

## Pengaruh Jaringan *Peer Group* terhadap Partisipasi Mahasiswa dalam Aplikasi Judi *Online*

Salsa Putri Ismaul Khotimah<sup>1)</sup>, Febrin Nungki Kusumaning Astri<sup>2)</sup>, Rio Kurniawan<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup>Universitas Trunojoyo Madura

<sup>1)</sup>[220531100099@student.trunojoyo.ac.id](mailto:220531100099@student.trunojoyo.ac.id), <sup>2)</sup>[220531100064@student.trunojoyo.ac.id](mailto:220531100064@student.trunojoyo.ac.id)

<sup>3)</sup>[rio.kurniawan@trunojoyo.ac.id](mailto:rio.kurniawan@trunojoyo.ac.id)

**Abstrak.** Penelitian ini menyoroti bagaimana interaksi dan keterhubungan dalam kelompok sebaya (peer group) dapat memengaruhi perilaku menyimpang, khususnya dalam konteks penggunaan aplikasi judi online. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh peer group terhadap partisipasi mahasiswa dalam aplikasi judi online. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis jaringan sosial (Social Network Analysis/SNA), penelitian ini melibatkan 15 responden mahasiswa aktif yang terhubung dalam jaringan komunikasi informal mengenai topik judi online. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan perangkat lunak UCINET dan NetDraw. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktor-aktor seperti Raiz, Fahrul, dan Bondan memiliki nilai *Outdegree* tertinggi, yang berarti mereka aktif menyebarkan informasi dalam jaringan. Sementara itu, Ega dan Denis menonjol dalam *Indegree*, sebagai penerima utama komunikasi. Khoirul menempati posisi sentral dalam *Betweenness Centrality*, sebagai penghubung antar kelompok dalam jaringan. Struktur jaringan menunjukkan tingkat *Density* sebesar 48.4%, yang mencerminkan keterhubungan dan intensitas komunikasi tinggi di antara mahasiswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa jaringan peer group memainkan peran penting dalam membentuk perilaku dan partisipasi mahasiswa terhadap aplikasi judi online. Strategi pencegahan perilaku menyimpang ini dapat difokuskan pada aktor-aktor kunci yang berada di posisi strategis dalam jaringan.

**Kata kunci:** Peer Group, Aplikasi Judi Online, Komunikasi Mahasiswa, UCINET, *Social Network Analysis*

**Abstract.** This study highlights how interaction and connectivity within peer groups can influence deviant behavior, particularly in the context of online gambling application usage. The study aims to analyze the influence of peer groups on student participation in online gambling applications. Using a quantitative approach and the Social Network Analysis (SNA) method, the study involved 15 active university students connected through informal communication networks discussing online gambling. Data were collected through questionnaires and analyzed using UCINET and NetDraw software. The results show that actors such as Raiz, Fahrul, and Bondan have the highest Outdegree values, indicating that they are active in spreading information within the network. Meanwhile, Ega and Denis stand out in terms of Indegree, serving as primary recipients of communication. Khoirul occupies a central position in Betweenness Centrality, acting as a connector between groups in the network. The network structure shows a Density level of 48.4%, reflecting high connectivity and intensity of communication among students. These findings indicate that peer group networks play

*a significant role in shaping student behavior and participation in online gambling applications. Preventive strategies against deviant behavior can focus on key actors who occupy strategic positions within the network.*

**Keywords:** Peer Group, Online Gambling Application, Student Communication, UCINET, Social Network Analysis

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman era digital semakin luas, termasuk teknologi dan informasi yang membuat beberapa kegiatan dapat dikerjakan secara digital. Teknologi informasi telah memberikan dampak yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pola perilaku dan interaksi sosial. Dampak positif yang tercipta bagi manusia yaitu memudahkan dalam mengerjakan berbagai hal dengan instan, dan cepat. Namun demikian, hal itu juga memiliki banyak dampak negatif yang ditimbulkan. Saat ini akses jaringan internet sudah mencapai semua lapisan masyarakat, baik orang dewasa, remaja, hingga anak-anak. Teknologi internet mempermudah kehidupan manusia dalam berbagai aspek, seperti pendidikan, ekonomi, interaksi, informasi, dan komunikasi<sup>1</sup>. Namun dalam perkembangan zaman saat ini, semakin banyak penggunaan internet, maka berpotensi untuk disalahgunakan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab yang mencari keuntungan pribadi

Salah satu contoh dari dampak negatif dari perkembangan teknologi yakni terlihat dalam kasus perjudian *online*. Kasus perjudian memang bukan isu yang baru terjadi, tetapi kasus ini sangat marak dan susah untuk di selesaikan. Menurut <sup>2</sup>, perjudian merupakan suatu pentuk taruhan yang dilakukan secara sengaja, dimana seseorang mempertaruhkan sesuatu yang bernilai dengan kesadaran diri akan adanya resiko serta harapan tertentu terhadap hasil dari suatu permainan, perlombaan, pertandingan atau peristiwa yang belum dapat dipastikan hasilnya. Hasil dari judi *online* dapat menyebabkan ketergantungan, karena hasil uang yang di dapat sangat menjanjikan, sehingga mendorong seseorang untuk terus mencoba. Terdapat sejumlah website dan aplikasi judi online yang digunakan oleh remaja hingga dewasa. Berbagai situs judi *online* yang berkembang pesat di Indonesia, antara lain permainan slot *online*, roulette, poker, togel *online*, joker123, *black jack*, *live casino*, dan lain-lain. Salah satu yang tengah ramai disorot adalah perjudian dikalangan mahasiswa. Dari lingkungan mahasiswa,

---

<sup>1</sup> Wahfidz Addiyansyah and Roffi'ah, "Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor," *Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 13-22.

