

## KOMUNIKASI PERSUASIF DALAM PERJUDIAN ONLINE SABA SPORT M88

Muhammad Shiddieqy<sup>1</sup>, Nurliah<sup>2</sup>

### *Abstrak*

*Komunikasi persuasif adalah suatu proses komunikasi yang dimaksudkan untuk mempengaruhi pandangan, sikap, keyakinan atau tindakan seorang pendengar dengan maksud untuk meyakinkan mereka agar menerima pandangan atau melakukan tindakan tertentu. Penelitian ini menyoroti tantangan utama yang muncul seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, di mana kemajuan teknologi, Khususnya internet, telah menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat. Dampak kemajuan teknologi saat ini dapat dilihat dari berbagai sudut, baik positif maupun negatif. Salah satu contoh dampak negatif yang muncul adalah fenomena perjudian bola online. yang merupakan perilaku yang melanggar hukum dan menjadi dampak negatif dari perkembangan teknologi saat ini. Penelitian ini menemukan bahwa responden memiliki minat terhadap judi bola online dan familiar dengan praktik tersebut berkat informasi yang mereka terima melalui pesan singkat dan WhatsApp. Kelebihan dari judi bola online termasuk kemampuan untuk beroperasi di luar cakupan hukum karena kerahasiaannya, serta fleksibilitas untuk bermain kapan saja dan di mana saja selama terhubung dengan internet. Oleh karena itu, potensi pelanggan baru atau yang sudah ada dapat dipengaruhi oleh upaya individu-individu dalam mempromosikan keuntungan-keuntungan yang ditawarkan oleh situs m88 ini*

**Kata Kunci:** *Komunikasi, Persuasif, Judi Online, Mahasiswa.*

### **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi saat ini mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, menjadi bagian integral dari kehidupan manusia di hampir seluruh dunia. Dampak dari kemajuan teknologi terasa dalam segala aspek kehidupan, di mana tidak dapat dipungkiri bahwa hal ini secara umum membuat kehidupan menjadi lebih mudah. Berkat kemajuan teknologi, kita mampu mengatasi Dahulu, batasan jarak memisahkan satu individu dengan individu lainnya. Dulu komunikasi hanya sebatas surat dan telepon, namun saat ini kita bisa berkomunikasi langsung Berinteraksi dengan

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Program S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: [dikdieqy9@gmail.com](mailto:dikdieqy9@gmail.com)

<sup>2</sup> Dosen Pembimbing I dan staff Pengajar Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.

orang lain melalui video call di perangkat komputer atau smartphone Sehingga, mengurangi dampak jarak dalam proses komunikasi. Perkembangan teknologi komunikasi telah menghasilkan berbagai fitur dengan keunggulannya masing-masing, seperti smartphone, tablet, dan laptop. Hampir semua fitur tersebut memungkinkan akses internet dari berbagai lokasi dan kapan saja. Masyarakat pada umumnya merasakan manfaat dari kemajuan teknologi tersebut dan cenderung bergantung padanya sehingga memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia secara keseluruhan. Hal ini dapat membawa dampak positif seperti kemudahan dalam akses informasi dan komunikasi, namun juga dapat menimbulkan dampak negatif seperti ketergantungan yang berlebihan pada teknologi, kecenderungan untuk menjadi malas, dan risiko mengakses konten berbahaya seperti situs web pornografi. Pengembangan Teknologi juga semakin memudahkan para penjudi dengan hadirnya berbagai Situs judi bola online seperti sbobet, ibcbet, 338a, Guvinta, Mansion88, dan lain sebagainya dapat diakses melalui internet. Proses taruhan sepak bola online melibatkan penggunaan nomor rekening kartu kredit dan transfer taruhan langsung melalui internet, menggantikan metode tradisional. Berkat kemajuan ini, penjudi sepak bola online tidak perlu lagi melakukan perjalanan ke lokasi fisik tertentu untuk memasang taruhannya tanpa terkendala jarak dan waktu melalui jaringan internet yang tersedia.

