

KONFORMITAS PADA KELOMPOK JUDI *ONLINE* POKER DI PEKANBARU

Oleh: Irvan Ardian Putra

Dosen Pembimbing: Dr. Yasir, M. Si

Jurusan Ilmu Komunikasi – Konsentrasi Hubungan Masyarakat
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau
Kampus Bina Widya Jl.HR Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru Pekanbaru 28293
Telp/Fax 0761-63272

ABSTRACT

In this modern era with the developments of technology, gambling has been transformed from traditional gambling to online gambling. Based on the preliminary research. It was found that there were online poker gambling games used by gamers (the term for computer game players) for gambling activities. It is carried out by the gamers and it also has affect to other people around them. The focus of this research activity is the conformity of online in this poker groups in to internet station. it is located in Tampan sub-district, Pekanbaru City.

The research methodology used qualitative descriptive, in indicting the data the research used interviews, observation and documentation. Informants were by using purposive sampling technique. While to again the validity in this by using source triangulation.

Based on the results of the study it can be seen that the online poker gambling players in two internet station in Tampan District because of the interaction and communication carried out by fellow internet users. Among them are the imitators, individual desires, group cohesiveness, belief in friend and desire to be likened to other members, invitations from a environmental factors, aswell as profit factors obtained. This conformity occurs through a communication process where there is an exchange of information between gamers in internet station.

Pendahuluan

Seseorang secara tidak sadar mengikuti apa yang menjadi sebuah kebiasaan dari lingkungan sosial. Perjudian di kota Pekanbaru telah menjadi kebiasaan dalam lingkungan sosial masyarakat. Perjudian biasanya dilakukan oleh masyarakat kota yang berorientasi dengan keuntungan semata. Namun, di kota Pekanbaru kebiasaan berjudi juga telah dilakukan pada lingkungan sosial pedesaan atau pinggir kota. Bahkan, masyarakat di kota Pekanbaru tidak mengenal waktu untuk melakukan permainan judi tersebut dan bentuk perjudian pun beragam.

Judi dapat di artikan sebagai aktivitas yang dipertaruhkan untuk mendapatkan sebuah keuntungan apabila kita memenangkan taruhan. Semakin besar uang atau barang yang ditaruhkan harganya, akan semakin besar pula uang yang didapatkan. Dalam bermain pun kadang-kadang kita tanpa sadar telah melakukan perbuatan yang mengandung unsur perjudian secara kecil-kecilan. Misalnya, dalam bermain kelereng, lempar dadu, bermain kartu, dan sebagainya. Siapa yang menang akan mendapatkan hadiah tertentu, yang kalah akan memberikan atau melakukan sesuatu sesuai kesepakatan. Semua itu menunjukkan bahwa dalam permainan tersebut ada unsur perjudian. Ada sesuatu yang dipertaruhkan dalam permainan itu. Internet sudah merupakan kebutuhan pokok bagi jutaan orang yang ada di dunia. Salah satu hal yang diinginkan orang adalah ingin melakukan judi online dimana saja sehingga ketika adanya teknologi internet, maka berdirinya banyaknya perusahaan-perusahaan yang menyediakan fasilitas judi online di berbagai permainan seperti casino online, judi olahraga online, bahkan juga adanya poker online.

Lahirnya judi online pertama kalinya terjadi pada tahun 1990 an. Yang membuat pertama kali judi online adalah Antigua dan Barbuda yang ingin membuat peraturan Kebebasan bertransaksi dan proses. Ini memberikan negara kecil Caribbean mempunyai hak mendirikan bisnis seperti *casino online*. bersamaan dengan dilegalkannya hal ini, perusahaan teknologi yang penting didirikan. Microgaming menjadi perusahaan yang dikenal sebagai perusahaan yang berdiri untuk mengembangkan software permainan online. Hingga kini, perusahaan ini masih berjalan dan dipercaya sebagai perusahaan yang memberikan software yang dapat dipercaya untuk industri permainan online. Software mereka sekarang mendukung semua jenis permainan online yang mencakupi casino sampai poker. Bahkan perusahaan Microgaming bekerja sama dengan CryptoLogic untuk membantu memperkuat keamanan transaksi keuangan secara online.

Perkembangan selanjutnya di judi olahraga online. Kenyataannya tidak semua orang hanya bermain di casino online saja, Mereka juga suka akan halnya bertaruh dalam pertandingan olahraga. Hal ini sangat sulit untuk dihindari, sehingga membuat *InterTops*, perusahaan yang pertama kali mendirikan judi olahraga online di tahun 1996 mendirikan situs untuk para pemain. Ketika orang-orang melihat kesuksesan atas berdirinya perusahaan tersebut, maka mereka juga memulai mendirikan situs-situs yang mirip. Bahkan banyak juga yang berusaha menarik pelanggan-pelanggan baru dengan memberikan bonus-bonus dan dapat melakukan taruhan secara gratis. Promosi-promosi semakin meningkat seperti memberikan odd yang *special, cash back*. Semakin lama perusahaan-perusahaannya semakin maju sehingga bonus yang besar dan promosi yang lainnya juga semakin berkurang karena sudah menarik banyak pelanggan. Planet Poker dikenal sebagai situs online yang menawarkan permainan judi poker online. Ini dimulai

dari tahun 1998 dan memulai menarik banyaknya pelanggan. Sayangnya perusahaan tersebut melalui masalah yang banyak seperti masalah teknis dan masalah software lainnya. Di tahun tersebut kebanyakan orang menggunakan dial-up internet yang mempunyai koneksi yang cukup lambat sehingga agak sulit untuk *download* programnya.

Kumpulan orang-orang yang menghabiskan waktunya di warnet melakukan aktifitas judi online dan melakukan komunikasi terkait topik judi *online*. Komunikasi yang terjadi secara tatap muka oleh beberapa dikenal dengan komunikasi kelompok (Michael Burgoon dalam Wiryanto, 2008:82). Komunikasi kelompok terjadi diantara tiga orang atau lebih dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat. Orang yang awalnya hanya bagian dari orang-orang di warnet, baik hanya sekedar duduk maupun *online* biasa, menjadi tergiur dengan aktifitas judi *online* yang dilakukan oleh orang-orang di sekitarnya. Melalui komunikasi yang terjadi di antara mereka dalam berbagai informasi mengenai judi *online* menyebabkan orang-orang atau salah satu individu yang ada di warnet tersebut menjadi tertarik dan dapat mengingat bagian-bagian yang penting dalam komunikasi tersebut. Secara tidak langsung, pengaruh sosial yang terjadi dari orang-orang penjudi *online* sekitarnya mengakibatkan seorang mengubah sikap dan tingkah laku mereka agar sesuai dengan situasi sosial yang ada tersebut.