<sup>2</sup> Kartini Kartono, "Patologi Sosial 2: Kenakalan Remaja," 2008.

keterlibatan fenomena ini tidak hanya dipengaruhi oleh faktor individual, tetapi juga pengaruh lingkungan, interaksi sosial dan kelompok sebaya (*peer group*).<sup>3</sup>

Pengaruh *peer group* menjadi penyebab utama seseorang suka permainan judi *online* hingga kecanduan.<sup>4</sup> *Peer group* adalah kelompok sebaya yang memiliki pengaruh kuat terhadap perilaku anggotanya.<sup>5</sup> *Peer group* menjadi agen sosialisasi yang kuat dalam membentuk nilai, persepsi, dan keputusan perilaku mahasiswa, termasuk dalam aktivitas menyimpang seperti judi *online*. Banyaknya hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pengguna judi *online* dilakukan oleh mahasiswa yang berusia 21-25 tahun.<sup>6</sup>

Untuk memahami bagaimana pengaruh *peer group* bekerja dalam fenomena ini, dapat menggunakan pendekatan Sosial Network Theory yang dikemukakan oleh<sup>7</sup>, menyatakan bahwa hubungan sosial sebagai jaringan terdiri atas simpul (*nodes*) dan hubungan antar simpul (*edges*), yang membentuk struktur interaksi. Dalam jaringan ini terdapat individu-individu dengan posisi yang lebih berpengaruh, seperti *central actors* yang memiliki banyak koneksi (*degree centrality*), atau individu yang berperan sebagai penghubung antar kelompok (*betweenness centrality*).<sup>8</sup> Analisis jaringan sosial ini dapat dilakukan menggunakan perangkat lunak UCINET, dengan memetakan dan mengukur pola hubungan antar individu secara sistematis.<sup>9</sup> Dengan demikian penelitian ini memandang bahwa interaksi yang terjadi dalam *peer group* memiliki kontribusi besar dalam membentuk pola partisipasi mahasiswa terhadap aplikasi judi *online*. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji pada posisi individu dalam jaringan komunikasi dan sejauh mana pengaruh *peer group* berdampak pada normalisasi praktik judi *online* di kalangan mahasiswa.

Beberapa riset telah menunjukkan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi seseorang terlibat dalam judi *online*, salah satunya dipengaruhi oleh *peer group* yang bermain atau

---

<sup>3</sup> Nanda Deristia Maharani, Nurist Surayya Ulfa, and Sunarto Sunarto, "Pengaruh Intensitas Komunikasi Peer Group Dan Terpaan Pesan Promosi Judi Online Di Media Sosial Terhadap Perilaku Adiktif Bermain Judi Online," *Interaksi Online* 11, no. 2 (2023): 1–11.

<sup>4</sup> Asriadi, "Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros)," *Jurnal Teknik* 4, no. 2 (2020): 50–57.

<sup>5</sup> B Bradford Brown, "Adolescents' Relationships with Peers," *Handbook of Adolescent Psychology*, 2004, 363–94.

<sup>6</sup> Jonyanis Jonyanis and Maulana Adli, "Perilaku Judi Online (Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau)" (Riau University, 2015).

<sup>7</sup> Stanley Wasserman and Katherine Faust, "Social Network Analysis: Methods and Applications," 1994.

<sup>8</sup> David Weir and Sa'ad Ali, "Social Network Theory," *A Guide to Key Theories for Human Resource Management Research*, 2024, 280–86, <https://doi.org/10.4337/9781035308767.ch36>.

<sup>9</sup> U GUIDE, "UCINET 6 for Windows Software for Social Network Analysis," 1999.

lingkungan sekitar <sup>10</sup>. Penelitian sebelumnya menunjukkan keterlibatan individu, khususnya remaja dan mahasiswa, dalam praktik judi *online* yang dilakukan oleh Nanda Deristia Maharani, dkk (2023), yang berjudul "*Pengaruh Intensitas Komunikasi Peer Group dan Terpaan Pesan Promosi Judi Online di Media Sosial terhadap Perilaku Adiktif Bermain Judi Online.*" Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksplanatori dan teknik analisis regnesi linier berganda. Hasil menunjukkan bahwa intensitas komunikasi dalam kelompok sebaya (*peer group*) maupun terpaan promosi di media sosial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku adiktif bermain judi *online*. Temuan utama dari penelitian ini adalah bahwa variabel komunikasi *peer group* memberikan kontribusi yang paling dominan dalam mendorong perilaku adiktif, yakni sebesar 29,61 %. Ini akan menandakan bahwa keterlibatan sosial dalam kelompok sebaya menjadi salah satu jalur utama dalam proses adopsi perilaku menyimpang, seperti perjudian *online*<sup>11</sup>.

Selanjutnya penelitian dari Asriadi (2020) dalam penelitiannya yang berjudul "*Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus pada Siswa SMK AnNas Mandai Maros)*," mengangkat fenomena kecanduan judi *online* di kalangan remaja dengan pendekatan kualitatif studi kasus. Penelitian ini mendalami perilaku siswa yang mengalami kecanduan judi *online*, dengan fokus pada faktor internal seperti obsesi untuk menang, rasa penasaran, serta ketergantungan emosional terhadap permainan. Faktor eksternal yang paling dominan adalah pengaruh lingkungan sebaya serta kurangnya pengawasan dari orang tua. Hasil dari wawancara dan observasi menunjukkan bahwa *peer group* menjadi pemicu awal dari keterlibatan siswa dalam praktik perjudian *online*. Kasus ini memperkuat bahwa komunikasi informal antar teman sebaya berperan dalam mengenalkan dan memfasilitasi keterlibatan individu terhadap aktivitas judi *online*<sup>12</sup>.

Sementara itu penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Muhammad Yusuf Akbar, dkk (2023) dalam jurnalnya yang berjudul "*Pengaruh Terpaan Iklan Judi Online di Media Sosial, Tingkat Pengawasan Orang Tua, dan Intensitas Komunikasi Peer Group terhadap Minat Bermain Judi Online*." Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menemukan bahwa ketiga variabel iklan di media sosial, pengawasan orang tua, dan intensitas komunikasi *peer group* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat bermain judi *online*. Temuan penting dari

---

<sup>10</sup> Maharani, Ulfa, and Sunarto, "Pengaruh Intensitas Komunikasi Peer Group Dan Terpaan Pesan Promosi Judi Online Di Media Sosial Terhadap Perilaku Adiktif Bermain Judi Online."

