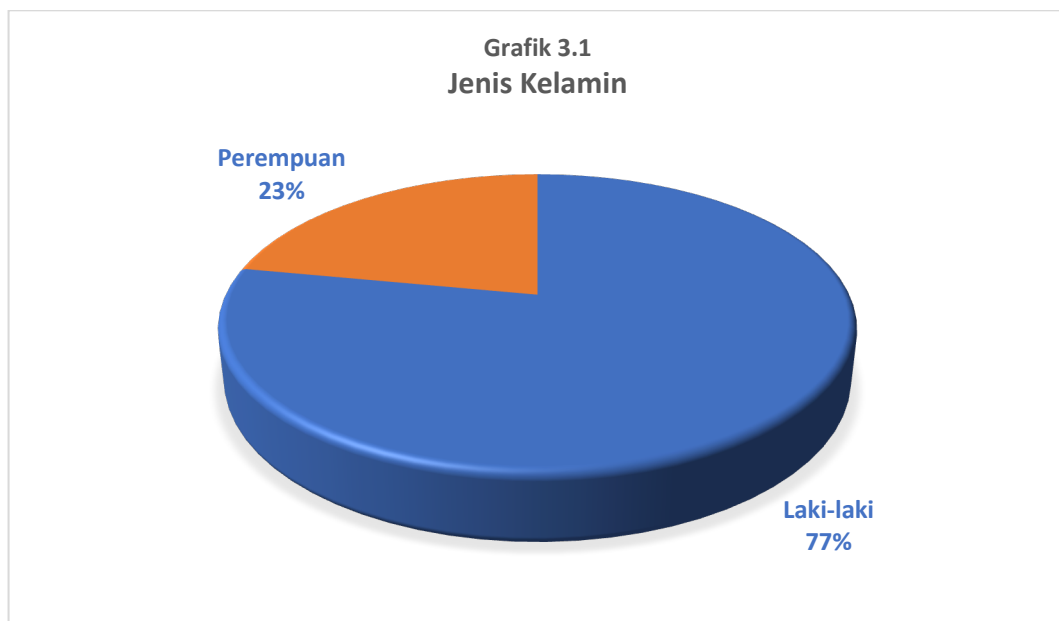


BAB III

IKLAN JUDI ONLINE DI MEDIA SOSIAL, TINGKAT PENGAWASAN ORANG TUA, KOMUNIKASI PEER GROUP, DAN MINAT BERMAIN JUDI ONLINE

Bab ini menguraikan temuan dari penelitian mengenai pengaruh terpaan iklan judi online di media sosial, tingkat pengawasan orang tua dan intensitas komunikasi *peer group* terhadap minat bermain judi online. Terdapat total 100 responden dalam penelitian ini dengan kriteria berdomisili di Jawa Tengah, berusia 17 tahun dan sudah memiliki KTP, serta pernah menemukan iklan judi online di media sosial.

3.1 Profil Responden



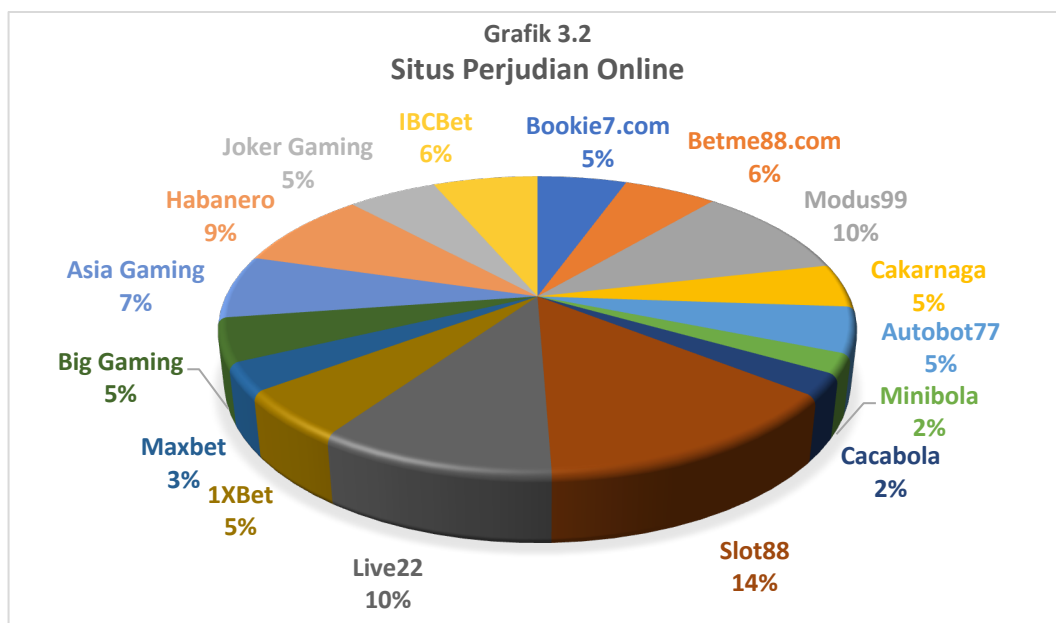
Grafik di atas menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah laki-laki. Selain itu, jelas bahwa laki-laki lebih rentan terpapar iklan judi online di media sosial.