Bentuk pengaruh yang kuat tersebut terjadi ketika proses komunikasi antara orang-orang di warnet tentang kegiatan judi *online* dan ketika para penjudi *online* melangsungkan permainan judi *online*. Pertukaran informasi yang terjadi baik secara langsung maupun tidak menjadi sebuah

ketertarikan bagi orang-orang yang ada di warnet tersebut. Berdasarkan penemuan observasi awal, pengaruh yang diberikan tidak hanya terhadap orang-orang di warnet tetapi juga menjadikan warnet sebagai tempat yang dominan dengan permainan judi *online*.

Berdasarkan fenomena tersebut, dalam ilmu sosial dikenal dengan istilah konformitas, yakni suatu jenis pengaruh sosial yang mengakibatkan seorang mengubah sikap dan tingkah laku agar sesuai dengan norma sosial yang ada. Biasanya tanpa kita sadari bahwa tindakan yang kita lakukan tersebut atas dasar pengaruh dari luar diri kita yakni kelompok atau masyarakat sekeliling kita (Kiesler & Kiesler dalam Sarwono, 2008:39)

Dalam situasi sosial konformitas yang terjadi pada kelompok judi *online* yang ada di warnet-warnet biasanya dari pengguna internet. Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengetahui bagaimana bentuk konformitas kelompok pengguna judi *online*. Sehingga, judul yang diangkat pada penelitian ini adalah “**Konformitas Pada Kelompok Judi Online Poker Di Pekanbaru**”

Kajian Konseptual

Komunikasi Kelompok

Terminologi tatap muka (*face to face*) dalam sebuah kelompok merupakan hal yang sangat penting, mendengar dan melihat anggota kelompok lainnya serta mengatur umpan balik baik verbal maupun nonverbal, Sebuah kelompok memiliki tujuan yang diperjuangkan bersama sehingga dengan adanya tatap muka, setiap anggota dapat menjaga intensitas komunikasi diantara mereka (Soekanto, 2008: 30).

Tujuan yang paling utama dari kelompok adalah tujuan yang harus dicapai masing-masing individu dan tujuan yang harus dicapai bersama untuk kepentingan kelompok. Menurut Bungin

(2008:98) setiap tujuan individu kelompok harus sejalan dengan tujuan kelompok. Sedangkan tujuan kelompok harus dapat memberi kepastian tercapainya tujuan individu. Kelompok akan bertahan lama jika setiap tujuan kelompok dapat memberikan kepastian terhadap individu dan individu dapat memastikan tercapainya tujuan kelompok. Kelompok juga memberikan identitas terhadap individu secara tidak langsung identitas ini memberikan ikatan satu sama lain terhadap anggota kelompok. Dengan identitas ini, individu melakukan pertukaran masing-masing anggota kelompok. Sehingga, pertukaran ini menyebabkan aturan-aturan yang ditaati bersama antara anggota kelompok. Aturan yang terbentuk inilah yang membedakan karakter kelompok dalam masyarakat (Soekanto, 2008:54)

Ada empat elemen yang dikemukakan oleh Adler dan Rodman dalam (Sendjaja, 2008:98), yaitu interaksi, waktu, ukuran dan tujuan.

1. Interaksi dalam kelompok merupakan hal penting, karena melalui interaksi kita dapat melihat perbedaan antara kelompok dengan *coact*. *Coact* adalah sekumpulan orang yang secara serentak berkumpul ditempat yang sama dan aktifitas yang sama namun tanpa komunikasi.
2. Kelompok belum bisa dikatakan jika komunikasi yang terjalin hanya dengan waktu yang singkat. Karena kelompok mempersyaratkan interaksi yang lama agar ciri yang tidak dipunyai dapat terbentuk.
3. Ukuran dan partisipan dalam komunikasi kelompok tidak memiliki ukuran yang pasti mengenai jumlah anggota kelompok.
4. Elemen terakhir adalah tujuan karena satu sama lain akan membantu terpenuhinya tujuan individu atau kelompok baik satu tujuan atau lebih.

Kelompok Judi

Pengertian judi atau permainan “judi atau “perjudian” dalam kamus besar Bahasa Indonesia adalah “permainan dengan memakai uang sebagai taruhan” Perjudian diartikan sebagai perbuatan dengan berjudi. Berjudi sendiri diartikan sebagai mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan keuntungan dari permainan tersebut (<http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index>).

Menurut Kartono (2008:63) mengartikan judi adalah pertarungan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa judi itu adalah suatu penghargaan untuk kemenangan dengan mempertaruhkan segala sesuatu yang dianggap berharga seperti uang atau harta dengan tujuan untuk mendapat keuntungan dari permainan tersebut. Kelompok judi yang dimaksud dalam penelitian ini diambil dari pengertian masing-masingnya, sehingga didapat pengertian kelompok judi adalah hubungan yang terjadi antar beberapa orang yang menyangkut kaitan timbal balik yang saling mempengaruhi dalam kegiatan permainan judi atau pertarungan dengan sengaja. Hasrat dan keinginan dalam melakukan permainan judi tersebut akan membentuk kelompok judi dalam masyarakat dikarenakan keinginan yang satu untuk tujuan mendapatkan keuntungan dari permainan tersebut.

Judi online

Perjudian secara online yaitu bentuk perjudian elektronik dengan menggunakan jaringan internet sebagai perantara (Wong dan Spector, 2008:20).