<sup>11</sup> Maharani, Ulfa, and Sunarto.

<sup>12</sup> (Asriadi, 2020)

penelitian ini adalah bahwa pengaruh *peer group* menjadi salah satu faktor paling kuat, dan mendukung teori *Sosial Learning* yang menyatakan bahwa individu akan belajar melalui interaksi sosial termasuk dalam kelompok sebaya <sup>13</sup>.

Berdasarkan latar belakag dan kajian teori yang telah yang telah diuraikakan, penelitian ini memiliki beberapa manfaat yang diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya kajian dalam bidang komunikasi dan ilmu sosial, khususnya dalam hal memahami pengaruh komunikasi kelompok teman sebaya (*peer group*) terhadap perilaku menyimpang di era digital. Dengan menggunakan metode *Social Network Analysis* (SNA), penelitian ini memberikan prespektif baru dalam melihat bagaimana posisi individu dalam jaringan sosial, seperti *central actor* atau penghubung antar kelompok, sehingga dapat mempengaruhi keterlibatan seseorang dalam aktivitas judi *online*. Pendekatan ini membuka ruang pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika komunikasi informal dalam kelompok teman sebaya (*peer group*) yang selama ini kerap terabaikan dalam studi perilaku menyimpang. Terakhir, dalam hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau dasar untuk mengembangkan penelitian lanjutan yang lebih luas terkait penggunaan pendekatan jaringan sosial dalam menganalisis perilaku menyimpang lainnya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif berbasis analisis jaringan sosial atau Social Network Analysis (SNA). Pendekatan kuantitatif dipilih karena bertujuan untuk mengukur dan menganalisis hubungan komunikasi antar individu dalam jaringan peer group mahasiswa yang memiliki keterkaitan dengan partisipasi mereka dalam aplikasi judi online. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memetakan struktur jaringan sosial secara sistematis dan mengidentifikasi aktor-aktor kunci dalam jaringan komunikasi tersebut.

Analisis jaringan sosial dipilih karena mampu menggambarkan pola hubungan antar anggota dalam suatu kelompok, serta mengidentifikasi sejauh mana posisi dan peran setiap individu dalam jaringan tersebut memengaruhi penyebaran informasi dan perilaku. Untuk

---

<sup>13</sup> Nurist Surayya Ulfa Yusuf Akbar, Tandiyo Pradekso, "PENGARUH TERPAAN IKLAN JUDI ONLINE DI MEDIA SOSIAL , TINGKAT PENGAWASAN ORANG TUA , DAN INTENSITAS ONLINE Ilmu Komunikasi , Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik , Universitas Diponegoro Minat Masyarakat Indonesia Dalam Permainan Judi Online Makin Meningk," n.d.

mendukung analisis ini, peneliti menggunakan perangkat lunak UCINET 6.0 dan NetDraw sebagai alat bantu visualisasi dan perhitungan statistik jaringan.

### 1. Pengumpulan Data

Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan mahasiswa di universitas manapun, yang secara sosial tergabung dalam kelompok pertemanan atau komunitas informal. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama 1 bulan, yang mencakup tahap persiapan instrumen, pengumpulan data, pengolahan, hingga analisis hasil. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif program sarjana yang berada di lingkungan sosial yang memungkinkan terjadinya komunikasi mengenai aplikasi judi online, karena tidak semua mahasiswa memiliki pengalaman atau informasi yang relevan, maka peneliti menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Adapun kriteria yang digunakan dalam penentuan sampel adalah sebagai berikut:

- a. Mahasiswa aktif berusia antara 18 hingga 25 tahun.
- b. Terhubung dalam kelompok pertemanan (peer group) di dalam atau luar kampus.
- c. Pernah mendengar, membahas, atau mengetahui informasi mengenai aplikasi judi online, baik melalui teman, media sosial, maupun pengalaman pribadi.

Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 15 orang, yang dianggap representatif untuk dilakukan pemetaan jaringan sosial dalam skala kecil dan cukup untuk dianalisis menggunakan metode SNA. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner tertutup yang disebarluaskan secara langsung dan/atau melalui platform digital. Kuesioner ini dirancang untuk menggali dua jenis data utama, yaitu:

- a. Data individual, seperti nama, usia, jenis kelamin, jurusan, dan pengalaman terkait penggunaan aplikasi judi online.
- b. Data hubungan sosial, yaitu informasi mengenai hubungan komunikasi antar mahasiswa mengenai topik judi online. Pada bagian ini, responden diminta menjawab pertanyaan seperti: "Siapa saja teman yang pernah Anda ajak berdiskusi, berbagi informasi, atau mendapat pengaruh terkait aplikasi judi online?"

Responden diberikan daftar nama agar memudahkan pengolahan data ke dalam format adjacency matrix, yaitu matriks hubungan antarindividu yang menjadi dasar dalam analisis jaringan sosial.