3.2 Terpaan Iklan Judi Online di Media Sosial

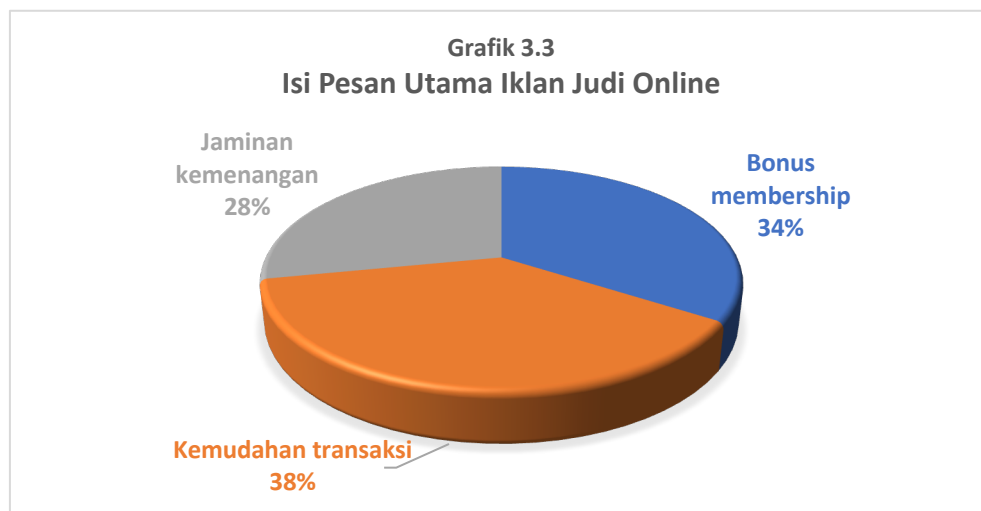
Terpaan iklan judi online di media sosial dapat dimaknai sebagai sejauh mana pengetahuan dari responden yang menjadi korban terpaan iklan mengetahui informasi ataupun pesan yang terdapat di dalam iklan. Variabel terpaan iklan judi online di media sosial dapat diukur melalui indikator berikut:

- Pengetahuan responden mengenai isi pesan yang terkandung pada iklan judi online di media sosial
- Pengetahuan responden mengenai *tagline*/slogan dari sebuah brand/situs judi online yang memasang iklan di media sosial
- Pengetahuan responden mengenai jenis/tipe platform media menjumpai iklan judi online

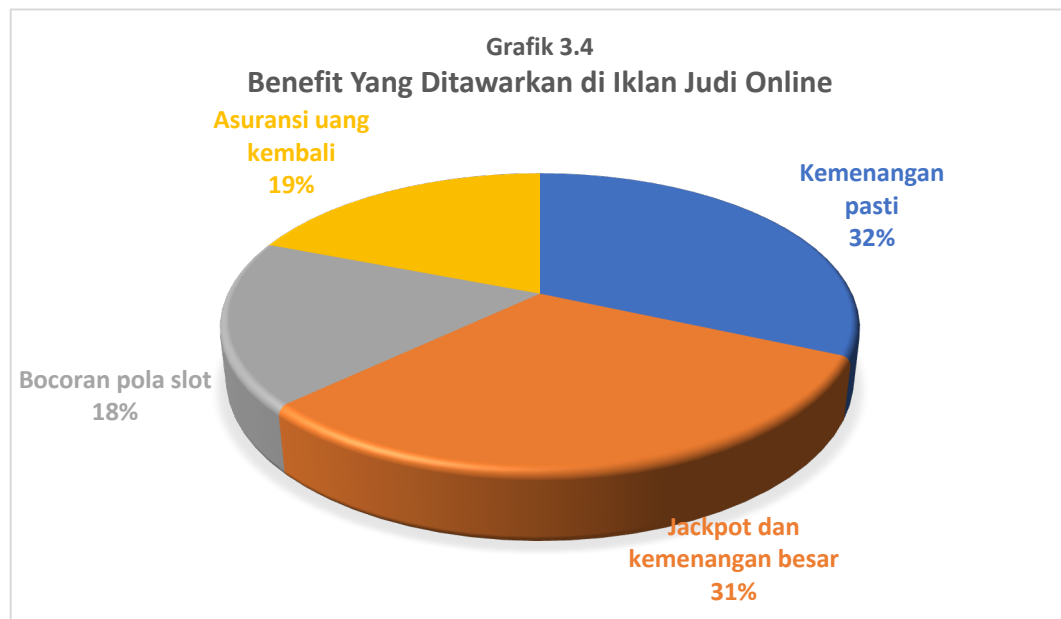
Variabel terpaan iklan judi online di media sosial menggunakan skala nominal dengan 4 pertanyaan yang memiliki poin berbeda. Pertanyaan 1 memiliki skor tertinggi 16, pertanyaan 2 memiliki skor tertinggi 3, pertanyaan 3 memiliki skor tertinggi 4, dan pertanyaan 4 memiliki skor tinggi 5. Selain itu, seluruh pertanyaan tersebut memiliki skor terendah 1.



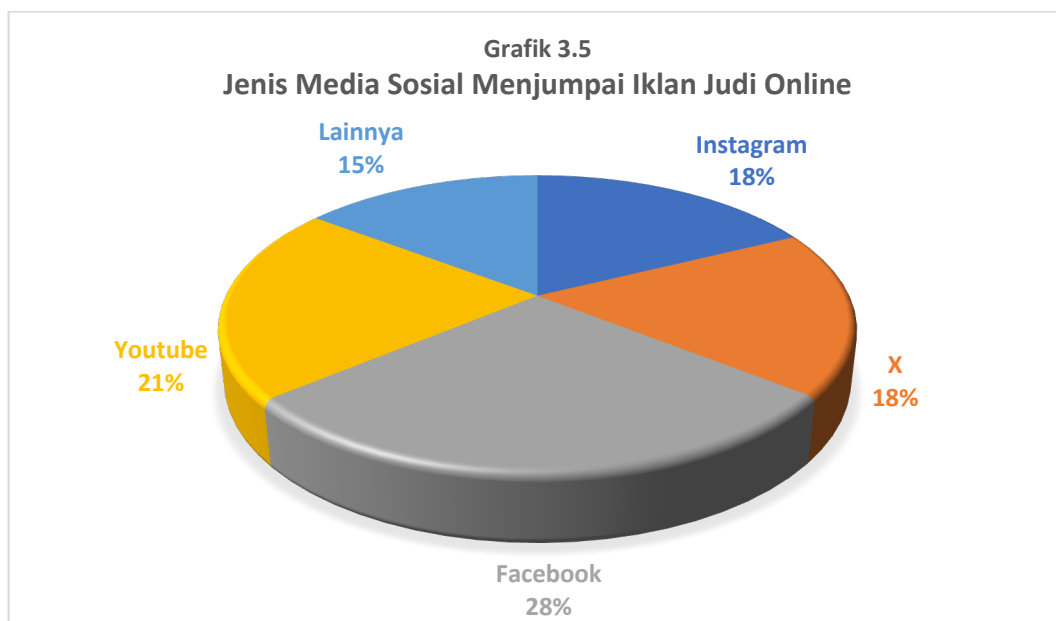
Dari 20 situs perjudian online yang terdaftar dan 4 jawaban sebagai pengecoh, situs “Slot 88” menjadi yang paling banyak dipilih oleh para responden. Dapat dikatakan situs perjudian tersebut melakukan promosi dengan baik sehingga bisa menjerap para target audiens mereka. Kemudian diikuti dengan Live22 dan Modus99. Dapat dinilai juga bahwa responden memiliki pengetahuan yang baik terkait situs/merk iklan yang menjerap mereka.



