar-aktor, maka menunjukkan bahwa tidak ada hubungan (Eriyanto, 2022).

C. Pola Jaringan Komunikasi

Pada dekade 1950-an, Alex Bavelas dan Harold Leavitt, mahasiswanya, melakukan serangkaian eksperimen guna mengevaluasi dampak struktur komunikasi terhadap kemampuan organisasi dalam menyelesaikan masalah. Mereka mengelompokkan pola jaringan komunikasi menjadi empat bagian, yaitu model bintang, Y, rantai, dan lingkaran.



Gambar 2.1 Pola jaringan komunikasi menurut Bavelas dan Leavitt.

Bavelas dan Leavitt menggambarkan empat pola jaringan komunikasi di atas sebagai berikut (Eriyanto, 2022).

1. Pola bintang (*star*) merujuk pada model dimana satu individu memegang kendali atas seluruh unit dalam organisasi. Menurut hasil studi yang dilakukan oleh Bavelas dan Leavitt, pola komunikasi bintang menjadi pola yang paling efektif dalam menyelesaikan masalah di organisasi.
2. Pada pola Y, kekuasaan tidak berpusat kepada satu individu, namun berpusat kepada beberapa orang.
3. Pola rantai dalam organisasi tidak memiliki struktur hierarkis dan semua unit dianggap setara. Dalam pola ini, orang-orang di posisi yang lebih tinggi cenderung dianggap sebagai pemimpin oleh mereka yang berada di posisi yang lebih rendah.

4. Pola lingkaran merupakan struktur tanpa pemimpin. Semua anggota mempunyai kedudukan sama. Setiap orang yang berada di lingkaran mempunyai otoritas, wewenang, atau kekuatan yang sama untuk mempengaruhi kelompok.

Pada pola bintang hingga lingkaran menggambarkan derajat sentralisasi. Pola bintang merupakan titik ekstrem sentralisasi, dengan nilai 100%. Sementara itu, pola lingkaran merupakan titik ekstrem desentralisasi dengan nilai 0%. Pola yang dibuat oleh Bavelas dan Leavitt membantu kita dalam menentukan apakah struktur jaringan lebih mengarah ke sentralisasi (pola bintang) atau mengarah ke desentralisasi (pola lingkaran). Pada pola bintang, satu aktor menjadi pusat dari setiap anggota kelompok jaringan, sedangkan pada pola jaringan rantai, tidak ada satu pun aktor yang mendominasi. Sebaliknya, semua aktor memiliki posisi yang sama di dalam jaringan (Eriyanto, 2022).

D. Deskripsi tentang Judi *Online*

1. Pengertian Judi *Online*

Menurut Kartono (2009), perjudian dapat diartikan sebagai tindakan sengaja mempertaruhkan satu nilai atau objek yang dianggap bernilai dengan sadar menyadari bahwa dalam permainan, perlombaan, pertandingan, atau kejadian yang hasilnya tidak pasti, terdapat risiko dan harapan-harapan tertentu. Zaman terus berkembang, begitu juga dengan teknologi dan sebagai salah satu dampak negatifnya yaitu berkembangnya judi *online*. Pada judi *online*, keseluruhan permainannya menggunakan fasilitas jaringan internet sehingga semuanya dapat dilakukan dengan mudah, praktis, dan nyaman.

Judi didefinisikan sebagai permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (KBBI Daring, 2023). Pada kegiatan perjudian, pelaku judi bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan yang disediakan dan ketika dimainkan hanya akan ada satu pilihan saja yang

betul dan menjadi pemenang. Pemenang akan mendapatkan taruhan dari pemain yang kalah taruhan. Di sini, sebelum permainan dimulai, maka sudah ditentukan peraturan dan jumlah taruhan yang harus dipasang.

Menurut Pasal 303 ayat 3 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) menjelaskan bahwa “permainan judi adalah tiap-tiap permainan, yang pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir”. Dalam konteks ini, permainan judi dapat mencakup berbagai jenis permainan, seperti mesin slot, poker, *blackjack*, *roulette*, dan sebagainya, di mana peluang untuk menang atau kalah bergantung pada keberuntungan atau kemampuan pemain. Oleh karena itu, permainan judi dianggap ilegal di Indonesia dan dapat dihukum dengan hukuman pidana.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa judi *online* merupakan suatu bentuk permainan yang menggunakan uang sebagai taruhan, di mana para pelaku perjudian menentukan ketentuan permainan dan jumlah taruhan. Selain itu, judi *online* juga menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