## 2. Metode yang diusulkan

Data yang diperoleh dari kuesioner kemudian dikonversi ke dalam bentuk matriks biner (0 sampai 5) untuk menunjukkan adanya atau tidak adanya hubungan komunikasi antar responden. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan perangkat lunak UCINET 6.0 dan divisualisasikan melalui NetDraw. Analisis jaringan ini dilakukan dengan menggunakan beberapa indikator utama, yaitu *Degree Centrality*, *Betweenness Centrality*, dan *Density*. *Degree Centrality* digunakan untuk : Mengukur seberapa banyak koneksi yang dimiliki sebuah *node* dalam jaringan, untuk menunjukkan siapa yang paling aktif dalam menyebarkan atau menerima informasi.<sup>14</sup> *Betweenness Centrality*: Mengukur seberapa besar peran seorang individu sebagai penghubung antar kelompok atau sebagai perantara dalam aliran informasi. Sebuah ukuran yang digunakan untuk menunjukkan peran actor dalam jaringan yang posisinya menjadi titik kemacetan (*bottleneck*).<sup>15</sup> Semakin banyak jalur komunikasi yang harus melewati titik tersebut, terutama ketika tidak tersedia jalur alternatif lain, maka semakin besar pula Tingkat kepentingan atau pengaruh dari posisi tersebut dalam jaringan. *Density* (kepadatan jaringan): Mengukur tingkat keterhubungan dalam jaringan secara keseluruhan, yang mencerminkan seberapa intens komunikasi terjadi di dalam jaringan. Nilai Kepadatan yang menunjukkan intensitas para actor yang ada dalam jaringan.<sup>16</sup>

## 3. Visualisasi Jaringan

Proses pembuatan model jejaring sosial dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak UCINET dan NetDraw untuk memvisualisasikan struktur jaringan dalam bentuk sosiogram. Sosiogram ini menggambarkan pola hubungan komunikasi informal dalam peer group yang berkaitan dengan partisipasi mahasiswa terhadap aplikasi judi online. Tahapan awal dimulai dengan pengumpulan data melalui kuesioner, yang kemudian diolah dan dimasukkan ke dalam format yang sesuai untuk dianalisis di UCINET. Selanjutnya, UCINET digunakan untuk menghitung berbagai properti jaringan, seperti

---

<sup>14</sup> Ahmad Rifai, Eka Putri Rachmawati, and Dinar Anggit Wicaksono, "Social Network Analysis Dalam Mengukur Keaktifan Promosi Universitas Di Media Sosial Twitter," *The Indonesian Journal of Computer Science* 11, no. 3 (2022).

<sup>15</sup> Ignatius Adrian Mastan and Christianto Christianto, "Penerapan Social Network Analysis Dalam Menganalisis Kerjasama Tokopedia Dengan Boyband Korea BTS," *BIP's Jurnal Bisnis Perspektif* 13, no. 1 (2021): 32-42.

<sup>16</sup> Graciela Bianca Jaafar, Nuke Farida, and Kamila Nur Imani Putri, "Analisis Struktur Dan Karakter Jaringan Komunikasi Olahraga Tagar# Timnasday Di Twitter," *Mediakom: Jurnal Ilmu Komunikasi* 6, no. 2 (2023): 220-31.

*Outdegree, Indegree, Betweenness Centrality, dan Density* yang menunjukkan peran dan pengaruh masing-masing aktor dalam jaringan komunikasi tersebut.

Visualisasi jaringan menggunakan NetDraw menghasilkan sosiogram yang memperlihatkan keterhubungan antar individu dalam peer group, serta posisi strategis aktor-aktor tertentu dalam menyebarkan atau menerima informasi terkait judi online. Dengan melihat hasil visualisasi dan penghitungan properti jaringan, dapat diidentifikasi siapa saja aktor kunci dalam jaringan yang berperan sebagai pusat komunikasi, penerima utama informasi, maupun penghubung antar kelompok.<sup>17</sup> Dari hasil analisis tersebut, peneliti kemudian melakukan interpretasi terhadap nilai jaringan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh peer group membentuk perilaku partisipatif mahasiswa dalam aktivitas judi online. Temuan ini menjadi penting untuk memahami bagaimana interaksi sosial dalam kelompok sebaya dapat berkontribusi terhadap normalisasi praktik perjudian, serta mengidentifikasi siapa saja aktor kunci yang memiliki pengaruh besar dalam penyebaran informasi mengenai aplikasi judi online, dan bagaimana pola hubungan sosial berperan dalam pembentukan minat atau keterlibatan mahasiswa terhadap aktivitas tersebut.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Analisis Jaringan *Peer Group* Menggunakan pendekatan *Sosial Network Analysis (SNA)***

Jaringan didefinisikan sebagai sekumpulan aktor/*nudes* yang saling terhubung dengan *ties/links*. Aktor/*nodes*, adalah individu yang terlibat dalam sebuah jaringan khusus berupa *ties/links* yang saling terikat<sup>18</sup>.

Dalam penelitian ini menganalisis pola komunikasi dalam kelompok sebaya (*peer group*) dalam lingkungan mahasiswa, terkait topik penggunaan aplikasi judi *online*. berdasarkan data jaringan yang dihasilkan dari 15 responden, diperoleh matriks biner yang menggambarkan arah komunikasi antar individu. Analisis dilakukan menggunakan pendekatan *Sosial Network Analysis (SNA)*, dengan indikator utama meliputi *Degree centrality, Betweenness Centrality, dan Density* Jaringan, serta divisualisasikan melalui sosiogram.

---

<sup>17</sup> Rifai, Rachmawati, and Wicaksono, "Social Network Analysis Dalam Mengukur Keaktifan Promosi Universitas Di Media Sosial Twitter."

<sup>18</sup> "Brilliando Childa Kurniawan Skripsi FIA SNA.Pdf," n.d.