Berdasarkan diagram lingkaran di atas, 3 jawaban tersebut merupakan pengakuan responden terhadap isi pesan utama dari iklan judi online yang menjerap. Dapat dikatakan “kemudahan transaksi” merupakan isi pesan yang paling sering digunakan oleh beragam pemilik situs judi online. Ketiga isi pesan utama persuasif, sehingga dapat disimpulkan bahwa ketiga isi tersebut adalah faktor yang dapat menarik perhatian responden. Selain itu, dapat disimpulkan bahwa responden memiliki pemahaman yang baik tentang isi pesan utama dari iklan judi online yang mereka lihat.



Berdasarkan diagram lingkaran di atas, “jackpot dan kemenangan besar” menjadi jawaban yang paling banyak dipilih oleh para responden, diikuti dengan “kemenangan pasti” dan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa memberikan benefit dengan menggunakan kata “kemenangan” dapat menarik perhatian dari para responden ketika melihat iklan perjudian online. Kata tersebut dapat dikatakan sebagai salah satu kata pamungkas dari kebanyakan iklan judi online yang terdapat di media sosial. Selain itu, data di atas menunjukkan bahwa responden memahami dengan baik keuntungan yang biasanya ditawarkan oleh iklan judi online yang muncul di media sosial.



Dari diagram di atas, dapat dimaknai bahwa Facebook adalah salah satu media sosial dengan iklan judi online terbanyak; diikuti oleh YouTube, Instagram, dan X. Selain itu, dapat disimpulkan bahwa, dibandingkan dengan media sosial lainnya, pengguna Facebook paling banyak terpaan.

Kategorisasi Data X1

Rentang Nilai	Kategori
$X < M - 1,5SD$	Sangat Rendah
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
$M + 1,5 SD < X$	Sangat Tinggi

Xmaks	28
Xmin	4
Range	24
Mean	16
Median	11
Modus	10

SD	4
----	---

Rentang Nilai	Kategori
$X < 16 - 6$ $X < 10$	Sangat Rendah
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$ $16 - 6 < X \leq 16 - 2$ $10 < X \leq 14$	Rendah
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$ $16 - 2 < X \leq 16 + 2$ $14 < X \leq 18$	Sedang
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$ $16 + 2 < X \leq 16 + 6$ $18 < X \leq 22$	Tinggi
$M + 1,5 SD < X$ $16 + 6 < X$ $22 < X$	Sangat Tinggi

Kategorisasi X1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Rendah	29	29.0	29.0	29.0
	Rendah	47	47.0	47.0	76.0
	Sedang	21	21.0	21.0	97.0
	Tinggi	3	3.0	3.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Berdasarkan table data di atas ditunjukkan bahwa hasil kuesioner berada dalam kategori sedang yang condong ke rendah. Hal tersebut menunjukkan responden kurang terkena terpaan iklan judi online di media sosial. Walaupun

begitu, responden tetap memiliki pengetahuan terkait dengan iklan judi online di media sosial yang menerpa mereka.

3.3 Tingkat Pengawasan Orang Tua

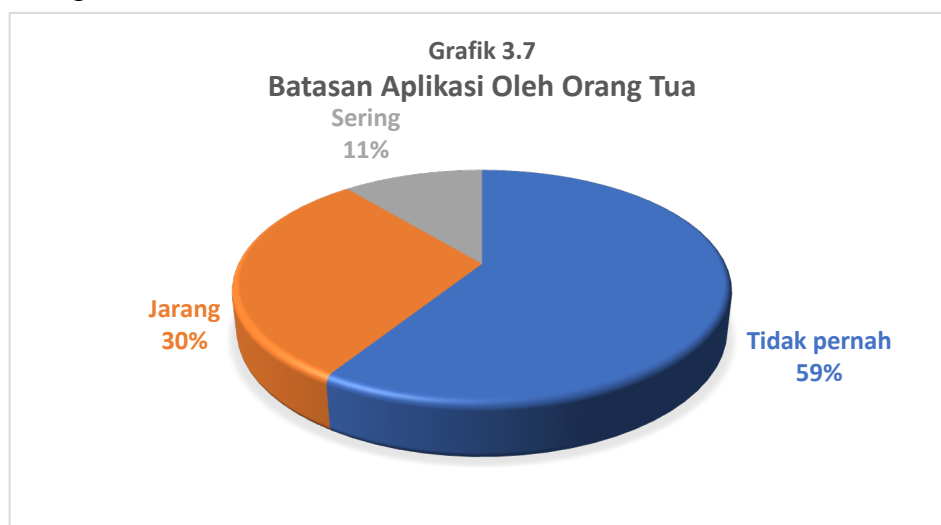
Tingkat pengawasan orang tua dapat dimaknai sebagai bagaimana tingkat pengawasan orang tua terhadap anaknya. Apakah sangat ketat, maupun sangat longgar. Variabel tingkat pengawasan orang tua dapat diukur melalui indikator berikut:

- Persepsi responden mengenai peraturan atau batasan yang ditetapkan oleh orang tua terkait penggunaan media
- Persepsi responden mengenai sikap tegas dan hangat yang diberikan oleh orang tua dalam membimbing anak dalam menggunakan media
- Persepsi responden mengenai kurangnya waktu dan perhatian dari orang tua terkait penggunaan media
- Persepsi responden mengenai kebebasan yang diberikan oleh orang tua dalam menggunakan media