Beberapa macam jenis judi online yang tersebar di media internet seperti, judi bola, poker dan judi nomor togel. Dalam judi online yang diasangkan tidak lagi barang, tetapi hanya uang yang dimana ketika bertransaksi dilakukan melalui transfer ke rekening pemilik judi online tersebut. Perjudian pada intinya dikatakan sebagai permainan dengan memiliki salah satu pilihan saja dari beberapa pilihan. Jika pilihan tersebut benar, maka yang memilihnya dikatakan sebagai pemenang. Dan bagi mereka yang menang ,maka akan mendapatkan taruhan yang dipasang oleh mereka yang kalah. Adapun jumlah taruhan maupun peraturan permainannya tentu saja sudah ditetapkan sebelum taruhan dimulai. Sementara untuk undian, masih ada pro dan kontra terkait definisinya, seperti hal togel yang dimainkan dengan membeli nomor.

Konformitas Kelompok

Konformitas sebagai pengaruh sosial didefinisikan secara berbeda-beda oleh banyak ahli. Deutch dan Gerrard (dalam Brehm dan Kassim, 2008:5) menyatakan bahwa konformitas merupakan kecenderungan perubahan persepsi, opini, dan perilaku agar sama dengan kelompok. Baron dan Byrne (2008:15) mendefinisikan konformitas sebagai suatu bentuk penyesuaian terhadap kelompok sosial karena adanya tuntutan dari kelompok sosial untuk menyesuaikan, meskipun tuntutan tersebut tidak terbuka. Konformitas juga diartikan sebagai kecenderungan untuk melakukan atau menerima standar norma yang dimiliki kelompok (Fuhrmann,2008:8). Kiesler dan Kiesler (dalam Rakmat, 2008:67) menyatakan konformitas sebagai perubahan perilaku atau keyakinan ke arah kelompok sebagai akibat tekanan dan tuntutan kelompok baik tuntutan yang nyata maupun tuntutan yang hanya dibayangkan saja. Menurutr Asch (2009:34) , mengungkapkan bahwa konformitas adalah perilaku atau tindakan yang dipengaruhi oleh tekanan

kelompok yang timbul karena konflik antar pendapat dengan pendapat kelompok.

Menurut Cynthia (2009:25) menunjukkan ketika seseorang menghadapi stimulus yang ambigu dan tidak berstruktur ia jarang membangun sudut pandang sendiri yang stabil dalam menilai stimulus tersebut, dan pandangannya akan segera berubah ketika dihadapkan pada pandangan orang lain. Seseorang akan memiliki dua bentuk kecenderungan ketika diharapkan memberi penilaian terhadap stimulus di hadapan sekelompok orang, yaitu kecenderungan untuk benar dan kecenderungan untuk melihat baik pada kelompok. Kecenderungan tersebut untuk benar diperoleh dari apa yang secara fisik terlihat oleh mereka dan dari apa yang dikatakan orang lain, sedangkan kecenderungan untuk disukai dan membuat kesan yang baik lebih dipengaruhi oleh pengaruh normatif (dalam Wiryanto,2008:62). Dari penjelasan tersebut di atas, konformitas dapat disimpulkan sebagai perubahan persepsi, keyakinan dan perilaku individu terhadap kelompok karena adanya tuntutan ataupun tekanan yang sifatnya nyata atau sesuatu yang dibayangkan sebagai tuntunan kelompok

Kajian Teoritis

New Media

Media baru adalah istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan digital, komputer, atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi di akhir abad ke-20. Sebagian besar teknologi yang digambarkan sebagai media baru adalah digital, sering kali memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan, padat, mampat, interaktif dan tidak memihak. Secara sederhana, media baru adalah media yang terbentuk dari interaksi antara manusia dengan komputer dan internet secara khususnya. Termasuk didalamnya adalah *web, blog, online social network, online forum* dan lain-lainnya yang menggunakan

komputer sebagai medianya. Menurut Everett M Rogers (dalam Abrar, 2008:48) merangkumkan perkembangan teknologi komunikasi kedalam empat era, era komunikasi tulisan, era komunikasi cetak, era telekomunikasi dan yang terakhir era komunikasi interaktif. Media baru adalah media yang berkembang pada era komunikasi interaktif. Ron Rice mendefinisikan media baru adalah media teknologi komunikasi yang melibatkan komputer di dalamnya (baik mainframe, PC maupun Notebook) yang memfasilitasi penggunaannya untuk berinteraksi antar sesama pengguna ataupun dengan informasi yang diinginkan. Sementara menurut Mcquail, media baru adalah tempat dimana seluruh pesan komunikasi terdesentralisasi, distribusi pesan lewat satelit meningkatkan pengguna jaringan kabel dan komputer, keterlibatan audiens dalam proses komunikasi semakin meningkat.

Teori Konformitas

Menurut Cialdini & Goldstein (dalam Taylor, dkk. 2009:37) Konformitas adalah tendensi untuk mengubah keyakinan atau perilaku seseorang agar sesuai dengan perilaku orang lain. Kartono dan Gulo (2008:51) menambahkan bahwa konformitas adalah kecenderungan untuk dipengaruhi tekanan kelompok dan tidak menentang norma-norma yang telah digariskan oleh kelompok.

Taylor, dkk. (2009:39) membagi aspek konformitas menjadi lima, yaitu:

1. Peniru

Keinginan individu untuk sama dengan orang lain baik secara terbuka atau ada tekanan (nyata atau dibayangkan) menyebabkan konformitas.

2. Penyesuaian

Keinginan individu untuk dapat diterima orang lain

menyebabkan individu bersikap konformitas terhadap orang lain. Individu biasanya melakukan penyesuaian pada norma yang ada pada kelompok.

3. Kepercayaan

Semakin besar keyakinan individu pada informasi yang benar dari orang lain semakin meningkat ketepatan informasi yang memilih *conform* terhadap orang lain

4. Kesepakatan

Sesuatu yang sudah menjadi keputusan bersama menjadi kekuatan sosial yang mampu menimbulkan konformitas.

5. Ketaatan

Respon yang timbul sebagai akibat dari kesetiaan atau ketertundukan individu atas otoritas tertentu, sehingga otoritas dapat membuat orang menjadi *conform* terhadap hal-hal yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek konformitas, yaitu: peniru, penyesuaian, kepercayaan, kesepakatan, ketaatan, kerelaan dan perubahan. Hal-hal tersebut yang membuat individu menjadi *conform*.