Table 1  
Matrix Biner Data

<i>Nama</i>	<i>Fachrul</i>	<i>Bima</i>	<i>Ega</i>	<i>Raiz</i>	<i>Rizal</i>	<i>Akbar</i>	<i>Imam</i>	<i>Bondan</i>	<i>Khoirul</i>	<i>Rian</i>	<i>Bayu</i>	<i>Rofiq</i>	<i>Dimas</i>	<i>Rudi</i>	<i>Denis</i>
<i>Fachrul</i>	0	1	5	2	3	1	3	2	0	0	2	0	0	1	3
<i>Bima</i>	1	0	4	1	1	1	1	1	3	2	1	2	2	0	1
<i>Ega</i>	1	1	1	1	0	2	2	1	0	0	0	1	1	1	4
<i>Raiz</i>	2	1	2	2	3	2	1	2	1	2	1	2	2	3	2
<i>Rizal</i>	1	2	1	0	1	1	0	1	0	3	1	0	0	0	2
<i>Akbar</i>	1	1	2	3	0	0	1	2	1	0	1	3	3	2	0
<i>Imam</i>	2	1	0	0	2	0	1	1	3	2	2	1	1	1	2
<i>Bondan</i>	1	1	3	1	0	0	1	1	1	2	0	4	4	2	3
<i>Khiorul</i>	2	0	1	0	2	2	2	2	0	1	0	0	0	0	0
<i>Rian</i>	1	1	4	1	3	1	0	0	1	0	1	0	2	1	2
<i>Bayu</i>	4	0	0	3	0	0	0	3	0	0	3	2	2	1	2
<i>Rofiq</i>	3	2	2	0	2	0	4	1	2	1	1	0	2	1	1
<i>Dimas</i>	1	1	0	2	1	1	0	4	1	3	0	2	1	2	0
<i>Rudi</i>	2	0	0	1	2	3	4	2	0	2	1	2	0	0	0
<i>Denis</i>	1	2	1	2	1	2	2	0	0	2	0	1	0	0	1

1. *Degree Centrality*,

*Degree Centrality* merupakan alat pengukuran jumlah koneksi yang dimiliki sebuah *node* atau jumlah relasi yang terhubung dalam suatu *node*. Menurut Wasserman dan Faust (1994) mendefinisikan bahwa *Degree Centrality* merupakan aktor penting, sehingga mereka merupakan aktor yang paling aktif, yang berarti saling berhubungan dengan aktor yang lain dalam jaringan grafik.<sup>19</sup> Dalam perhitungan jaringan *peer group* terdapat *Degree Centrality* yang menunjukkan bahwa beberapa aktor memiliki tingkat keterhubungan yang tinggi, seperti pada gambar data ini :

<sup>19</sup> Wasserman and Faust, "Social Network Analysis: Methods and Applications."

Network Sheet 1 is directed? YES						
Degree Measures						
		1	2	3	4	
		Outdeg	Indeg	Outdeg	Indeg	
						g
1	FAHRUL	23.000	23.000	0.329	0.329	
2	BIMA	21.000	14.000	0.300	0.200	
3	EGA	15.000	25.000	0.214	0.357	
4	RAIZ	26.000	17.000	0.371	0.243	
5	RIZAL	12.000	20.000	0.171	0.286	
6	AKBAR	20.000	16.000	0.286	0.229	
7	IMAM	18.000	21.000	0.257	0.300	
8	BONDAN	23.000	22.000	0.329	0.314	
9	KHOIRUL	12.000	13.000	0.171	0.186	
10	RIAN	18.000	20.000	0.257	0.286	
11	BAYU	17.000	11.000	0.243	0.157	
12	ROFIQ	22.000	20.000	0.314	0.286	
13	DIMAS	18.000	19.000	0.257	0.271	
14	RUDI	19.000	15.000	0.271	0.214	
15	DENIS	14.000	22.000	0.200	0.314	

15 rows, 4 columns, 1 levels.

Graph Centralization -- as proportion, not percentage

1	2
Out-Ce	In-Cen
ncali	traliz
zation	ation
-----	-----
1	Sheet 1 0.1143 0.0990

1 rows, 2 columns, 1 levels.

-----

Running time: 00:00:01 seconds.

*Gambar 1 Degree Centrality*

Dengan temuan *Degree Centrality* yang mengukur tingkat keterhubungan langsung antar individu dalam sebuah jaringan, baik dari sisi keluar (*outdegree*), dan sisi masuk (*indegree*).

*a. Outdegree Centrality*

Menganalisis terkait temuan jumlah koneksi yang dikirimkan oleh aktor ke aktor yang lain (seberapa aktif aktor itu menjangkau orang lain). Dari data UCINET memperoleh temuan bahwa:

Raiz (26 link), Fahrul (23 link), Bondan (23 link), mereka sangat aktif dalam menjangkau pihak lain. UCINET menghitung jumlah total link arah keluar (bisa >1 per aktor dalam jaringan bernilai ganda), maka angka ini bisa melebihi 1 jika link lebih dari 1 diarakan ke aktor yang sama atau tidak dibatasi binary (0/1). Sehingga dalam hal ini Raiz menempati posisi tertinggi dalam *Outdegree Centrality* (26 link), yang berarti bahwa ia aktor yang paling aktif dalam menyebarkan komunikasi atau membahas topik aplikasi judi *online*. Sedangkan dari data diperoleh bahwa, Rizal dan Khoirul memiliki nilai *outdegree* paling rendah, yakni (12 link), yang menunjukan bahwa mereka kurang aktif menjangkau anggota lain terkait topik judi *online*.

*b. Indegree Centrality*

Menganalisis ukuran beberapa banyaknya hubungan masuk yang diterima oleh seorang aktor dari aktor lain dalam sebuah jaringan. Dari data UCINET di dapat temuan bahwa :

Ega (25 link), Denis (22 link), dan Bondan (22 link), yang menunjukkan bahwa mereka paling sering menjadi tujuan informasi komunikasi. UCINET menghitung jumlah nilai tinggi yang mencerminkan popularitas atau pegaruh pasif, dan potensi menjadi saringan nilai dalam kelompok. Maka, jika jaringan bersifat *valued* (bernilai ganda), nilai *degree* bisa melebihjumlah maksimal hubungan unik antar aktor, karena satu aktor bisa disebut oleh banyak orang lebih dari satu kali. Dalam hal ini analisis *Indegree Centrality* menunjukkan bahwa Ega memiliki nilai *Indegree* tertinggi,yakni (25 link) yang artinya ia merupakan aktor yang paling sering dijadikan tujuan komunikasi oleh anggota jaringan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa Ega memiliki tingkat penerimaan sosial yang tinggi. Sementara Khoirul dan Rizal memiliki nilai *Indegree* paling rendah (12-13 link), yang menunjukkan bahwa mereka kurang terlibat sebagai pusat perhatian dalam diskusi *peer group*.