Pelajar mempunyai kebebasan untuk berpartisipasi dan terlibat dalam permainan judi online berkat website yang memfasilitasi kegiatan tersebut. Peneliti melihat adanya fenomena keterlibatan siswa dalam permainan judi online berdasarkan interaksinya dengan sesama siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam dengan judul “Komunikasi Persuasif Dalam Judi Online Di Saba Sport M88” untuk mendalami topik tersebut lebih jauh, diantaranya faktor-faktor yang mendorong partisipasi pelajar dalam permainan judi online dan akibat yang timbul dari hal tersebut. keterlibatan mereka dalam permainan itu.

### **Kerangka Dasar Teori**

#### ***Definsi Komunikasi Persuasif***

Istilah Persuasi berasal dari bahasa Latin “persuasio” yang berasal dari kata kerja “membujuk” melibatkan upaya untuk merayu, mengajak, atau membujuk individu. Hal ini mencakup proses mempengaruhi pendapat, sikap dan tindakan seseorang melalui manipulasi psikologis sehingga individu tersebut tampak bertindak atas kemauannya sendiri. Secara lebih luas, komunikasi persuasif juga dapat diartikan sebagai upaya mengajak atau membujuk orang agar bertindak sesuai dengan keinginan komunikator. Tujuan dari upaya persuasi ini mungkin berkisar pada penguatan sikap atau keyakinan pendengar, atau mengarahkan mereka untuk bertindak dengan cara tertentu.

Persuasi juga dapat dilihat sebagai upaya mengubah sikap melalui pesan, dengan fokus pada karakteristik komunikator dan penerima pesan. Komunikasi persuasif melibatkan pemahaman tentang karakteristik

komunikator, serta pesan-pesan yang dapat mempengaruhi komunikator. Persuasi adalah suatu proses dimana seseorang mempengaruhi pandangan, sikap dan tindakan orang lain Dengan menggunakan manipulasi psikologis, individu dipengaruhi untuk bertindak seolah-olah itu adalah keputusannya sendiri. Menurut Perloff (2017), pakar komunikasi terkemuka dalam bidang studi persuasi, komunikasi persuasif diartikan sebagai proses komunikasi yang bertujuan untuk mempengaruhi pandangan, sikap, keyakinan atau perilaku pendengar, dengan tujuan utama meyakinkan orang lain untuk melakukan hal yang sama. menerima pandangan atau tindakan tertentu. Ada beberapa indikator yang dapat dikenali dalam komunikasi persuasif.

### ***Internet***

Internet adalah jaringan komputer yang tersebar di seluruh dunia, yaitu suatu sistem global yang menghubungkan seluruh jaringan komputer dengan menggunakan standar Internet Protocol Suite (TCP/IP) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa markup yang digunakan untuk membuat halaman web. HTML terdiri dari sekumpulan kode berbasis teks standar yang sederhana, yang dapat dibaca dan diinterpretasikan oleh semua jenis komputer, sehingga menghasilkan tampilan informasi yang seragam. HTML ditemukan oleh Tim Berners-Lee, seorang peneliti di European Laboratory for Particle Physics (CERN) di Jenewa, Swiss, yang merupakan organisasi yang beranggotakan 18 negara Eropa.

Menurut Sidharta (2016), internet adalah jaringan komputer yang terhubung dan menyediakan layanan informasi secara menyeluruh. Selain itu, internet dianggap sebagai platform virtual yang menjadi partner bagi perusahaan, politik, dan hiburan, menghadirkan segala aspek secara holistik di dalamnya. Tung (2017) menggambarkan internet sebagai suatu jaringan yang dilengkapi dengan satelit komunikasi yang memiliki beragam kegunaan dan tentunya mendukung HTTP (Hypertext Transfer Protocol) secara global. Saat membuat permintaan atau menerima file dari server web, browser web harus mematuhi protokol HTTP ini. Protokol ini biasanya digunakan untuk mengakses situs web.