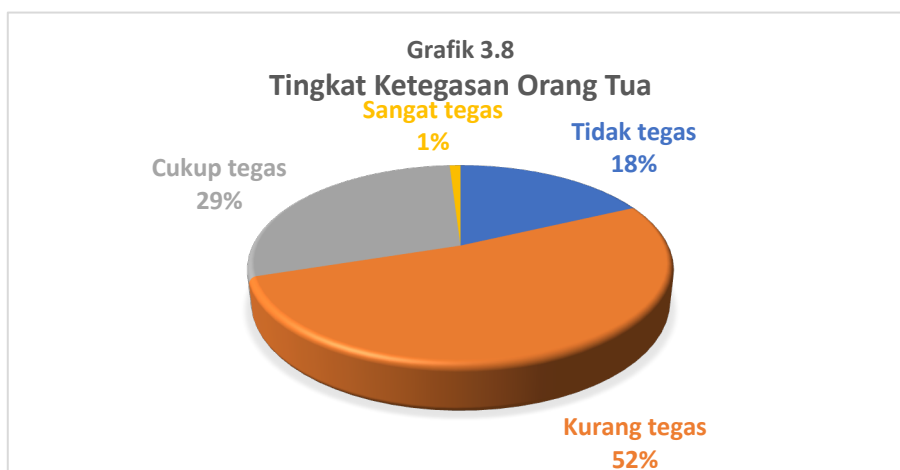
Variabel tingkat pengawasan orang tua menggunakan skala interval dengan 8 pertanyaan yang memiliki poin sama. Pertanyaan 1-8 memiliki skor tertinggi 4 dan skor terendah 1.



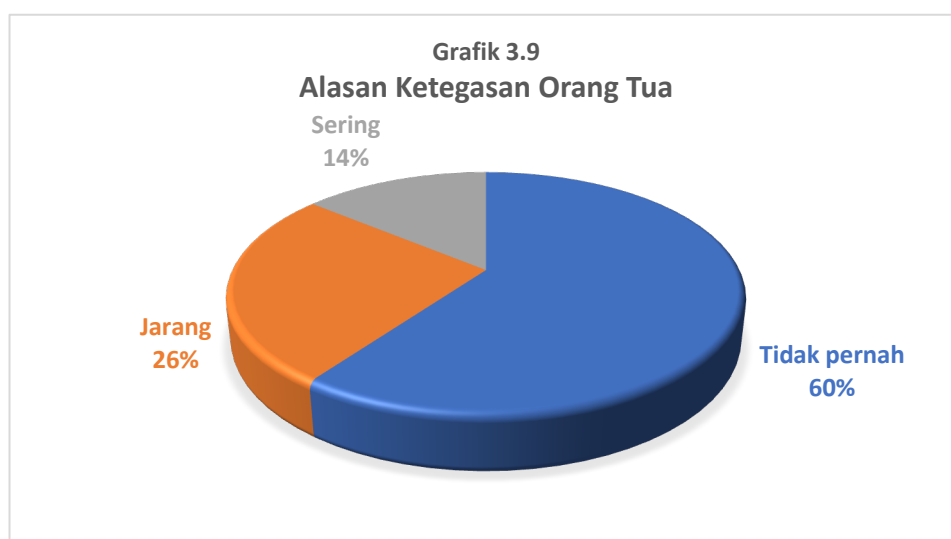
Dari diagram di atas diketahui kebanyakan responden mengaku bahwa orang tua mereka tidak pernah membatasi durasi penggunaan media. Hal ini juga menyatakan bahwa kebanyakan para responden diberikan keleluasaan ataupun kebebasan terkait durasi penggunaan media oleh orang tuanya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa orang tua sebagian besar mengabaikan anak-anak mereka ketika mereka menggunakan media. Padahal, perhatian dan pengawasan tersebut masih sangat dibutuhkan oleh anak-anak.



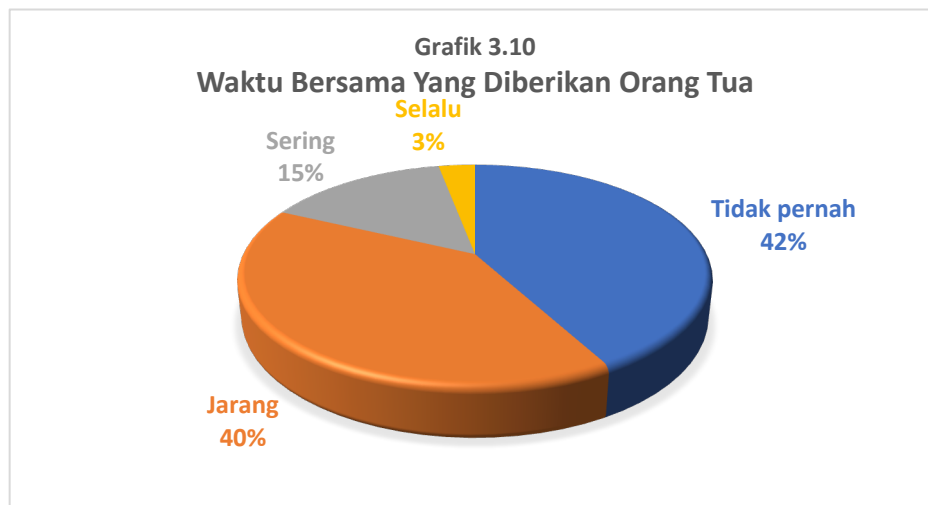
Merujuk grafik di atas, kebanyakan responden mengakui bahwa tidak pernah dibatasi terkait penggunaan aplikasi. Orang tua responden memberikan kebebasan pilihan kepada mereka untuk menggunakan seluruh aplikasi yang tersedia. Apabila dikaitkan dengan tidak adanya batasan durasi penggunaan media (grafik 3.6), kemungkinan besar orang tua responden juga tidak memiliki peraturan penggunaan media untuk anak-anaknya.