Dalam konteks ini Aktor Ega, Denis, dan Bondan, merupakan penerima komunikasi utama dan mereka berpotensi menjadi figur yang dapat dipengaruhi atau membentuk opini kelompok *peer group*. Mereka bisa menjadi target penting dalam intervensi nilai dan kampanya anti-judi *online*, karena memiliki posisi sentral dalam proses penerimaan komunikasi.

*2. Betweenness Centrality*

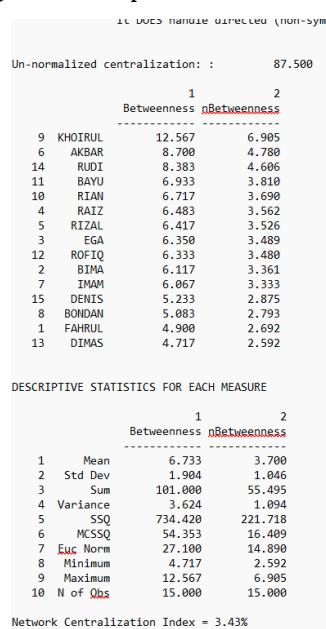
Analisis Betweenness Centrality digunakan untuk mengetahui seberapa sering sebuah node dilintasi dalam jalur komunikasi antar node lain dalam jaringan.<sup>20</sup> Analisis ini juga berfungsi untuk mengidentifikasi posisi penting dari sebuah node dalam struktur jaringan, terutama ketika node tersebut memiliki peran krusial sebagai penghubung. Jika node ini tidak ada atau terhapus, maka dapat menyebabkan gangguan atau kesalahan dalam alur interaksi yang berlangsung di dalam jaringan tersebut.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Yunila Dwi Putri Ariyanti, "Analisis Centrality Aktor Pada Penyebarluasan Informasi Kuliner Di Media Sosial Dengan Menggunakan Social Network Analysis," *J. Syst. Inf. Technol. Electron. Eng* 2, no. 1 (2022): 23–31.

<sup>21</sup> Syamsuar Dedy, "Analisis Sentralitas Aktor Pada Struktur Jaringan Politik Dengan Menggunakan Metode Social Network Analysis (SNA): Studi Kasus Group Facebook Lembaga Survei Sosial Media," *Analisis Sentralitas Aktor Pada Struktur Jaringan Politik Dengan Menggunakan Metode Social Network Analysis (SNA): Studi Kasus Group Facebook Lembaga Survei Sosial Media*, 2022.

Analisis *Betweenness Centrality* bertujuan untuk mengetahui posisi strategis seseorang, yang berguna sebagai penghubung antar anggota jaringan. Aktor dengan nilai *betweenness centrality* tinggi memiliki peran penting sebagai “jembatan informasi” yang menghubungkan antar kelompok-kelompok yang tidak langsung terkoneksi. Dalam konteks jaringan mahasiswa yang membahas judi *online*, *betweenness* menggambarkan seberapa besar pesan seseorang dalam memperantara komunikasi antar *peer group*. Analisis ini menggunakan UCINET, dengan data seperti berikut :



*Gambar 2 Betweenness Centrality*

Dalam data *betweenness centrality* yang menunjukkan bahwa Khoirul mempunyai nilai (12.567), artinya memiliki *betweenness centrality* yang tinggi, artinya ia menjadi penghubung utama antar mahasiswa dalam jaringan. Dalam hal ini Khoirul juga bersikap sangat permisif terhadap aplikasi judi *online*. Sikap permisif di sini merujuk pada kecenderungan Khoirul untuk tidak menolak, tidak mengkritisi, atau bahkan membiarkan dan mendukung keberadaan aplikasi judi online dalam lingkungan *peer group*-nya. Dengan kata lain, ia bersikap terbuka terhadap topik judi online dan tidak menunjukkan upaya pengendalian sosial terhadap penyebaran praktik tersebut sehingga ia bisa memudahkan penyebaran komunikasinya. Sebaliknya, jika ia bersikap kritis, maka ia akan menjadi agen kontrol sosial dalam jaringan *peer group*.

Dengan hasil analisis aktor kunci, Khoirul memiliki nilai *betweenness centrality* tertinggi (12.567), menunjukkan bahwa ia sering menjadi narahubung komunikasi antar

aktor lain dalam jaringan. Sementara Akbar dan Rudi berperan penting dalam arus informasi karena nilainya diatas rata-rata). Kemudian ada aktor non-kunci, yakni Dimas (4714) dan Fahrul (4900), memiliki *betweenness centrality* paling rendah atau jarang menjadikan pemeran jalur terpendek yang penghubung antara node. Capaian Network Centralization Index, yakni 3,43 %, yang menunjukkan bahwa struktu jaringan ini cukup merata dan tidak terpusat pada satu sektor saja. Sistem ini sangat cocok untuk kelompok organisasi atau kolaboratif yang bersifat *desentralisasi*.

*Betweenness Centrality* menunjukkan bahwa mahasiswa yang berada di posisi "peghubung" dalam jaringan sosial *peer group* memaninkan peran penting dalam mendorong atau menghambat penyebaran penggunaan aplikasi judi *online*. Dalam penelitian ini, mahasiswa seperti Khoirul dan Akbar dapat diprioritaskan sebagai target intervensi sosial atau edukasi digital, karena peran strategisnya sebagai jembatan antar kelompok jaringan.

### 3. *Density* (Kepadatan Jaringan)

*Density* merupakan ukuran seberapa banyak koneksi aktual yang ada dalam jaringan, dibandingkan dengan jumlah koneksi maksimal yang terjadi. Ini mencerminkan tingkat keterhubungan antara anggota dalam jaringan sosial.