Selain HTTP, Pengembangan HTTPS (Hypertext Transfer Protocol Secure) melibatkan Keamanan Data RSA, Teknologi Integrasi Perusahaan, dan Pusat Aplikasi Superkomputer Nasional (NCSA). HTTPS bertujuan untuk meningkatkan keamanan komunikasi antara server dan klien dengan mengenkripsi data, terutama saat menggunakan formulir untuk memasukkan informasi. Ketika pengguna mengklik tombol persetujuan aman, aplikasi klien akan memulai pembuatan kunci keamanan untuk sesi formulir.

### ***Media Sosial***

Media sosial adalah sebuah platform daring yang membangun dan memperdalam interaksi antarmanusia serta menggunakan teknologi berbasis web untuk meningkatkan interaktivitas komunikasi. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai "kumpulan aplikasi

internet yang dibangun di atas fondasi teori dan teknologi Web 2.0, yang memfasilitasi pembuatan dan pertukaran konten oleh pengguna." Jejaring sosial, di sisi lain, adalah situs web yang memungkinkan setiap individu untuk membuat halaman web pribadi dan kemudian menghubungkannya dengan teman untuk bertukar pesan dan berbagi informasi. Dalam karyanya "Komunikasi Interpersonal", Alo Liliweri (2015) menunjukkan bahwa para profesional telah memberikan berbagai definisi tentang media sosial. Michelle Chmielewski, misalnya, menggambarkan media sosial sebagai platform yang memfasilitasi diskusi simultan mengenai aktivitas dan pandangan dunia, serta transfer informasi secara global atau ke berbagai arah melalui teknologi digital.

Sally Falkow mengatakan bahwa media sosial mengubah lanskap media dari komunikasi satu arah menjadi interaksi dua arah. Ini dicapai dengan menyediakan platform daring bagi individu untuk aktif berpartisipasi dan berkolaborasi. Melalui media sosial, Individu memiliki kesempatan untuk terhubung dengan orang, tim, atau organisasi yang memiliki pengetahuan khusus melalui media sosial. Mereka dapat berkomunikasi secara terbuka dan transparan, menerima dan mendiskusikan ide-ide baru sebagai dasar pengambilan keputusan bisnis. Media sosial adalah platform yang memungkinkan pengguna daring untuk berinteraksi, berkontribusi pada pembuatan konten, dan kemudian merespons berdasarkan identitas dan minat mereka dalam masyarakat secara luas. Menurut Mayfield (2008), media sosial mencakup berbagai platform seperti blog, jejaring sosial, wiki, ensiklopedia online, forum virtual, dan dunia virtual, di mana individu dapat berinteraksi, berbagi, dan membuat pesan menggunakan avatar dan karakter 3D.

### ***Perjudian Online***

Perjudian adalah tindakan dengan sengaja mempertaruhkan nilai atau barang yang dianggap berharga, dengan kesadaran akan risiko yang ada dan harapan akan hasil tertentu mengenai hasil dari suatu peristiwa seperti permainan, pertandingan, kompetisi, atau peristiwa lain yang mempunyai hasil yang tidak pasti (Fahri, 2019). Kegiatan perjudian mengacu pada berbagai jenis permainan yang peluang menangnya sangat bergantung pada faktor keberuntungan, dan peluang menang dapat ditingkatkan dengan meningkatkan kecerdasan atau keterampilan individu pemainnya. Dalam konteks perjudian, ini juga mencakup segala bentuk taruhan pada hasil suatu pertandingan atau kompetisi lain yang bukan merupakan bagian dari permainan atau kompetisi yang diikuti.

Menurut definisi dalam Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, perjudian atau perjudian diartikan sebagai praktek penggunaan uang sebagai taruhan. Perjudian adalah tindakan memasang sejumlah uang atau harta benda dalam permainan tebak-tebakan berdasarkan keberuntungan, dengan tujuan memperoleh uang atau harta benda dalam jumlah lebih besar dari yang dipertaruhkan semula (Fahri, 2019). Pada awalnya, perjudian adalah sebuah kegiatan kreatif dan netral, sering kali dianggap sebagai hiburan sederhana