Kerangka Pemikiran

Penelitian ini akan meneliti tentang komunikasi yang terjadi dalam kelompok judi *online* yang secara tidak langsung terjadi bentuk konformitas dalam kelompok tersebut. Merujuk kepada latar belakang masalah yakni sejumlah orang yang ikut dalam judi *online* di warnet-warnet yang terletak di Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru tidak semua berasal dari hobi judi di kehidupan nyata. Dari observasi awal, peneliti menemukan bahwa konsep

dan teori konformitas dalam penelitian ini terjadi pada kelompok tersebut.

Alasan awal keamanan dan hubungan sosial mengalihkan para penjudi ke media baru (*new media*) yang dikenal dengan judi online. Sehingga, peneliti ingin melihat bagaimana proses komunikasi dalam kelompok judi *online*. Orang-orang dalam kelompok tersebut terdiri dari para penjudi dan bukan penjudi, sehingga mereka akhirnya merasa sama-sama suka dengan judi *online* atau yang dikenal dengan konformitas kelompok judi *online*. Adapun kerangka pemikiran yang akan dilakukan oleh penulis dapat dilihat melalui bagai berikut:

Metode Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kualitatif. Metode penelitian kualitatif didefinisikan sebagai metode penelitian ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia, bukan menganalisis angka-angka (Afriзал, 2014:54). Menurut Pawito penelitian komunikasi kualitatif tidak dimaksud untuk memberikan penjelasan-penjelasan (*explanation*) mengontrol gejala-gejala komunikasi, mengemukakan prediksi-prediksi, atau menguji teori apapun, tetapi lebih dimaksudkan untuk mengemukakan gambaran atau pemahaman (*undertanding*) mengenai bagaimana dan mengapa suatu gejala atau realitas komunikasi terjadi (Pawito, 2008:74) Kualitatif tidak menekankan pada generalisasi sehingga penelitian diharapkan mampu bertanya, menganalisis, memotret, dan mengkonstruksi situasi soisial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna.

Jenis penelitian ini menggunakan jenis deskriptif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai gejala-gejala atau realitas agar dapat memberikan pemahaman

mengenai gejala atau realitas tersebut (Pawito, 2008:76). Oleh karena itu, agar penelitian ini bisa dilakukan secara mendalam, penelitian ini difokuskan pada bagaimana komunikasi yang terjadi di dalam kelompok judi online dan menyebabkan terjadinya bentuk konformitas pada kelompok judi *online* tersebut. Peneliti berusaha memahami proses konformitas yang terjadi pada kelompok judi *online* di warnet-warnet di Kota Pekanbaru.

Dalam melakukan sebuah penelitian, peneliti harus menggunakan sebuah paradigma. Paradigma adalah suatu cara pandang untuk memahami kompleksitas dunia nyata. Paradigma tertanam kuat dalam sosialisasi para penganut dan pratisnya. Paradigma menunjukkan pada mereka apa yang penting, absah dan masuk akal. Paradigma juga bersifat normatif, menunjukkan kepada pratisnya apa yang harus dilakukan tanpa perlu melakukan

Pertimbangan eksistensialnya atau epistemologis yang panjang (Mulyana, 2008:42). Penelitian ini menggunakan Paradigma Konstruktivisme, Menurut Miller (dalam Ardianto (2009:64). Komunikasi dipahami, diatur dan dihidupkan oleh pernyataan-pernyataan yang bertujuan (Ardianto. 2009:36)

Hasil dan Pembahasan

Pada bab IV ini, peneliti membagi hasil penelitian dan pembahasan ke dalam dua bagian secara kronologi menurut tujuan penelitian, pada bagian pertama peneliti akan menjelaskan tentang proses terjadinya konformitas, pada bagian kedua kedua peneliti menjelaskan tentang faktor-faktor terjadinya konformitas pada kelompok judi *online poker* pada kedua warnet di kecamatan tampan, yang mana kedua bagian ini

untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini

Proses Konformitas Pada kelompok Judi online poker

Proses konformitas merupakan proses ketertarikan yang terjadi pada pengguna judi *online poker*. Peneliti telah melakukan penelitian pada dua warnet yang ada di kecamatan Tampan kota Pekanbaru. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti melihat bagaimana proses terjadinya konformitas pada pengguna *judi online poker*. Peneliti mendapatkan informasi melalui orang-orang yang telah tergabung menjadi kelompok *judi online poker* pada warnet yang telah ditentukan sebelumnya.

Hasil penelitian yang diperoleh terkait proses konformitas yang terjadi pada kelompok judi *online poker* tersebut. Peneliti mendeskripsikan bagaimana awal mulanya pengaruh yang diberikan oleh anggota-anggota kelompok yang memainkan *judi online poker* dan pengaruh yang diterima oleh anggota yang menimpulkan ketertarikan untuk memainkan *judi online*, bergabung menjadi anggota kelompok, serta pengaruh yang diterima anggota kelompok sendiri untuk memiliki strategi dalam memainkan *judi online poker* di warnet. Pengaruh yang diberikan berupa pengaruh langsung oleh anggota-anggota kelompok *judi online poker* terhadap mereka yang telah hobi memainkan judi konvensional. Namun, pengaruh yang diberikan juga mempengaruhi orang-orang yang tidak hobi berjudi sebelumnya, dalam arti kata lain orang yang terpengaruh adalah orang yang sering berada di warnet, yang menggunakan warnet sebagai keperluan mereka masing-masing. Pengaruh-pengaruh tersebut terjadi secara langsung, baik itu direncanakan maupun mengalir apa adanya. Pengaruh yang direncanakan maksudnya, si pemberi pengaruh memang menginginkan si penerima terpengaruh untuk bergabung ataupun untuk memainkan poker. Sedangkan, pengaruh langsung

yang mengalir apa adanya yang paling sering terjadi. Peneliti menarik kesimpulan akan hal ini sebagai proses konformitas yang sesungguhnya. Hal ini yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