2. Fenomena atau Realitas Judi Online

Banyak di antara pelaku judi *online* mengaku awalnya penasaran dan hanya ingin mencoba-coba saja. Setelah memperoleh kemenangan, keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar muncul. Namun, pemikiran bahwa semakin banyak uang dipertaruhkan akan meningkatkan peluang menang dan mendapatkan keuntungan yang lebih besar harus dihindari. Permainan judi online memang sangat mudah dilakukan dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja yang memiliki *smartphone* dan koneksi internet yang digunakan sebagai perangkat untuk melakukan judi online, juga ada senilai uang yang dipakai sebagai taruhan yang ada di rekening tabungan pelaku. Namun, beberapa pemain juga menggunakan warnet untuk menyelesaikan transaksi. Perjudian berbasis sarana teknologi informasi menggunakan prinsip kepercayaan, karena penjudi tidak tahu siapa bandarnya

dan tidak tahu di mana rumahnya berada. Namun demikian, akhir-akhir ini beberapa permainan *game online* sedang menjadi fokus pembicaraan, karena Kominfo memblokir beberapa permainan *game* yang berbayar maupun yang belum mendapatkan izin dari Kominfo.

2.2 Aplikasi Game Online *Higgs Domino*

Higgs Domino Island adalah salah satu jenis *game* yang dapat di-*download* dengan gampang di aplikasi *Google Play Store*. Dalam beberapa tahun terakhir, Higgs Domino Island telah berkembang menjadi permainan yang menarik bagi banyak pemain, dari anak kecil sampai orang dewasa. Salah satu fitur yang membuat menarik dari game Higgs Domino Island yaitu dapat menghasilkan keuntungan finansial untuk memiliki sejumlah besar chip yang dapat dijual ke pemain lain dengan imbalan uang atau menjual kepada mereka sebagai bonus mandiri. Tidak hanya itu, pengembang aplikasi juga menawarkan fitur *top up chip* secara gratis.

Pada game Higgs Domino Island ditawarkan berbagai jenis permainan, antara lain permainan kartu Gapple (Domino), Domino QiuQiu 99, dan permainan poker lainnya antara lain kartu Remi, Cangkulan, dan lainnya. Pengembang game ini adalah perusahaan Indonesia. Game Higgs Domino Island memiliki halaman utama yang menyediakan permainan utama menggunakan kartu Domino dan Remi sebagai media permainan. Higgs Domino dianggap sebagai permainan yang dilarang karena tergolong perjudian *online*, namun ada beberapa hal yang diperbolehkan dalam permainan. Saat bermain, pemain harus membayar dengan *chip* atau uang *game*. *Chip* yang sedang dipertaruhkan akan menjadi milik pemain jika menang dan sebaliknya jika gagal maka *chip* tersebut akan hilang. Pada *game* Higgs Domino Island, *chip* merupakan mata uang yang dipakai pemain. Fungsi chip yaitu digunakan sebagai koin yang dilempar dalam game. Untuk mendapatkan *chip* dapat dilakukan dengan mengisi pulsa atau melakukan *login* harian.

2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi untuk Bermain Judi *Online*

Praktik judi *online* semakin berkembang pesat. Semakin banyak orang mulai mencoba peruntungan melalui judi online dengan bermodalkan telepon genggam dan uang puluhan ribu rupiah. Sekali bermain, para pelaku akan merasa ketagihan terus untuk bermain dan jika ini kemudian berlanjut terus dalam jangka panjang, maka akan berpotensi untuk melakukan tindakan kriminal. Bermain judi *online* dapat menyebabkan kerugian finansial dan masalah kecanduan. Sebaiknya hindari bermain judi online dan mencari alternatif lain untuk mendapatkan uang atau untuk mencari hiburan. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan mereka tertarik untuk bermain judi *online*? Pada penjelasan berikut akan dipaparkan faktor-faktor yang bisa mempengaruhi seseorang untuk bermain judi *online*, khususnya yang lebih terkait dengan ilmu komunikasi.

1. Faktor aksesibilitas dan kemudahan komunikasi

Aksesibilitas dan kemudahan komunikasi merupakan dua faktor penting yang mempengaruhi keputusan seseorang untuk terlibat dalam judi online. Kedua faktor ini, yang sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, memiliki dampak signifikan dalam membuat judi online menarik dan mudah diakses oleh berbagai kalangan. Judi online dapat diakses dari hampir setiap lokasi selama ada koneksi internet. Tidak perlu pergi ke kasino fisik atau tempat taruhan, yang mungkin terbatas oleh lokasi geografis atau jam operasional. Ini menurunkan hambatan untuk memulai dan memungkinkan seseorang untuk berjudi kapan saja dan meningkatkan potensi untuk berjudi lebih sering.