untuk mengisi waktu luang. Namun, dalam lingkungan yang netral ini, ketegangan dan dorongan untuk menang terus meningkat dengan penambahan Elemen baru seperti bertaruh dengan uang, barang, atau tindakan berharga (Zainal, 2020) telah diperkenalkan. Setiap perbuatan manusia mempunyai implikasi terhadap lingkungan sekitar, bisa berdampak baik atau buruk bagi individu tersebut. Hal ini juga berlaku dalam konteks bermain online. Perjudian online seringkali dianggap sebagai kegiatan yang mengganggu fungsi sosial masyarakat dan dianggap melanggar norma etika yang berlaku. Oleh karena itu, perjudian online seringkali memberikan dampak negatif atau merugikan baik bagi pemainnya maupun orang lain.

Para ahli menyatakan bahwa lima faktor memiliki dampak besar pada kecenderungan berjudi. Menurut Zainal (2020), faktor-faktor tersebut adalah Aspek-aspek yang perlu dipertimbangkan mencakup faktor ekonomi dan sosial, situasional, pembelajaran, persepsi kemungkinan menang, dan persepsi berbasis keterampilan. Pertimbangan ekonomi dan sosial berkaitan dengan pandangan bahwa perjudian dapat menjadi sarana bagi individu dari strata sosial dan ekonomi bawah untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Sedangkan unsur situasional meliputi tekanan dari teman, kelompok, atau lingkungan untuk berjudi, serta strategi pemasaran yang memberikan kesan bahwa menang dalam berjudi adalah hal yang lumrah. Unsur pembelajaran mengindikasikan bahwa pengalaman menyenangkan sering disimpan dalam ingatan dan diinginkan untuk diulang kembali. Selanjutnya, persepsi kemungkinan menang adalah persepsi individu tentang peluang keberhasilan mereka dalam berjudi, sering kali tidak realistis. Terakhir, komponen keterampilan berbasis persepsi menyoroti keyakinan penjudi bahwa keberhasilan mereka adalah hasil dari keterampilan mereka, bukan keberuntungan semata. Mereka terus mencari kemenangan yang diyakini akan mereka raih.

### **Facebook**

Facebook adalah sebuah platform komunikasi daring Platform ini, yang diciptakan Pada tanggal 4 Februari 2004, Mark Zuckerberg, alumnus Universitas Harvard dan mantan mahasiswa Ardsley, memulai sebuah platform yang memfasilitasi hubungan Dengan anggota keluarga, saudara dan teman yang mungkin sudah lama tidak bertemu. Awalnya keanggotaan Facebook hanya terbatas, khususnya untuk mahasiswa Harvard, namun kemudian diperluas untuk mahasiswa dari universitas lain yang memiliki alamat email dengan domain .edu atau .ac. Seiring berjalannya waktu, jumlah anggota Facebook terus bertambah, dan pada tanggal 11 September 2006, Facebook resmi dibuka untuk umum, menerima alamat email dari berbagai domain, tidak hanya terbatas pada .edu atau .ac.

Dari September 2006 hingga September 2007, Facebook mengalami peningkatan peringkat yang besar, naik dari peringkat 60 ke peringkat 7 sebagai salah satu situs yang paling sering dikunjungi. Bahkan di Amerika Serikat, Facebook berhasil mengungguli kompetitor seperti Flickr dengan mengunggul

sekitar 8,5 juta foto setiap harinya. Semua perangkat yang terhubung ke internet, seperti komputer desktop, laptop, dan ponsel cerdas, memungkinkan akses ke Facebook. Setelah mendaftar, pengguna dapat membuat profil yang berisi informasi tentang dirinya. Mereka juga memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan mengirimkan pesan, gambar, dan media lain baik secara publik maupun pribadi kepada pengguna lain yang mereka pilih untuk dijadikan teman dan diikuti. Selain itu, pengguna dapat bergabung dengan grup yang memiliki minat yang sama, mengobrol langsung menggunakan Facebook Messenger, dan mendapatkan pembaruan tentang aktivitas teman dan halaman Facebook yang mereka ikuti. Pada bulan Oktober 2021, nama perusahaan Facebook diubah menjadi Meta Platforms, atau disingkat "Meta", karena perusahaan tersebut mengalihkan fokusnya untuk mengembangkan "metaverse", seperti yang diumumkan oleh pemiliknya. Namun perubahan tersebut tidak berdampak pada nama situs jejaring sosial Facebook itu sendiri, begitu pula keputusan menetapkan Alphabet sebagai perusahaan induk Google pada tahun 2015.