Melalui hasil penelitian yang didapat oleh peneliti, para pemain judi di warung-warung membentuk sebuah kelompok bermain *judi online poker* yang memainkan judi *online* di warnet. Peneliti melihat langsung bagaimana proses kelompok melangsungkan hobi mereka di warnet. *Judi online poker* sangat menggiurkan bagi penggunanya, dimana dari hasil penelitian, alasan mereka memainkan kebanyakan berupa keinginan mendapatkan uang. Uang yang dihasilkan diperoleh dari hasil permainan judi dan memberikan keamanan bagi pemain penjudi. *Judi online poker* dilakukan secara sembunyi-sembunyi oleh penggunanya. *Judi online* juga menggunakan akun-akun yang kepemilikannya dirahasiakan atau anonim

Dalam menjaga keompakan kelompok, pengguna judi *online* menggunakan sistem saling membagi hasil yang diperoleh jika mereka menang. Peneliti juga menentukan dari lokasi penelitian bagaimana mereka membagi dan saling meminjam uang kepada temannya yang kalah. Bahkan saat memainkan judi *online* juga ditemui bagaimana mereka berusaha main berdua untuk menang. Bermain berdua untuk menang ini adalah akun yang dimiliki masing-masing oleh satu orang tetapi main di dalam satu room yang sama atau satu meja yang sama. Satu meja ini yaitu secara bersamaan memainkan aplikasi poker yang sama.

Pada bagian gambaran proses konformitas yang terjadi dalam kelompok *judi online poker*, peneliti membagi kelompok berdasarkan keberadaan kelompok pada masing-masing warnet, yakni kelompok judi *online poker* di warnet A dan kelompok judi *online poker* di warnet B.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan keunikan dan perbedaan tersendiri, namun juga terdapat kesamaan yang diakibatkan dengan permainan yang sama. Peneliti juga menjelaskan bagaimana proses konformitas yang terjadi pada masing-masing kelompok, baik yang memberikan pengaruh maupun yang menerima pengaruh secara langsung dan tidak langsung.

Faktor-Faktor Konformitas Kelompok Pengguna Judi *Online* Poker

Menurut Cialdini & Goldstein (dalam Taylor,dkk. 2009 : 37) konformitas adalah tendensi untuk mengubah keyakinan atau perilaku seseorang agar sesuai dengan perilaku orang lain. Kartono dan Gulo (2008 : 25) menambahkan bahwa konformitas adalah kecenderungan untuk dipengaruhi tekanan kelompok dan tidak menentang norma-norma yang telah digariskan oleh kelompok. Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, konformitas yang terjadi pada kedua kelompok di masing-masing warnet tempat penelitian terjadi secara langsung. Si pemberi pengaruh berhasil mengubah keyakinan atau perilaku si penerima pengaruh. Mereka pun tergabung dalam satu kelompok bermain judi *online poker*. Bahkan, kecenderungan untuk mengikuti aturan dan kegiatan kelompok merupakan bentuk tekanan dari kelompok secara tidak langsung. Hal tersebut merupakan faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya konformitas pada kedua kelompok.

Beberapa penjelasan para informan terkait faktor-faktor terjadinya konformitas. Salah satunya terbukti dari anggota yang tergabung didalam kelompok bermain tersebut sehingga dia ingin mengikuti kebiasaan bermain judi *online poker*. Sesuai dengan pernyataan Yayan, sebagai berikut.

1) “Saya mengikuti kebiasaan yang banyak dilakukan orang. Kebiasaan

bermain game contohnya, baik game-game yang terbaru sampai game yang banyak dimainkan karena peminat dan gamenya bagus. Di warnet banyak sekali abang-abang main judi online poker. Karena saya juga suka main game kemudian saya juga ikut memainkan judi online poker yang dimainkan abang-abang di warnet”(wawancara 1 Desember 2017)

Selain Yayan, Ayejuga mengakui hal yang sama dalam keinginan untuk sama dengan anggota kelompoknya, yaitu Aye ingin sama dalam memainkan judi *online poker*.

2) “Teman saya rame main judi online poker, padahal biasanya mereka main di warung. Warung jadi sepi dan malah main kartunya online. Karena biasanya duduk sama mereka di warung dan main kartu di warung. Sekarang saya juga tertarik seperti mereka yang lain yaitu main poker di warnet” (wawancara 1 Desember 2017)

Dari penjelasan kedua informan diatas, konformitas yang terjadi dikarenakan sebuah peniruan individu untuk sama dengan kelompok. Peniru biasanya menggunakan judi *online poker* yang banyak dilakukan individu yang berada di warnet menyebabkan informan juga mengikuti kebiasaan tersebut. Dimulai melalui bermain dengan hobi yang sama dengan teman yang lain inilah informan menginginkan sebuah pengakuan diri dari kelompoknya. Sebagai anggota yang tergabung kedalam kelompok judi *online poker* seseorang menganggap dirinya bagian dari kelompok dan memiliki suatu tujuan individu dan tujuan kelompok yang sama dengan yang lain.

Menurut Taylor,dkk. (2009), aspek konformitas salah satunya, peniruan. Keinginan individu untuk sama dengan orang lain baik secara terbuka atau ada tekanan (nyata atau dibayangkan) menyebabkan konformitas. Sehingga, pada kedua

kelompok bermain aspek peniruan keinginan sangat mudah terjadi. Kelompok judi *online* poker pada umumnya terbentuk dan bertambah anggota kelompoknya merupakan hasil sebuah pengaruh keinginan peniruan antara individu-individu didalamnya untuk menjadi sama anatar satu dengan yang lain.

Individu akan mencoba menyesuaikan diri terhadap kelompok yang baru ditemui. Dengan alasan ingin tergabung bersama kelompok yang baru, biasanya individu akan mencoba menyesuaikan diri terhadap kelompok tersebut dengan melakukan kebiasaan yang sama. Saat mengetahui kebiasaan dari suatu kelompok merupakan kebiasaan yang menyimpang, individu yang ingin bergabung dengan kelompok akan tetap bertahan dengan kelompok tersebut. Sebaliknya, individu yang tidak menerima dengan kebiasaan kelompok maka individu akan memilih untuk menjauh.

Judi *online* merupakan salah satu kelompok memiliki kebiasaan yang menyimpang. Selain dapat merugikan individu berupa kerugian uang. Judi *online* juga melakukan suatu pelanggaran hukum yang telah mengaturnya dan akan mendapatkan sanksi hukum yang sesuai. Namyn, bagi kelompok judi online kebiasaan mereka merupakan hal yang biasa dan wajar-wajar saja. Mereka seakan tidak takut akan hukum yang mengatur.