Pertumbuhan penggunaan smartphone dan tablet telah membuat judi online lebih mudah diakses. Aplikasi judi yang dioptimalkan untuk perangkat seluler memungkinkan pengguna untuk bermain di mana saja, bahkan saat dalam perjalanan, meningkatkan eksposur dan kemungkinan

untuk terlibat dalam judi. Proses pendaftaran dan sistem pembayaran online yang mudah, memudahkan seseorang untuk mulai bermain. Verifikasi identitas yang cepat dan metode pembayaran elektronik, seperti kartu kredit, e-wallet, atau transfer bank, menghilangkan banyak hambatan logistik untuk berpartisipasi. Layanan dukungan pelanggan yang tersedia 24 jam melalui chat langsung, email, atau telepon membuat pengguna merasa lebih aman dan didukung. Ini dapat meningkatkan kepercayaan dan kenyamanan pengguna, mendorong mereka untuk terus berpartisipasi. Banyak platform judi online menawarkan fitur komunitas atau sosial di mana pengguna dapat berinteraksi. Ini bisa melalui forum, chat room, atau bahkan permainan multiplayer. Interaksi semacam itu dapat meningkatkan pengalaman judi, membuatnya lebih menarik secara sosial dan mendorong pemain untuk kembali.

Komunikasi pemasaran yang efektif, seperti email, pesan teks, dan iklan di media sosial, dapat mempersonalisasi penawaran dan promosi untuk pengguna individu. Ini meningkatkan kemungkinan bahwa seseorang akan tertarik dan terlibat kembali dengan situs judi online. Kemudahan dalam mendapatkan ulasan dan feedback dari pemain lain secara online juga mempengaruhi keputusan seseorang untuk berpartisipasi dalam judi online. Situs review dan forum dapat memberikan wawasan tentang reputasi platform, kualitas layanan, dan peluang menang, yang semuanya dapat mempengaruhi persepsi dan perilaku judi (Lailatul, 2012).

2. Faktor pesan promosi terkait judi online

Komunikasi pemasaran dan iklan judi online yang menarik dapat mempengaruhi perilaku individu. Penggunaan pesan persuasif, promosi bonus, kesuksesan instan, dan gambaran gaya hidup mewah dapat memikat orang untuk mencoba atau terus bermain judi online. Pesan promosi sering kali menampilkan kemenangan besar dan kegembiraan yang terkait dengan judi online, menciptakan persepsi bahwa judi adalah aktivitas yang menguntungkan dan menyenangkan. Hal ini dapat

memperkuat sikap positif terhadap judi dan memotivasi seseorang untuk berpartisipasi, dengan harapan mendapatkan hasil serupa. Media dan iklan dapat menormalisasi judi online dengan menampilkannya sebagai kegiatan yang umum dan diterima secara sosial. Ketika individu melihat judi online dipromosikan secara terbuka dan sering, mereka mungkin mulai menganggapnya sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari atau hiburan yang tidak berbeda dengan kegiatan lainnya. Pesan promosi juga sering menggunakan testimoni atau cerita sukses dari "orang biasa" yang telah memenangkan judi online dalam jumlah besar. Ini dapat membuat judi online tampak lebih dapat diakses dan realistis untuk menang, membangun kepercayaan dan mengurangi persepsi risiko (Gainsbury et al., 2013).

3. Faktor media sosial dan pengaruh peer group

Media sosial dan pengaruh peer group adalah dua faktor penting yang dapat mempengaruhi perilaku individu, termasuk keputusan untuk berpartisipasi dalam judi online. Kedua faktor ini berinteraksi dalam cara yang kompleks, seringkali memperkuat satu sama lain, dan memainkan peran kunci dalam membentuk sikap, persepsi, dan tindakan seseorang.

Media sosial sering digunakan untuk mempromosikan situs judi online, menawarkan bonus, dan berbagi cerita sukses dari para penjudi. Eksposur konstan terhadap konten semacam itu dapat menormalisasi judi dan mempresentasikannya sebagai kegiatan yang menguntungkan atau menarik. Dengan melihat teman-teman atau influencer yang mereka ikuti berpartisipasi dalam judi online dan membagikan pengalaman mereka, individu dapat mulai memandang judi sebagai aktivitas yang diterima secara sosial dan menarik untuk dicoba. Media sosial dapat memicu perasaan FOMO (Fear of Missing Out) atau takut ketinggalan, terutama ketika seseorang melihat orang lain memposting tentang kemenangan besar atau pengalaman positif dengan judi online. Ini dapat mendorong keinginan untuk berpartisipasi agar tidak merasa ditinggalkan.