### **Metode Penelitian**

Berdasarkan sifat dan spesifikasi penelitian ini, metodologi yang paling sesuai adalah penelitian deskriptif kualitatif. Metode ini akan membantu peneliti dalam menyajikan informasi dan data yang diperlukan, terutama terkait dengan fakta-fakta yang berkaitan dengan Sebuah Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mengevaluasi situasi alam (Sugiyono, 2017), dimana data yang dikumpulkan berupa Kata-kata dan ilustrasi digunakan sebagai bentuk data, bukan angka. Cuplikan informasi dari laporan penelitian dimaksudkan untuk menggambarkan kerangka laporan. Referensi dan data diperoleh melalui catatan lapangan, gambar, rekaman dan dokumen resmi lainnya. Kegiatan ini merupakan bagian dari program daring yang melibatkan mahasiswa Universitas Mulawarman Samarinda.

### **Hasil Penelitian**

Penelitian yang telah dilakukan membahas komunikasi persuasif Mahasiswa terkait perjudian online yang dipromosikan melalui platform media sosial Facebook, sesuai dengan fokus penelitian.

#### **1. Kejelasan dan Ketepatan Pesan**

Menurut hasil wawancara dengan informan Angga (27 tahun), dia menjelaskan bahwa awalnya dia tergoda untuk bermain judi bola online sebelum wabah covid-19, ketika seorang teman menawarkannya dengan iming-iming keuntungan besar dengan modal kecil, mengacu pada kesempatan untuk memperoleh jutaan, karena dia mendengar bahwa beberapa temannya pernah memenangkan hadiah besar atau jackpot. Akurasi pesan mengacu pada kemampuan menyusun pesan dan mengkomunikasikannya dengan jelas kepada audiens. Dalam konteks komunikasi persuasif, keakuratan pesan sangat penting untuk memastikan argumen dan tujuan persuasi tersampaikan dengan baik.

Oleh karena itu, pesan persuasif harus disampaikan dengan jelas dan tepat agar dapat dipahami dengan baik oleh khalayak. Dalam komunikasi persuasif, pesan yang jelas dan tepat bekerja sama dengan janji keuntungan jika bergabung dengan situs tertentu. Pesan-pesan yang disampaikan melalui WhatsApp mengajak untuk bergabung sebagai anggota judi online dengan menawarkan bonus hadiah. Pesan tersebut memberikan instruksi detail untuk mengakses tautan yang diberikan, sering kali mengarahkan pengguna untuk masuk melalui Google dengan mencari M88.com. Pesan-pesan berikutnya mungkin menanyakan apakah penerima telah berhasil memenangkan sesuatu dari situs tersebut. Jika belum, mereka menawarkan kesempatan untuk meraih kemenangan Dengan investasi sebesar Rp 30 ribu, penerima pesan berpotensi memperoleh jumlah kemenangan yang besar.

## **2. *Relevansi dan Daya Tarik Pesan***

Dalam hasil wawancara dengan informan Alan (21 tahun), dia mengungkapkan bahwa dalam akun judi bola, sering kali terdapat bonus saldo bulanan, namun jika jarang dimainkan, bonus tersebut mungkin akan hilang. Dia juga mencatat pengalamannya bergabung dalam kelompok yang berbagi hasil taruhan yang dapat diikuti jika ada kebingungan dalam memilih tim untuk dipertaruhkan. Alan juga mengungkapkan bahwa dalam kelompok taruhan bola, seringkali ada acara dengan hadiah yang cukup besar. Signifikansi dan ketertarikan terhadap sebuah pesan merupakan dua faktor utama dalam komunikasi persuasif yang mempengaruhi kemampuan sebuah pesan dalam mempengaruhi dan meyakinkan khalayak. Ketidaksesuaian pesan dalam konteks perjudian online dapat memberikan dampak buruk bagi pemain. Pesan yang tidak pantas, seperti promosi yang tidak sesuai dengan preferensi pemain, dapat mengganggu pengalaman berjudi dan meningkatkan risiko perilaku berjudi berlebihan. Itu sebabnya, penyedia layanan perjudian online harus memastikan bahwa pesan mereka sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pemain untuk menjaga pengalaman perjudian tetap menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi ketertarikan pesan yang disampaikan oleh pengelola situs judi online yang kerap menggunakan berbagai strategi seperti SMS gateway dan promosi hadiah, untuk menarik minat pemain.