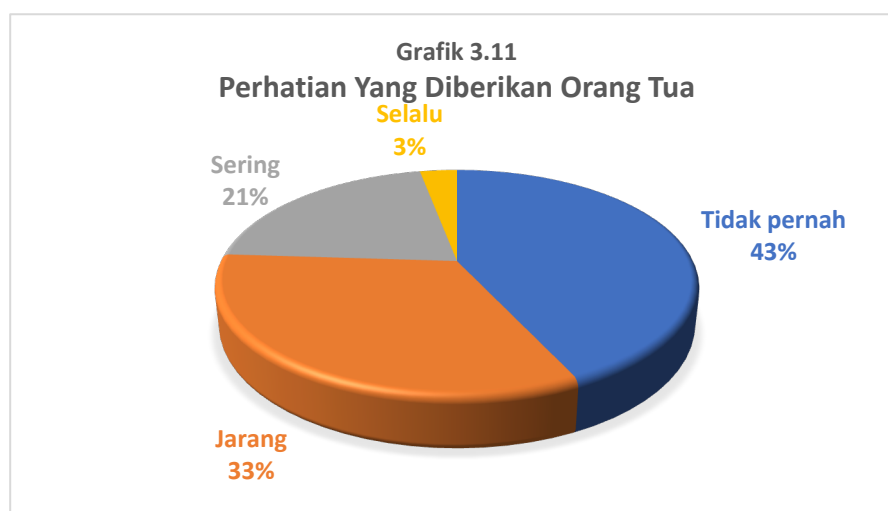
Merujuk diagram di atas, mayoritas orang tua dari para responden masih kurang tegas dalam mengatur penggunaan media anak. Meskipun demikian, masih terdapat sebagian kelompok orang tua memiliki ketegasan yang cukup kepada anak-anaknya. Hal ini menunjukkan masih ada orang tua yang menyadari pentingnya mengatur penggunaan media pada anak agar tidak berdampak negatif. Apabila dikaitkan dengan dua grafik sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan orang tua tidak tegas dikarenakan mereka juga tidak memberikan perhatian maupun pengawasan media kepada anaknya.



Dikarenakan kebanyakan orang tua tidak memiliki ketegasan terhadap anak-anaknya (grafik 3.8), secara otomatis banyak orang tua yang juga tidak memberikan alasan ketegasan mereka terhadap anak. Hal ini menjelaskan bahwa orang tua dari para responden cenderung jarang, bahkan tidak pernah berkomunikasi kepada anak-anaknya terkait ketegasan serta alasan terhadap media yang digunakan.

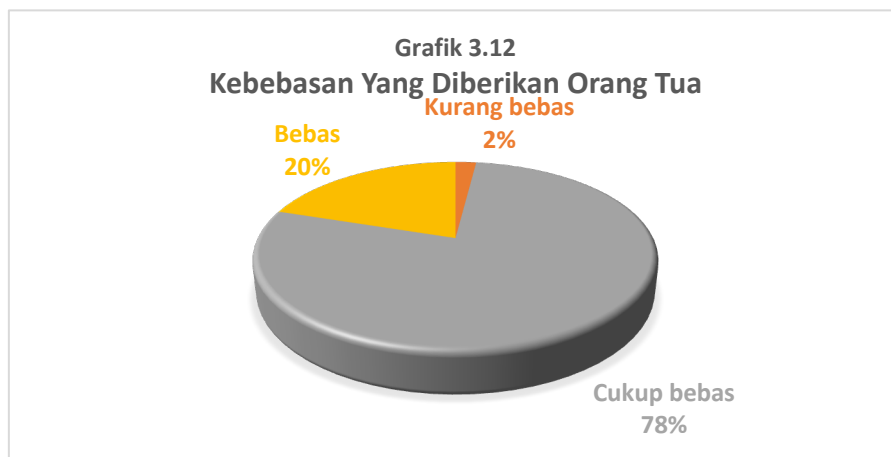


Merujuk grafik di atas, dapat dipahami penelitian ini didominasi oleh orang tua responden yang jarang, bahkan tidak pernah menghabiskan waktu bersama anak-anaknya untuk membahas penggunaan media. Padahal membahas media yang digunakan oleh anak dapat menjadi sebuah topik penting untuk menghindarkan anak dari efek negatif bermain media. Pembahasan ini dapat dilakukan dari berbagai macam aspek, seperti durasi, aplikasi mana yang boleh digunakan, isi konten yang ada. Ada kemungkinan bahwa orang tua masih memerlukan lebih banyak waktu bersama anak mereka untuk berbicara tentang penggunaan media.

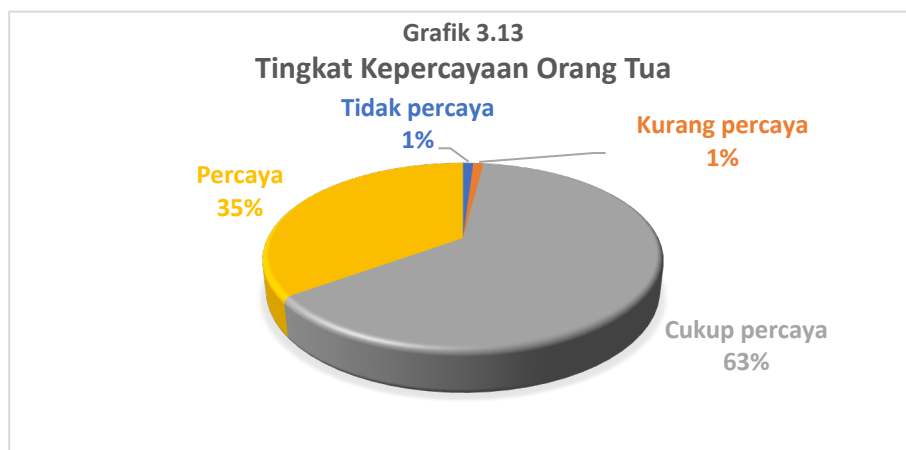


Hal di atas menjelaskan bahwa setengah lebih dari total responden cenderung tidak pernah diberikan perhatian orang tua. Media dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk anak, namun juga dapat berbahaya jika tidak diawasi

dengan cermat. Orang tua perlu memastikan bahwa anak mereka menggunakan media dengan aman dan bertanggung jawab. Salah satu bentuk kurangnya perhatian orang tua adalah anak bisa terjerumus ke dalam perjudian online.



Berdasarkan grafik di atas, kebanyakan responden mengakui bahwa mereka diberikan kebebasan dalam menggunakan media. Kebebasan yang diberikan oleh orang tua ini, sama halnya seperti yang sudah dijelaskan pada grafik 3.11, dapat berdampak positif dan juga negatif. Dapat disimpulkan juga orang tua dari kebanyakan responden ini masih ikut memonitor anak-anaknya dalam menggunakan media, hanya saja tidak mengekang atau masih termasuk kategori longgar.