Masih banyak individu yang tergabung kedalam kelompok judi *online*, walaupun kelompok judi *online* merupakan kebiasaan menyimpang di masyarakat. Individu yang tergabung juga disebabkan oleh faktor-faktor yang ada di masyarakat. Dari hasil penelitian yang ditemui, individu yang tergabung dan bukan pemain judi mengaku ikut dan masuk ke dalam judi *online* karena bujukan dari teman yang ada disekelilingnya dengan alasan ingin menyatu terhadap kelompok.

Individu bersikap konformitas hanya karena ingin menyatu terhadap kelompok. Berdasarkan penjelasan dari informan Ojan, Sebagai berikut.

“di pergaulan saya banyak yang suka judi, baik judi onlinr atau judi yang dimainkan langsung. Karena lingkungan saya seperti itu, ya saya juga ikut main biar bisa sama kayak yang lain. Kalau judi online apalagi, teman saya sering menang banyak makanya saya mencoba ikut judi online juga” (wawancara 5 Desember 2017)

Penjelasan Ojan di atas menjelaskan bahwa kelompok judi *online* merupakan kelompok yang dimana individu didalamnya memiliki kebiasaan dalam bermain judi *online* poker secara langsung sehingga individu didalamnya juga mengikuti hal yang sama, Ojan mengikuti kebiasaan yang ada di lingkungannya, ketika lingkungannya hanya bermain judi, Ojan pun juga mengikuti hal yang sama. Ini merupakan sebuah alasan individu untuk dapat diterima di dalam kelompok. Individu tidak inginnginkan kebiasaan yang dilakukannya berbeda dengan kebiasaan kelompok. Jika kebiasaan anggota berbeda dengan kelompoknya, tentunya kelompok tidak menganggap individu tersebut bagian dari anggota kelompoknya.

Anggota kelompok juga memiliki kepercayaan terhadap kelompoknya. Apapun yang dilakukan oleh kelompoknya dipercaya memberikan keuntungan sehingga mereka tertarik untuk mengikutinya. Kepercayaan seperti yang dijelaskan itulah yang menjadikan orang-orang mudah untuk ikut memainkan judi *online*. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Budi, Sebagai berikut:

“saya ikut main judi online poker karena teman saya menang banyak dan dia menyuruh saya untuk coba memainkan judi online poker. Katanya sih asik mainnya apalagi kalau menang. Hasil

yang saya lihat memang nyata yaitu uang yang di ambil langsung dari atm nya. Karena melihat seperti itu membuat saya semakin tertarik untuk ikut main. Saya ingin mencoba untuk menang juga seperti yang teman saya alami” (wawancara 5 Desember 2017)

Selain Budi, Toyip juga menjelaskan hal yang tidak jauh berbeda. Toyip menjelaskan, Sebagai berikut:

“saya dulunya di ajakin teman, Katanya bisa menang banyak. Yang dilakukan pertama kali oleh teman saya yaitu meminta membuat rekening bank atas nama saya. Katanya mau bikin akun poker yang baru melalui rekening yang baru. Karena saya temannya ya saya dibantu untuk membuat rekening yang baru atas nama saya. Setelah itu saya liat-liat dan mulai tertarik saat teman saya mengajarkan cara bermain dan cara untuk menang. Selain itu teman saya juga meminta untuk main biar bisa main bersama-sama di warnet ketika tidak ada kegiatan”(wawancara 5 Desember 2017)

Berdasarkan pernyataan kedua informan di atas, aspek kepercayaan sebagai salah satu aspek konformitas yang diungkapkan oleh Taylor, dkk (2009). Semakin besar keyakinan individu pada informasi yang benar dari orang lain semakin meningkat ketepatan informasi yang memilih *conform* terhadap orang lain pada kelompok judi *online*, bagi mereka yang dulunya bukan dari penjudi konvensional ikut bergabung dengan kelompok judi *online* karena informasi yang didapat.

Kebersamaan yang dibentuk dari sebuah kelompok membentuk kepercayaan dari masing-masing individu. Kepercayaan sesama individu menjadikan individu melakukan konformitas guna mempertahankan keutuhan kelompoknya. Individu menganggap bentuk dari kepercayaan yaitu berupa pengaruh. Pengaruh ini ditimbulkan dari adanya kemenangan

dalam melakukan judi *online* poker. Karena kemenangan itulah individu semakin percaya kepada individu lain yang ada di dalam kelompoknya. Melihat dan mendapatkan hasil kemenangan dan individu di dalam kelompok judi *online* menyebabkan individu diluar kelompok masuk dan melakukan konformitas.

Dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek konformitas yaitu sebuah peniruan. Peniruan ini berupa peniruan kebiasaan yang dilakukan oleh banyak orang. Peniruan hal yang biasa dilakukan oleh orang-orang disekitar individu berkefifitas atau lingkungan sosial individu. Selanjutnya kepercayaan, kepercayaan yang timbul dari individu dalam kelompok judi *online* menyebabkan individu lain mengikuti kebiasaan yang telah dilakukan. Kepercayaan yang timbul tersebut dikarenakan dari hasil kemenangan yang diperoleh melalui permainan judi *online* poker.

Jika salah satu individu yang biasa memainkan poker mencoba menghindari untuk tidak meaminkan judi *online* poker, menghindari karena ada sesuatu hal seperti ingin berhenti bermain, kurangnya modal untuk main judi *online* dan kesibukan tertentu. Individu lain berusaha mencela anggota kelompoknya yang tidak ikut main. Celaan yang dilakukan berupa sindiran yang mempengaruhi kembali individu untuk bisa bermain judi *online* poker kembali. Sesuai dengan hasil wawancara bersama Ojan, Sebagai berikut:

“pernah ada teman yang bosan karena sering kalah,sehingga kami terutama saya mengejek dengan istilah kata yang terbentuk dengan sendirinya seperti, ah lemah,ah ga punya nyali. Sehingga, dia yang awalnya ingin berhenti bermain, menjadi emosi dan melanjutkan untuk bermain kembali” (wawancara 5 Desember 2017)

Berdasarkan penjelasan Ojan di atas, bahwa Ojan memberikan pengaruh kembali melalui kata-kata yang membuat temannya kembali untuk memainkan poker. Kekuatan kelompok terhadap anggotanya begitu besar, Menurut Sears (2008:19), ada empat faktor yang mempengaruhi konformitas, salah satunya rasa takut terhadap celaan para anggota lainnya. Individu didalam kelompok judi *online* juga membentuk sebuah istilah dan kata-kata yang dapat memberikan efek pengaruh bagi anggota di dalam kelompok judi *online*. Dengan kata-kata dan istilah yang telah ada maka efek yang ditimbulkan berupa keinginan individu untuk memainkan poker kembali. Bahkan, karena kelompok judi *online* merupakan kelompok yang tidak biasa dan menyimpang di antara kelompok umum lainnya. Serta merupakan suatu pelanggaran hukum, maka kelompok judi *online* lebih tertutup untuk menghindari celaan sosial dari masyarakat.