Mode Cohesion Measures for ok dataset.							
	1 Density	2 Avg Dist	3 Radius	4 Diameter	5 Fragmenta	6 Transitiv	7 Norm Dist
Sheet 1	0.484	2.025	3.000	4.000	0.000	0.586	0.732

Gambar 3 Density Analysis

Dalam UCINET ditemukan *Density* dengan ikuran 48.4% dari semua hubungan yang mungkin dalam jaringan benar-benar terjadi. *Average Distance* yang berarti rata-rata jarak (langkah anatar satu simpul ke simpul yang lain, ditemukan sebanyak 2.025 langkah. Dengan penemuan radius atau jarak minimum dari simpul pusat ke simpul jauh sebanyak 3000 langkah, sedangkan diameter merupakan jarak terjauh antara dua simpul, ada sebanyak 4000 langkah. Adapun *Fragmentation* dengan nilai 0, yang artinya tidak ada bagian yang terputus, semua saling berhubungan. *Transitivity* ada dengan nilai 0.586, yang menunjukkan bahwa 58.6% dari hubungan terjadi dalam bentuk triadik (segitiga). Terakhir untuk *Normalized Disrtance* bernilai 0.732, yaitu ukuran seberapa dekata satu simpul dengan simpul lainnya, nilai ini menunjukkan bahwa jaringan cukup efisien.

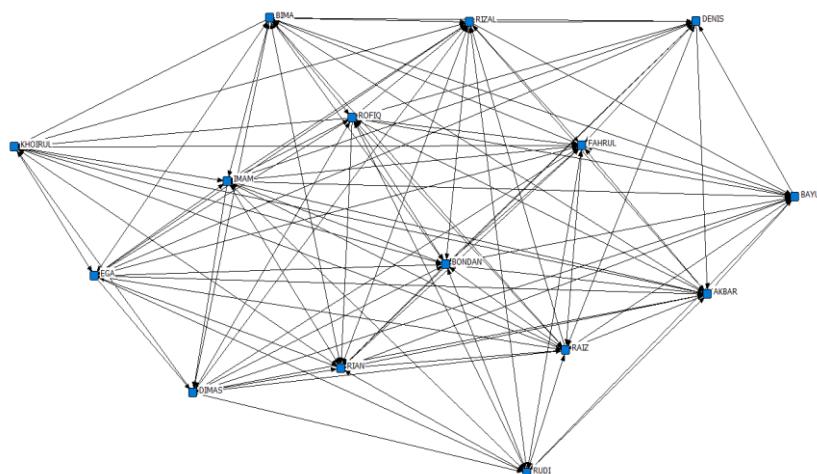
Nilai *Density* sebesar 48.4 % dalam jaringan mahasiswa menunjukkan bahwa hubungan dalam jaringan *peer group* sangat aktif dan padat, yang memberikan ruang bagi penyebaran pengaruh sosial terhadap perilaku menyimpang seperti penggunaan aplikasi judi *online*. Dengan demikian jaringan *peer group* berpotensi kuat sebagai medium penyebaran ataupun pencegahan partisipasi judi *online*, tergantung intervensi dilakukan.

#### 4. Analisis Sosiogram

Dalam penelitian ini sosiogram merupakan representasi visual dari jaringan sosial mahasiswa yang saling terhubung melalui sebuah hubungan *peer group*. Setiap simpul (*node*) merepresentasikan individu (mahasiswa), sedangkan garis berarah (panah) menggambarkan hubungan atau arah diantara mereka, dengan jaringan yang bersifat directed (arahpengaruh atau komunikasi jelas dari siapa ke siapa).

Gambar 4

Sosiogram Jaringan Peer Group terhadap Judi Online



Dari sosiogram ini terlihat beberapa aktor menempati posisi strategis berada ditengah jaringan, misalnya Bondan, Fahrul, Rizal dan Rofiq. Karena mereka memiliki banyak koneksi masuk dan keluar, yang menunjukkan potensi pengaruh besar terhadap aliran informasi dan norma sosial dalam jaringan. Dalam hal ini mereka bisa menjadi penggerak utama dalam partisipasi mahasiswa dalam kasus judi *online*.

Dari segi struktur sosial *peer group*, tidak terlihat adanya kelompok atau klaster besar yang terpisah, melainkan semua aktor relatif terhubung dengan inti jaringan. Ini mencerminkan tingkat kohesi yang tinggi, dimana norma kelompok akan cenderung di

internalisasi bersama, sehingga menjadikan jaringan ini sangat berpengaruh terhadap perilaku individu.

Dalam jaringan ini tekanan kelompok dan efek konformitas menjadi sangat kuat, karena mayoritas anggota *peer group* menerima atau terlibat dalam judi *online*, maka individu lain akan lebih rnetan dalam mengikuti, demi menjaga posisi sosial mereka di dalam jaringan. Sebaliknya jika aktor sentral disasar dalam intervensi edukatif atau moral, maka penyebaran nilai-nilai anti judi juga dapat lebih efektif.

Sosiogram ini menunjukkan bahwa mahasiswa membentuk jaringan *peer group* yang padat, erat, dan saling terhubung. Dalam jaringan seperti ini, penyebaran pengaruh sosial sangat cepat. Aktor-aktor yang berada pada posisi strategis memiliki potensi besar dalam menyebarluaskan atau menahan partisipasi terhadap aplikasi judi *online*. Dengan demikian, struktur jaringan sosial memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku mahasiswa.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Penelitian ini mengkaji pengaruh jaringan *peer group* terhadap partisipasi mahasiswa dalam aplikasi judi online melalui pendekatan *Social Network Analysis (SNA)* dengan bantuan perangkat lunak UCINET. Hasil analisis menunjukkan bahwa pola komunikasi dalam kelompok sebaya memiliki peran signifikan dalam memengaruhi keputusan dan partisipasi individu terhadap praktik judi *online*.