Grafik di atas menunjukkan bahwa mayoritas orang tua percaya pada anaknya ketika mereka menggunakan media. Kepercayaan ini berbanding lurus dengan grafik sebelumnya yang juga membahas tentang kebebasan yang orang tua

berikan. Dapat dikatakan bahwa apabila orang tua sudah memberikan kebebasan, berarti orang tua juga percaya terhadap anak-anaknya. Responden yang bertindak sebagai anak juga tentunya sudah paham terkait tanggung jawab dan harus mempertahankan kepercayaan yang diberikan orang tua.

Kategorisasi Data X2

Rentang Nilai	Kategori
$X < M - 1,5SD$	Sangat Rendah
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
$M + 1,5 SD < X$	Sangat Tinggi

Xmaks	32
Xmin	8
Range	24
Mean	20
Median	15
Modus	14
SD	4

Rentang Nilai	Kategori
$X < M - 1,5SD$ $X < 20 - 6$ $X < 14$	Sangat Rendah
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$ $20 - 6 < X \leq 20 - 2$ $14 < X \leq 18$	Rendah
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$ $20 - 2 < X \leq 20 + 2$ $18 < X \leq 22$	Sedang

$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$ $20+2 < X \leq 20+6$ $22 < X \leq 26$	Tinggi
$M + 1,5 SD < X$ $20+6 < X$ $26 < X$	Sangat Tinggi

Kategorisasi X2					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Rendah	18	18.0	18.0	18.0
	Rendah	55	55.0	55.0	73.0
	Sedang	17	17.0	17.0	90.0
	Tinggi	10	10.0	10.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

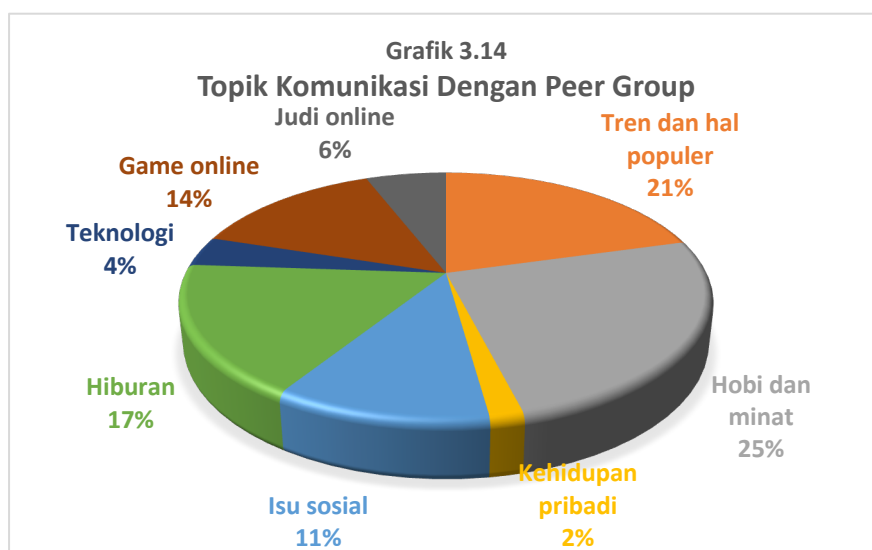
Berdasarkan table data di atas ditunjukkan bahwa hasil kuesioner yang didominasi oleh kategori rendah. Oleh karena itu, dapat dimaknai bahwa tingkat pengawasan orang tua kepada para responden tergolong rendah atau longgar. Tetapi masih terdapat sebagian kecil data yang menunjukkan bahwa orang tua responden mengawasi anak-anaknya dengan tingkatan tinggi atau ketat.

3.4 Intensitas Komunikasi Peer Group

Intensitas komunikasi peer group dapat dimaknai sebagai persepsi komunikasi responden tentang keluasan dan kedalaman pesan diikuti dengan keterbukaan, kejujuran, dan saling percaya antar individu dengan teman sebaya yang dapat mempengaruhi perilaku ataupun aktivitas sehari-hari. Variabel intensitas komunikasi peer group dapat diukur melalui indikator berikut:

- Responden menyebutkan seberapa luas atau beragam topik komunikasi yang dibahas dengan teman sebaya
- Responden menyebutkan tingkat kedalaman pesan yang dibahas dengan teman sebaya

Variabel intensitas komunikasi menggunakan skala penilaian campuran dengan 6 pertanyaan yang memiliki poin berbeda. Pertanyaan 1 menggunakan skala nominal, memiliki poin maksimal 10 dan minimal 1, sedangkan pertanyaan 2-6 menggunakan skala interval dengan poin maksimal 4 dan minimal 1.

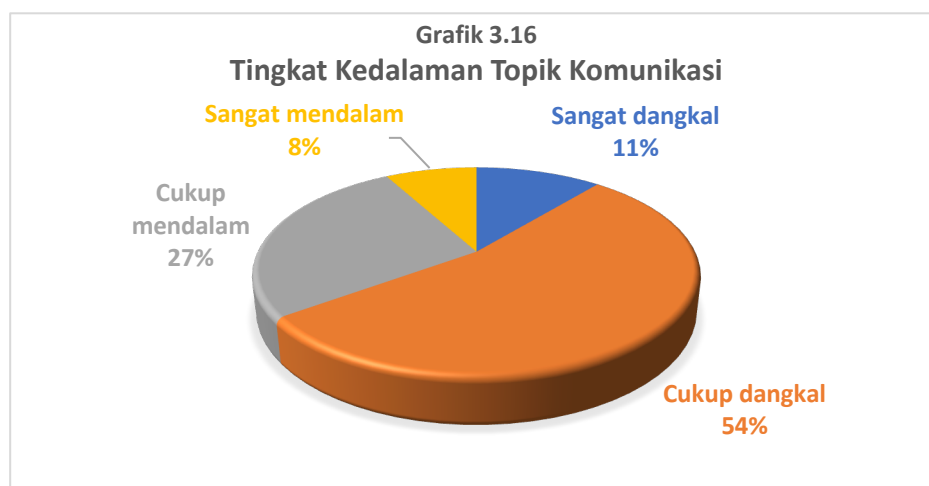


Berdasarkan data grafik di atas, topik obrolan yang paling sering dibicarakan oleh responden bersama peer group adalah “hobi dan minat”, diikuti oleh tren dan hal populer, hiburan, dan lainnya. Hal tersebut dapat dikatakan sebagai topik-topik bahasan yang umum dibahas oleh anak remaja. Biasanya mereka masih mencari jati diri serta jiwa-jiwa bermainnya masih tinggi. Oleh karena itu hobi dan minat menjadi pilihan topik yang biasanya mereka bicarakan

bersama *peer group*. Walaupun begitu, masih terdapat sedikit responden yang juga membicarakan perjudian online bersama dengan *peer group*.

