

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai komunikasi persuasif yang digunakan oleh teman sebaya dalam mengajak mahasiswa untuk bermain judi slot, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

5.1.1 Strategi Komunikasi Persuasif

Teman sebaya menggunakan berbagai strategi komunikasi persuasif untuk mempengaruhi mahasiswa agar tertarik bermain judi slot. Teknik yang paling sering digunakan meliputi:

A. Metode Asosiasi

Metode ini mengaitkan judi slot dengan pengalaman sosial yang menyenangkan dan potensi keuntungan finansial. Ajakan bermain seringkali disampaikan secara tidak langsung melalui cerita sukses pemain sebelumnya. Mahasiswa yang mendengar kisah tersebut cenderung melihat judi slot sebagai peluang mendapatkan keuntungan dengan mudah. Untuk meningkatkan kredibilitas, teman sebaya kerap menunjukkan bukti kemenangan dalam bentuk tangkapan layar atau video.

B. Metode Integrasi

Metode ini melibatkan pembangunan kedekatan emosional dan relasi sosial yang kuat antara teman sebaya dan mahasiswa yang diajak. Selain mengajak bermain, mereka menciptakan suasana keakraban yang membuat mahasiswa merasa diterima dalam kelompok. Tekanan sosial dan keinginan untuk tetap menjadi bagian dari lingkungan pertemanan membuat mahasiswa sulit menolak ajakan tersebut. Bahkan, mahasiswa yang awalnya menolak sering kali akhirnya mencoba bermain karena terus-menerus berada dalam lingkungan yang mendukung aktivitas perjudian.

C. Metode Pay-Off Fear – Arousing

Teknik ini memanfaatkan rasa takut kehilangan kesempatan (FOMO) dengan menekankan potensi keuntungan besar dalam waktu

singkat. Teman sebaya sering menceritakan kisah sukses dan menyoroti bahwa hanya mereka yang berani mengambil risiko yang bisa meraih hasil besar. Strategi ini sangat efektif, terutama bagi mahasiswa yang mengalami tekanan finansial atau mencari cara cepat untuk mendapatkan uang. Selain itu, ketakutan tertinggal dari teman-teman yang sudah menang semakin memperkuat daya tarik judi slot.

D. Metode Icing

Metode ini menonjolkan hanya aspek positif dari judi slot, sementara potensi kerugian diabaikan atau dikaburkan. Teman sebaya lebih sering membagikan cerita kemenangan daripada kekalahan. Jika ada yang kalah, hal itu dianggap sebagai bagian dari proses menuju kemenangan besar. Banyak mahasiswa yang akhirnya kecanduan judi slot awalnya hanya mendengar tentang keuntungan, baru menyadari risikonya setelah mengalami kerugian signifikan. Teknik ini efektif dalam menciptakan ilusi bahwa judi slot menguntungkan, padahal lebih banyak orang mengalami kerugian daripada mendapatkan keuntungan.

5.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Persuasi

Tidak semua mahasiswa mudah terpengaruh oleh ajakan teman sebaya untuk bermain judi slot. Ada beberapa faktor yang menentukan seberapa efektif komunikasi persuasif dalam mempengaruhi keputusan mahasiswa, yaitu:

A. Kesadaran Finansial

Mahasiswa dengan pemahaman keuangan yang baik lebih waspada terhadap risiko perjudian dan cenderung menolak ajakan bermain. Sebaliknya, mereka yang kurang memahami risiko finansial lebih mudah tergoda oleh iming-iming keuntungan cepat.

B. Hubungan Sosial

Mahasiswa dengan ikatan sosial kuat terhadap pengajak lebih rentan terpengaruh, sementara mereka yang berada di lingkungan bebas judi slot cenderung tidak tertarik.

C. Sikap terhadap Risiko

Individu dengan toleransi risiko tinggi melihat judi slot sebagai peluang, sedangkan mereka yang lebih berhati-hati cenderung skeptis dan sulit dipengaruhi.

D. Paparan terhadap Bukti Visual

Melihat bukti kemenangan seperti tangkapan layar meningkatkan ketertarikan mahasiswa, menciptakan ilusi bahwa judi slot mudah dimenangkan.

5.2 Saran

Untuk lembaga dan peneliti selanjutnya, disarankan untuk melanjutkan penelitian tentang Analisis Komunikasi Persuasif Teman Sebaya dalam Praktik Judi Slot di Kalangan Mahasiswa dengan fokus yang lebih mendalam, khususnya dalam memahami pola komunikasi, faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas ajakan, serta dampak sosial yang ditimbulkan.

kepada berbagai pihak yang memiliki peran penting dalam pencegahan perjudian :

1. Institusi pendidikan perlu meningkatkan edukasi tentang risiko perjudian melalui program seminar dan workshop yang terintegrasi dalam kurikulum.
2. Pengembangan program dukungan, seperti sesi konseling dan kelompok dukungan, sangat penting untuk membantu mahasiswa yang terpengaruh.
3. Kampanye media sosial juga dapat dimanfaatkan untuk mengedukasi mahasiswa tentang bahaya perjudian dan menyediakan testimoni dari individu yang pernah terpengaruh.
4. Pembentukan komunitas positif melalui kegiatan sehat dan konstruktif akan menciptakan alternatif bagi perjudian.
5. Pelatihan keterampilan hidup, seperti pengambilan keputusan dan manajemen stres, dapat memperkuat kemampuan mahasiswa dalam menolak ajakan judi.

6. Kerja sama antara institusi pendidikan, organisasi non-pemerintah, dan pemerintah sangat diperlukan untuk menciptakan program pencegahan yang sistematis.
7. Melakukan monitoring dan evaluasi secara berkala untuk memahami tren perjudian dan mengukur efektivitas program yang diterapkan.

Dengan langkah-langkah ini, diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang lebih aman dan mendukung kesehatan mental serta finansial mahasiswa.