Melalui indikator *Degree Centrality*, ditemukan bahwa aktor seperti Raiz, Fahrul, dan Bondan adalah individu yang paling aktif dalam menjangkau teman-temannya, menunjukkan bahwa mereka adalah penyebar informasi utama dalam jaringan. Sementara Ega, Denis, dan Bondan juga menonjol dalam *Indegree Centrality*, menunjukkan bahwa mereka adalah aktor yang paling banyak menerima pengaruh atau menjadi pusat perhatian komunikasi dalam kelompok. Hasil *Betweenness Centrality* mengidentifikasi bahwa Khoirul merupakan penghubung strategis antar anggota jaringan. Posisi ini menjadikan Khoirul sebagai jembatan penting dalam menyebarkan informasi, baik sebagai agen penyebaran maupun sebagai pengontrol arus informasi.

Struktur jaringan yang cukup padat, dengan Density sebesar 48.4%, menunjukkan bahwa komunikasi dalam *peer group* mahasiswa berlangsung secara intens dan menyeluruh.

Hal ini mempermudah penyebaran informasi, termasuk informasi tentang aplikasi judi online. Sosiogram yang divisualisasikan menunjukkan tidak adanya fragmentasi jaringan, dan semua individu terhubung secara langsung atau tidak langsung dalam struktur jaringan yang kohesif. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa posisi dan peran individu dalam jaringan sosial sangat memengaruhi keterlibatan mahasiswa terhadap aplikasi judi online. Oleh karena itu, strategi intervensi sebaiknya difokuskan pada aktor-aktor kunci dalam jaringan untuk mencegah penyebaran praktik judi online secara lebih efektif.

## **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar edukasi dan intervensi difokuskan pada mahasiswa yang memiliki peran sentral dalam jaringan, seperti Raiz, Fahrul, dan Bondan, karena mereka memiliki pengaruh besar dalam penyebaran informasi terkait aplikasi judi online. Mahasiswa juga perlu dibekali literasi digital dan hukum agar lebih waspada terhadap risiko judi daring. Kampus bersama organisasi kemahasiswaan dapat menjadi pelopor gerakan anti-judi melalui edukasi, diskusi, dan penyediaan layanan konseling. Metode *Social Network Analysis* terbukti efektif memetakan pengaruh sosial dalam kelompok sebaya, sehingga dapat dijadikan alat bantu dalam strategi pencegahan perilaku menyimpang. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas responden dan menggabungkan pendekatan kualitatif guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah, Wahfidz, and Roffi'ah. "Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor." *Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 13–22.
- Ariyanti, Yunila Dwi Putri. "Analisis Centrality Aktor Pada Penyebaran Informasi Kuliner Di Media Sosial Dengan Menggunakan Social Network Analysis." *J. Syst. Inf. Technol. Electron. Eng* 2, no. 1 (2022): 23–31.
- Asriadi. "Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros)." *Jurnal Teknik* 4, no. 2 (2020): 50–57.
- "Brilliando Childa Kurniawan Skripsi FIA SNA.Pdf," n.d.
- Brown, B Bradford. "Adolescents' Relationships with Peers." *Handbook of Adolescent Psychology*, 2004, 363–94.
- Dedy, Syamsuar. "Analisis Sentralitas Aktor Pada Struktur Jaringan Politik Dengan Menggunakan Metode Social Network Analysis (SNA): Studi Kasus Group Facebook Lembaga Survei Sosial Media." *Analisis Sentralitas Aktor Pada Struktur Jaringan Politik Dengan Menggunakan Metode Social Network Analysis (SNA): Studi Kasus Group Facebook Lembaga Survei Sosial Media*, 2022.
- GUIDE, U. "UCINET 6 for Windows Software for Social Network Analysis," 1999.
- Jaafar, Graciela Bianca, Nuke Farida, and Kamila Nur Imani Putri. "Analisis Struktur Dan Karakter Jaringan Komunikasi Olahraga Tagar# Timnasday Di Twitter." *Mediakom: Jurnal Ilmu Komunikasi* 6, no. 2 (2023): 220–31.
- Jonyanis, Jonyanis, and Maulana Adli. "Perilaku Judi Online (Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau)." Riau University, 2015.
- Kartono, Kartini. "Patologi Sosial 2: Kenakalan Remaja," 2008.
- Maharani, Nanda Deristia, Nurist Surayya Ulfa, and Sunarto Sunarto. "Pengaruh Intensitas Komunikasi Peer Group Dan Terpaan Pesan Promosi Judi Online Di Media Sosial Terhadap Perilaku Adiktif Bermain Judi Online." *Interaksi Online* 11, no. 2 (2023): 1–11.
- Mastan, Ignatius Adrian, and Christianto Christianto. "Penerapan Social Network Analysis Dalam Menganalisis Kerjasama Tokopedia Dengan Boyband Korea BTS." *BIP's Jurnal Bisnis Perspektif* 13, no. 1 (2021): 32–42.
- Rifai, Ahmad, Eka Putri Rachmawati, and Dinar Anggit Wicaksono. "Social Network Analysis Dalam Mengukur Keaktifan Promosi Universitas Di Media Sosial Twitter." *The Indonesian Journal of Computer Science* 11, no. 3 (2022).
- Wasserman, Stanley, and Katherine Faust. "Social Network Analysis: Methods and Applications," 1994.

Weir, David, and Sa'ad Ali. "Social Network Theory." *A Guide to Key Theories for Human Resource Management Research*, 2024, 280–86.  
<https://doi.org/10.4337/9781035308767.ch36>.

Yusuf Akbar, Tandiyo Pradekso, Nurist Surayya Ulfa. "Pengaruh Terpaan Iklan Judi Online Di Media Sosial , Tingkat Pengawasan Orang Tua , Dan Intensitas Online Ilmu Komunikasi , Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik , Universitas Diponegoro Minat Masyarakat Indonesia Dalam Permainan Judi Online Makin Meningk," n.d.