## **3. *Bukti atau Argumen yang Kuat***

Berdasarkan informasi yang diungkapkan oleh Riski (21 tahun) dalam wawancaranya, ia menyatakan, "Saya bermain judi bola karena saya menikmati menonton pertandingan, terutama ketika tim favorit saya bermain. Saya kadang-kadang bertaruh pada satu tim, dan kadang-kadang saya membuat parlay jika banyak tim Eropa yang bermain. Modal yang saya gunakan hanya 10 ribu rupiah, tetapi kadang-kadang bisa menghasilkan 200 ribu rupiah atau bahkan lebih jika beruntung. Banyak pesan yang masuk melalui WhatsApp setelah mulai bermain judi bola online, dan ada admin yang kadang-kadang ingin membantu para pemain untuk menang dengan mengirimkan daftar pasangan tim sepak bola yang kemungkinan akan menang dalam pertandingan tersebut. Dalam konteks komunikasi persuasif, penggunaan bukti atau argumen

yang kuat sangat penting untuk meyakinkan audiens dan membangun kepercayaan terhadap pesan yang disampaikan pembicara. Penggunaan bukti atau argumentasi yang kuat dalam perjudian bola online dapat mempengaruhi pemain untuk mengambil keputusan taruhan yang lebih rasional. Dengan memanfaatkan data statistik, informasi tentang tim, dan fakta relevan tentang pertandingan, pemain memiliki dasar yang lebih kuat untuk membuat prediksi yang lebih tepat. Hal ini pada akhirnya dapat membantu mengurangi risiko dan meningkatkan peluang keberhasilan dalam taruhan mereka. Pemain yang mempertimbangkan argumen kuat dalam keputusan taruhannya juga lebih cenderung mematuhi prinsip perjudian yang bertanggung jawab karena mereka memiliki dasar yang lebih kuat dalam mengelola risiko. Namun, perlu diingat bahwa unsur keberuntungan selalu ada dalam perjudian, jadi bukti atau argumen yang kuat tidak dapat menjamin kemenangan yang pasti. Oleh karena itu, penting bagi pemain untuk mengintegrasikan bukti dengan manajemen risiko yang baik dan menyadari bahwa taruhan selalu membawa risiko finansial.

#### **4. Otoritas atau Keahlian Pembicara**

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara dengan Mawan (21 tahun), ia mengungkapkan bahwa dirinya menyukai judi bola online karena lebih menantang dan selalu menimbulkan rasa penasaran. Selain itu ia juga tertarik dengan judi bola online karena sering kali berhasil memenangkan taruhan meski dalam jumlah kecil. Sebagai contoh, dia mengungkapkan bahwa dia memenangkan 300 ribu rupiah dalam satu pertandingan selama Piala Dunia. Namun, itu merupakan jumlah kemenangan tertinggi yang pernah dia capai. Ketika kita berbicara tentang kewibawaan Dalam konteks komunikasi persuasif, keahlian seorang pembicara mengacu pada kemampuannya memiliki pengetahuan yang mendalam dan pengalaman yang relevan terkait dengan topik yang dibicarakan. Kehadiran otoritas atau keahlian ini memberikan bobot dan kredibilitas terhadap pesan yang disampaikan pembicara kepada khalayak. Admin situs judi online sering menggunakan WhatsApp untuk menawarkan iming-iming hadiah dan bantuan yang menarik. Selain itu, mereka juga menggunakan taktik "bantuan orang dalam" untuk merayu para calon pelanggan.