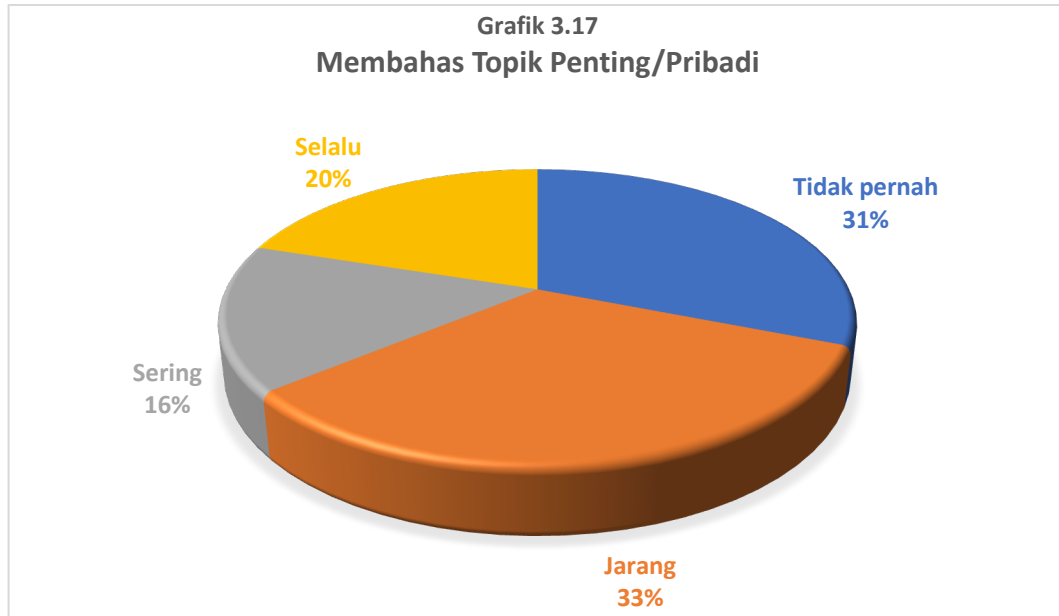


Grafik di atas menunjukkan bahwa mayoritas responden hampir tidak pernah berbicara tentang judi online. Hal ini berjalan lurus dengan grafik 3.14 yang menyatakan bahwa hanya sedikit responden yang membicarakan judi online. Walaupun sedikit, tapi hal ini masih tergolong berbahaya karena kelompok-kelompok remaja sudah mulai membicarakan salah satu topik kriminalitas.

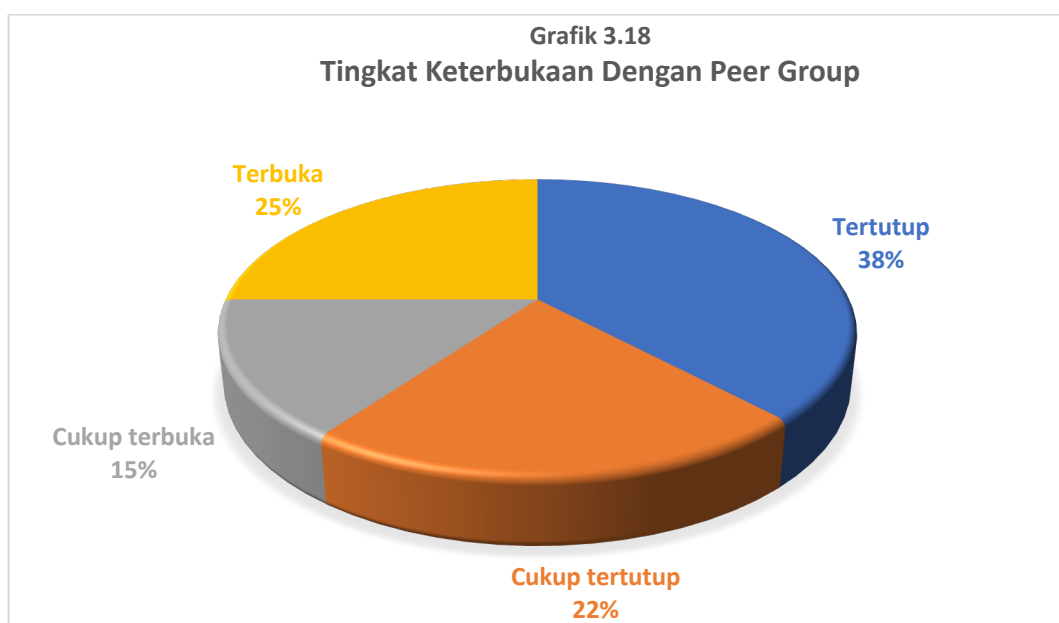


Merujuk data di atas, dapat dimaknai mayoritas responden lebih sering mengganti topik obrolan ketika bersama *peer group*. Topik diskusi yang terjadi dapat dikatakan lebih condong ke hal-hal luas dibanding dengan ke sebuah hal yang bersifat dalam. Dapat dikatakan sebagai suatu hal yang positif karena ketika