Ulasan positif dan testimoni tentang judi online, baik dari pengguna biasa maupun influencer, dapat meningkatkan kredibilitas dan daya tarik situs judi. Ini sering kali membuat seseorang lebih cenderung untuk mencoba judi online, berdasarkan rekomendasi dari orang-orang yang mereka percayai atau kagumi. (Fuchs, 2013).

Terkait dengan pengaruh peer group, judi online dapat menimbulkan tekanan sosial. Individu mungkin merasa tertekan untuk berpartisipasi dalam judi online jika mereka berada dalam lingkungan di mana kegiatan tersebut dilihat sebagai norma atau dihargai. Tekanan ini bisa datang dari teman-teman atau kelompok sosial di mana judi dianggap sebagai bagian dari interaksi sosial atau hiburan. Jika anggota kelompok sosial seseorang secara terbuka berpartisipasi dalam judi online dan sering berbagi pengalaman mereka, baik kemenangan maupun kegembiraan dari berjudi, hal ini dapat berfungsi sebagai model perilaku untuk individu lain. Melihat teman berjudi dan menikmatinya dapat mendorong orang lain untuk mengikuti.

Kelompok sosial juga dapat memberikan dukungan dan validasi untuk judi sebagai kegiatan yang menyenangkan atau bermanfaat. Validasi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, dapat mendorong anggota kelompok untuk berpartisipasi atau terus berjudi online. Ketika bermain judi online, dalam beberapa kelompok, mungkin ada unsur kompetisi atau perbandingan sosial di mana individu berjudi online tidak hanya untuk kesenangan tetapi juga untuk mendapatkan pengakuan atau status dalam kelompok mereka. Ini bisa meningkatkan motivasi seseorang untuk berjudi lebih sering atau dengan taruhan yang lebih besar.

4. Faktor komunikasi nonverbal terbatas

Faktor komunikasi nonverbal terbatas dalam konteks judi online memiliki dampak yang menarik dan kompleks terhadap perilaku berjudi. Dalam komunikasi tatap muka, nonverbal seperti ekspresi wajah, kontak mata, gerakan tubuh, dan nada suara memainkan peran penting dalam

bagaimana pesan diterima dan diinterpretasikan. Namun, dalam lingkungan online, banyak dari isyarat nonverbal ini hilang atau sangat terbatas. Bermain judi online dapat menimbulkan berkurangnya feedback sosial. Dalam judi online, kurangnya isyarat nonverbal membuat para pemain kehilangan feedback sosial yang biasanya diterima dari lawan atau pemain lain. Hal ini bisa membuat pemain merasa lebih terisolasi dan kurang mempertimbangkan dampak sosial dari perilaku berjudi mereka. Melakukan judi online juga berpengaruh menimbulkan kurangnya empati seseorang. Isyarat nonverbal penting untuk membangun empati. Kurangnya isyarat ini dalam judi online dapat mengurangi kemampuan pemain untuk merasakan atau memahami emosi pemain lain, mendorong perilaku lebih berisiko atau tidak terkendali.

Kurangnya komunikasi nonverbal berkontribusi pada perasaan anonimitas. Ini bisa membuat beberapa orang merasa lebih berani dalam mengambil risiko atau bertaruh dengan jumlah yang lebih besar daripada yang mereka lakukan dalam situasi tatap muka. Seseorang yang bermain judi secara online sering kali akan membuat keputusan yang lebih berani. Dengan kurangnya isyarat nonverbal, pemain mungkin kurang mampu membaca situasi atau mengukur risiko secara akurat, mendorong keputusan yang lebih berani atau kurang dipertimbangkan (Burgoon et al., 2016).

5. Faktor kecanduan informasi dan stimulasi

Faktor kecanduan informasi dan stimulasi berperan penting dalam mempengaruhi seseorang untuk bermain judi online. Ini berkaitan dengan bagaimana otak manusia merespons dan mencari reward atau penghargaan, serta bagaimana informasi dan stimulasi yang konstan dari media digital dapat mempengaruhi perilaku berjudi.

Dalam era digital, akses ke informasi tidak terbatas dan instan. Untuk beberapa individu, kebutuhan untuk terus-menerus mencari dan mengonsumsi informasi bisa menjadi adiktif atau menimbulkan

kecanduan. Dalam konteks judi online, ini bisa berarti keinginan konstan untuk menemukan peluang baru, strategi berjudi, atau mencari informasi tentang permainan atau taruhan terbaru. Terlalu banyak informasi dapat membuat seseorang merasa kewalahan, namun pada saat yang sama, dorongan untuk tidak ketinggalan informasi apapun (FOMO - Fear of Missing Out) dapat mendorong individu untuk terus berpartisipasi dalam judi online, bahkan jika mereka tidak sepenuhnya memproses atau memanfaatkan semua informasi yang mereka terima.