Dengan demikian dapat diartikan tidak terjadi suatu celaan sosial dari individu yang tergabung dalam kelompok judi *online* terhadap individu diluar kelompok judi *online* poker. Bahkan, anggota atau individu yang memainkan judi *online* takut akan celaan dari luar kelompoknya atau masyarakat pada umumnya. Sesuai dengan wawancara terhadap informan Toyip yang menjelaskan hal serupa, Sebagai berikut.

“saya tidak akan mengucilkan teman yang tidak memainkan judi online poker. Mungkin hanya mencoba menjelaskan dan mengajak, mau atau tidak mau tetap saja saya bersikap biasa dengannya”

Berdasarkan penuturan Toyip di atas, Toyip menjelaskan bahwa ia tidak mencela teman yang tidak ingin bermain poker kembali, tetapi mengajak bahkan membujuk. Secara tidak langsung, sikap Toyip merupakan bentuk konformitas.

Toyip juga memberikan keyakinan sehingga temannya kembali untuk bermain poker. Rasa takut sang teman tersebut, yang merupakan salah satu faktor yang disebutkan oleh sears (2008:57). Rasa takut terhadap celaan sosial merupakan alasan utama konformitas, yang kedua adalah demi memperoleh persetujuan atau menghindari celaan kelompok. Misal, salah satu alasan mengapa tidak mengenakan pakaian bergaya Hawaii ke tempat ibadah adalah karena semua umat yang hadir akan melihat dengan rasa tidak senang.

Dilihat dari kelompok judi *online* yaitu komunikasi antara anggota kelompok. Celaan sosial terjadi ketika individu menyimpang dengan anggota kelompok lain, perbuatan menyimpang ini terjadi seperti tidak ikut memainkan judi *online* yaitu poker. Antar sesama pengguna judi *online* biasanya menyindir temannya ketika tidak ikut memainkan judi *online*. Dengan sindiran yang dilakukan oleh individu terhadap anggota yang tidak memainkan secara tidak langsung menyebabkan individu yang disindir merasa malu dan memunculkan keinginan untuk memainkan judi *online* tersebut.

Rasa takut dipandang sebagai individu yang menyimpang erupakan faktor dasar hampir dalam semua situasi sosial. Setiap individu menduduki suatu posisi dan individu menyadari bahwa posisi itu tidak tepat. Berarti individu telah menyimpang dalam pikirannya sendiri yang membuatnya merasa gelisah dan emosi terkadang menjadi tidak terkontrol. Individu cenderung melakukan suatu hal yang sesuai dengan nilai-nilai kelompok tersebut tanpa memikirkan akibatnya nantik.

Individu atau orang yang berada di antara pemain judi *online* merasa obrolan yang dilakukan tidak sama. Bagi seseorang individu yang tidak mengikuti kebiasaan seperti yang dilakukan oleh anggota kelompok yang lain merasa

kurang nyaman. Namun, ketertarikan akan judi *online* poker tersebut terjadi disebabkan oleh faktor lain. Faktor itu seperti kebutuhan ekonomi, dimana individu iri dengan uang yang didapat temannya. Sehingga hasrat menginginkan dan mendapatkan uang dari judi *online* poker itupun muncul dari dalam diri individu. Saat individu berada dilingkungan kelompok judi *online* poker, individu yang tidak memainkan judi *online* poker merasa hanya dirinyalah yang berbeda obrolan dan hanya bisa diamnserta temannya yang lain membicarakan obrolan seputar judi *online* poker. Seperti yang dijelaskan Aye kepada peneliti, sebagai berikut:

“kalau duduk di warung saya bisa ngobrol seputar permainan kartu atau domino yang biasa kami mainkan. Saat teman saya diwarung beralih main diwarnet, malah saya sendiri merasa asing mendengar obrolan mereka. Tetapi karena ingin menjaga hubungan dan kekompakan, saya ingin seperti mereka seperti biasa saya juga mencoba main poker online” (wawancara 5 Desember 2017)

Penuturan Aye di atas, menjelaskan bahwa terjadi kekompakan kelompok melalui Aye yang mengikuti temannya untuk bermain di warnet. Kekompakan yang tinggi menimbulkan konformitas yang semakin tinggi. Alasan utamanya adalah bahwa bila orang merasa dekat dengan anggota kelompok yang lain, akan semakin menyenangkan bagi mereka untuk mengakui dan semakin menyakitkan bila mereka mencela.

Bagi anggota kelompok judi *online* jelas terlihat saat anggota kelompok saat mengalami kekalahan atau kemenangan dalam bermain judi *online*. Seperti suatu kekalahan yang dialami individu kelompok judi *online*. Sesama anggota kelompok judi *online* akan pengertian saat teman dari kelompoknya mengalami kekalahan.

Teman yang lain akan mencoba membantu dengan sokongan dana berupa modal pinjaman untuk kembali. Sama halnya dengan mengalami kemenangan bagi anggotakelompok, anggota yang menang akan memberikan pinjaman kepada anggota kelompoknya yang membutuhkan modal.