Penjualan sering kali menjanjikan kesuksesan besar kepada pelanggan jika mereka memilih untuk mendaftar dan melakukan penyetoran melalui platform. Kehadiran Kewenangan atau keahlian dalam komunikasi persuasif mengacu pada pengakuan dan kepercayaan yang diberikan kepada seorang pembicara berdasarkan pengetahuan, kredibilitas dan pengalaman yang dimilikinya dalam bidang yang berkaitan dengan pesan yang ingin disampaikan. Otoritas atau keahlian yang kuat dapat memperkuat argumen dan meyakinkan audiens. Dengan memiliki pengetahuan dan pengalaman yang luas, pembicara dapat menyampaikan argumentasi yang kuat, menyajikan



bukti-bukti yang meyakinkan, dan memberikan wawasan yang berharga bagi pendengar.

### ***Kesimpulan***

Platform perjudian online M88 telah menggunakan komunikasi persuasif melalui administrator untuk berinteraksi dengan calon pelanggan yang tertarik berjudi online. Pendekatan ini melibatkan penyampaian pesan yang mencakup Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa pengelola perjudian online ini menyampaikan pesan dengan fokus pada kejelasan, keakuratan, relevansi, daya tarik, bukti atau argumentasi yang kuat, serta kewibawaan atau keahlian pembicara. Tujuannya adalah untuk mempengaruhi calon anggota memahami sistem perjudian online yang akan diikuti. Selain memberikan instruksi, pengelola situs judi online ini juga menawarkan berbagai macam promosi atau hadiah sebagai insentif bermain di situs M88. Mereka mengamati aspek-aspek penting dalam menyampaikan suatu pesan, seperti Keakuratan dan kejelasan pesan, relevansi dan daya tarik pesan, persuasif bukti atau argumen, dan otoritas atau keahlian pembicara. Pemerintah perlu mengambil langkah-langkah yang tepat untuk mengatasi permasalahan perjudian sepak bola online, termasuk mempertimbangkan opsi untuk menonaktifkan atau menghapus akun perjudian online. Sebab, dampak negatifnya berpotensi merugikan generasi muda dan dapat mengancam masa depan bangsa. Siswa hendaknya menghindari godaan berjudi yang hanya memberikan kepuasan instan. Langkah ini harus dimulai dari kesadaran pribadi dan dukungan dari lingkungan sekitar. Praktik perjudian dapat menimbulkan dampak negatif terhadap individu yang terlibat di dalamnya, termasuk risiko kecanduan yang sulit diatasi dan dorongan untuk melakukan tindakan kriminal seperti pencurian dan penipuan. Selain itu, perjudian bertentangan dengan prinsip-prinsip agama dan hukum yang menekankan pentingnya iman dan kesadaran spiritual. Menyadari bahwa perjudian hanya membawa dampak negatif dapat membantu mengendalikan keinginan untuk berjudi. Pelajar yang bijak hendaknya mempertimbangkan dengan matang sebelum mengambil keputusan, dengan mempertimbangkan akibat baik dan buruknya. Penting untuk tidak terbuai dengan harapan akan keuntungan, mengingat hasil dari perjudian selalu tidak menentu, apalagi jika melibatkan tindakan yang dianggap melanggar norma dan nilai masyarakat.

***Daftar Pustaka***

Arikunto, Suharsimi, (2016), *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*.

Jakarta: Rineka Cipta.

Lani Sidharta (2013) Definisi Internet01-08-2012. Sumber: <http://4gunghidayatulloh.wordpress.com/2010/11/22/pengertianinternet-dan-manfaatnya-menurut-para-ahli/>. www.kbbi.web.id 10 September 2012.

Lenaini, I. (2021). Teknik pengambilan sampel purposive dan snowball sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6 (1), 33-39.

Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung PT Remaja Rosdakarya.

Rafiq, A. (2020). Dampak media sosial terhadap perubahan sosial suatu masyarakat. *Global Komunika*, 1(1), 18-29.

Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.