Kecanduan informasi dapat mempengaruhi kemampuan seseorang untuk membuat keputusan yang rasional dan dipikirkan dengan baik. Dalam konteks judi online, ini bisa berarti membuat taruhan yang tidak dipertimbangkan dengan baik atau terus berjudi dalam upaya untuk menggunakan informasi baru yang diperoleh, meskipun mungkin tidak relevan atau berguna.

Dalam hal stimulasi, judi online dapat menimbulkan stimulasi dimana manusia memiliki kebutuhan alami untuk stimulasi mental dan fisik. Judi online menyediakan stimulasi ini melalui desain yang menarik secara visual, suara, dan interaktivitas yang dapat memicu respons emosional yang kuat. Permainan yang cepat dan seringnya kesempatan untuk menang atau kalah dapat menciptakan lingkungan yang sangat merangsang. Aktivitas yang merangsang, seperti berjudi online, dapat meningkatkan produksi dopamin di otak, neurotransmitter yang terkait dengan rasa senang dan reward. Ini dapat menciptakan siklus di mana individu terus mencari aktivitas judi sebagai cara untuk mengalami 'rush' dopamin tersebut, yang dapat menyebabkan perilaku judi yang kompulsif atau adiktif. Bagi beberapa orang, stimulasi yang diperoleh dari judi online juga berfungsi sebagai mekanisme penghindaran untuk mengatasi kebosanan, stres, atau masalah dalam kehidupan nyata. Ini menciptakan lingkaran setan di mana judi menjadi solusi sementara untuk masalah yang lebih besar, sambil juga menambah masalah baru (Schüll, 2014)

2.4 Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan pada dua penelitian sebelumnya. Pertama, mengacu pada hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Al Hadi (2018) dengan judul “Bentuk Jaringan Komunikasi Antar Mahasiswa Pelaku Judi *Online* di Kota Malang (Studi pada Mahasiswa di Lingkungan Tlogomas)”. Hasil *survey* dan pengamatan yang dilakukan di lokasi penelitian, dianalisis menggunakan matriks sosiogram dan hasilnya menyatakan bahwa struktur komunikasi yang dihasilkan dapat dikelompokkan pada struktur Y (*Y network*). Ini artinya, pada jaringan komunikasi di penelitian ini ada dua orang yang menjadi sentral penyampai informasi kepada pihak lainnya pada batas luar sebuah pengelompokan. Ada pemimpin yang jelas pada struktur Y ini. Namun demikian, semua anggota yang lain berfungsi sebagai pemimpin kedua. Berdasarkan penelitian ini, beberapa faktor yang menjadi pendorong mahasiswa untuk melakukan judi *online* antara lain karena tingginya rasa keingintahuan mahasiswa terhadap judi *online* tersebut dan karena diperolehnya informasi tentang keuntungan yang menggoda ketika seorang pemain memenangkan judi *online* tersebut. Faktor lainnya yaitu karena adanya rasa kesetiakawanan yang tinggi antar mahasiswa dan juga karena kurang adanya pengawasan dari keluarga dan orang tua.

Penelitian kedua yang diacu adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Supratama *et al.* (2022) berjudul “Fenomena Judi *Online* Higgs Domino Di Kalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang.” Penelitian tersebut menyatakan bahwa di era pandemi Covid-19 telah terjadi pergeseran dalam pemanfaatan teknologi dan menghasilkan fakta bahwa di Kota Tanjungpinang para mahasiswa belum sepenuhnya melakukan pemanfaatan teknologi untuk sesuatu yang positif. Hal ini terbukti pada hasil penelitian yang menunjukkan fenomena judi *online* Higgs Domino yang semakin ramai di kalangan mahasiswa Kota Tanjungpinang. Faktor-faktor pendorong maraknya permainan judi *online* tersebut yaitu: (1) terdapatnya interaksi yang sering antar mahasiswa yang saling bertukar informasi tentang *game online* Higgs Domino; (2)

karena teman sepergaulan mengajak dan mengajari untuk bermain game online Higgs Domino; (3) kemudahan dalam mengakses *game judi online* dalam aplikasi Higgs Domino; dan (4) adanya peluang untuk mendapatkan keuntungan uang pada permainan *game judi online* Higgs Domino.