Dengan terikatnya individu dengan individu lain yang ada di dalam kelompoknya berupa saling meminjamkan modal, menyebabkan komunikasi serta hubungan yang terjalin antara individu di dalam kelompok judi *online* poker semakin kuat. Bahlan berdasarkan analisa peneliti dilapangan, peneliti menemukan informan yang kenal dengan anggota lain dari kebiasaan yang mereka lakukan di dalam warnet yaitu bermain judi *online* poker. Seperti yang dijelaskan informan Yayan sebagai berikut:

“saya kenal dan bertemu teman baru pemain judi online diwarnet,dan bisa cepat akrab. Saya juga bertukar nomor dan saling membantu mentransfer uang ke rekening poker atau meminjamkan dan menggadaikan barang” (wawancara 5 Desember 2017)

Berdasarkan penuturan Yayan, Yayan menjelaskan bahwa dirinya sama sekali tidak mengenal sebelumnya, tetapi dengan baru kebiasaan baru yang dilakukannya, Yayan menjadi kompak. Kekompakan yang timbul dari kelompok judi *online* poker berupa transfer ke rekening poker *online* dan meminjamkan uang sebagai modal. Karena satu kepentingan dan tujuannya yakni menang dalam memainkan judi *online* poker. Individu didalam kelompok terbiasa dnegan hal yang dilakukannya tersebut. Saling menolong dalam peminjaman antara individu menjaga kekompakan dalam menjalain hubungan antara masing-masing anggota kelompok.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan, maka untuk menjawab rumusan masalah dan mendeskripsikan tujuan dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses konformitas judi *online* poker pada pemain judi *online* poker di dua warnet di kecamatan tampan ini disebabkan adanya interaksi dari semua pengguna warnet yang merupakan pemain judi *online* poker. Dalam interaksi tersebut, terjadi proses saling berbagi informasi dan saling mempengaruhi. Tujuannya dalam mempengaruhi pengguna lain adalah untuk dapat saling membantu terutama dalam hal transaksi dan modal untuk bermain judi *online* poker. Disamping itu pembagian keuntungan yang dijanjikan serta memberikan rasa keamanan dalam bertransaksi.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi konformitas antara lain peniruan keinginan individu, kekompakan kelompok, kepercayaan dalam berteman, rasa ingin sama dengan yang lainnya. Berawal dari ajakan teman yang sudah terlebih dahulu mengenal judi *online* poker yang kemudian berlanjut pada memperkenalkan cara bermain, sistem bermain judi *online* poker yang tergolong mudah, kemudian memperlihatkan keuntungan yang dihasilkan dari game *online* poker tersebut, kepercayaan dalam berteman juga menjadi salah satu hal yang menyebabkan para pemula merasa nyaman ketika memainkan game *online* poker ini selain itu kebanyakan memang pemula judi *online* poker adalah seorang pejudi klasik yang bersifat langsung.

Faktor lingkungan juga merupakan faktor yang mempengaruhi proses konformitas. Lingkungan disini maksudnya adalah ketika seorang sudah

mulai menjadi pemain judi *online* poker, ia akan merasa nyaman karena lingkungan sekitarnya juga melakukan hal yang sama, sistem mengajak teman ini pun terjadi berantai pada orang-orang lainnya, ketika sebuah warnet telah menjadi tempat berkumpul kelompok judi *online* poker, maka disini lah terjadi kenyamanan bagi pemain judi *online* poker.

Berkaitan dengan dua faktor sebelumnya, ketika seorang individu sudah kecanduan dengan judi *online* poker maka dia akan merasakan keuntungan-keuntungan yang di dapatkan selain teman baru, lingkungan sekitar yang sama-sama juga bermain judi *online* poker, uang yang dihasilkan dari bermain judi *online* poker menyebabkan para pemain menjadi kecanduan, banyak juga yang menjadikan judi *online* poker ini sebagai sumber penghasilan tambahan dan ada juga yang memang menghabiskan waktu di warnet untuk bermain judi *online* poker ini.

Daftar Pustaka

- Abrar, Ana Nadya. 2008. *Teknologi Komunikasi, Perspektif Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: LESFI
- Afrizal. 20014. *Metode Kualitatif*. Jakarta : Rajagrafindo
- Asch. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta : Erlangga
- Ardianto, Elvinaro & Bambang Q-Anees. 2009. *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Bandung : Simboasa Rekatama Media
- Baron, R.A, Byrne, D. 2008. *Social Psychology*. Boston : Allyn & Bacon
- Brehm, S.S, dan Kassin, S.M. 2008. *Social Psychology*. Toronto : Houghton Mifflin Co.

- Bungin, Burhan. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Cynthia, T. 2008. *Konformitas kelompok*. Jakarta : Rineka Cipta
- Eriyanto. 2011. *Analisis isi : Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Fuhrmann, B.S. 2008. *Adolescence, Adolescent*. London: Foresman and Company
- Kartono, K. Dan Gulo, D. 2008. *kamus psikologi*. Bandung : CV . Pioner Jaya
- Kriyantono, Rachmat. 2008. *Teknik Praktis Riset*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Mulyana, Deddy. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Moleong, Lexy. J. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Rakmat, J. 2009. *Psikologi komunikasi*. Bandung: PT Rosda Karya
- Rudi, May. 2009. *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat Internasional*. Cetakan Pertama. Bandung : Aditama
- Roben. 2008. *Manusia komunikasi*. Jakarta : PT Kompas media nusantara
- Sarwono, W. S. 2008. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sears, David O., Freedman J. L, and Peplau L.A. (2008). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Balai Pustaka
- Seidenberg, B. Dan Snadowsky, A. 2008. *Social Psychology : an Introduction*, London: Collier MacMilan Publishers
- Sendjaja, Djuarsa. 2008. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Soekanto, Soerjono. 2008. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Taylor, dkk. 2009. *Psikologi Sosial Edisi Kedua Belas*. Jakarta : Kencana

Jurnal

- Sumarlin, Rahayu. 2012. *Perilaku Konformitas Pada Remaja Yang Berada di Lingkungan Peminum Alkohol*. E-Jurnal Psikologi
- Rachmawati, Fema. 2013. *Hubungan Kematangan Emosi Dengan Kematangan Remaja*. EMPHATY Jurnal Fakultas Psikologi

Skripsi

- Anwar, Hairul. 2013. *Konformitas dalam Kelompok Teman Sebaya (Studi kasus Dua Kelompok punk di Makassar)*. Skripsi. Makassar: Universitas