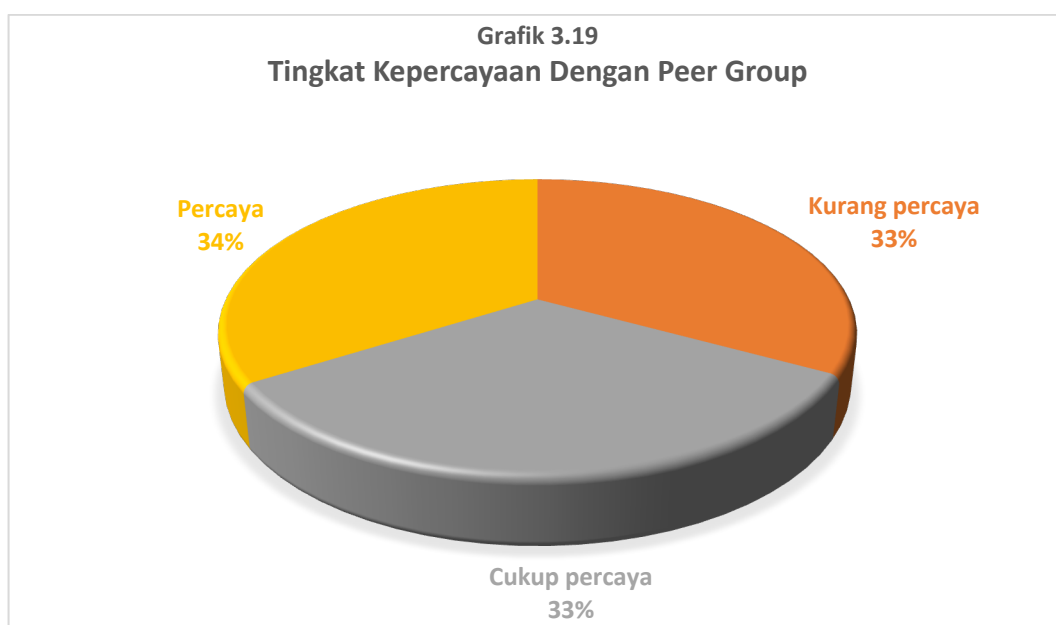
responden membicarakan tentang judi online, mereka hanya akan membahas permukaannya saja.



Merujuk data yang disajikan di atas, dapat dimaknai bahwa mayoritas responden mengakui bahwa mereka jarang bahkan tidak pernah membahas topik yang bersifat penting/pribadi. Hal ini juga berjalan lurus dengan grafik 3.14 yang menyatakan bahwa “hobi dan minat” menjadi pilihan topik diskusi para responden. Sedangkan, “kehidupan pribadi” memiliki peminat yang paling sedikit.



Berdasarkan data di atas, dapat dimaknai bahwa mayoritas responden cenderung tertutup dengan *peer group*-nya. Hal ini juga dapat menjadi alasan mereka tidak memiliki keterbukaan antara yang satu dengan lainnya. Di sisi lain, ketidakterbukaan ini juga menjadi sebuah alasan mayoritas responden cenderung jarang mediskusikan topik penting atau yang bersifat pribadi.



Berdasarkan data di atas, dapat dimaknai bahwa mayoritas responden kurang percaya kepada *peer group*-nya. Kekurang percayaan tersebut dapat disebabkan oleh beragam hal, seperti pengalaman kelam ataupun sikap *peer group* dalam menanggapi suatu hal penting/personal. Walaupun begitu, masih terdapat responden lainnya yang cukup percaya terhadap *peer group*-nya. Kekurang percayaan yang muncul tersebut juga berbanding lurus dengan tabel sebelumnya (3.18), di mana mayoritas responden cenderung tertutup kepada *peer group*.

Kategorisasi Data X3

Rentang Nilai	Kategori
$X < M - 1,5SD$	Sangat Rendah
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi

$M + 1,5 SD < X$	Sangat Tinggi
------------------	---------------

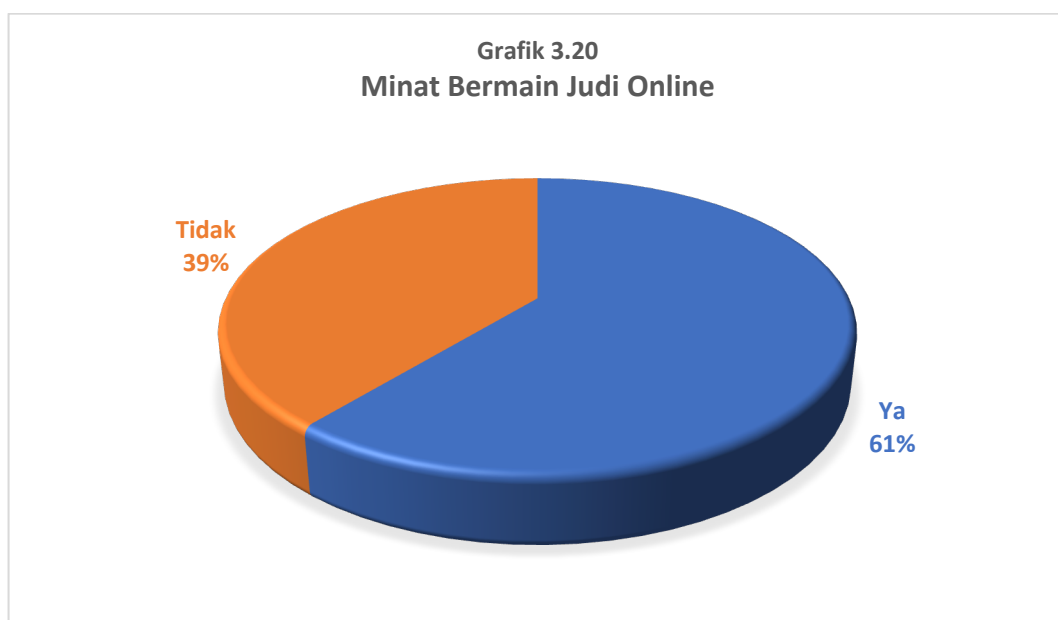
Xmaks	30
Xmin	6
Range	24
Mean	18
Median	15,5
Modus	11
SD	4

Rentang Nilai	Kategori
$X < M - 1,5SD$ $X < 18 - 6$ $X < 12$	Sangat Rendah
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$ $18 - 6 < X \leq 18 - 2$ $12 < X \leq 16$	Rendah
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$ $18 - 2 < X \leq 18 + 2$ $16 < X \leq 20$	Sedang
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$ $18 + 2 < X \leq 18 + 6$ $20 < X \leq 24$	Tinggi
$M + 1,5 SD < X$ $18 + 6 < X$ $24 < X$	Sangat Tinggi

Kategorisasi X3					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Rendah	30	30.0	30.0	30.0
	Rendah	29	29.0	29.0	59.0
	Sedang	30	30.0	30.0	89.0
	Tinggi	11	11.0	11.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Berdasarkan table data di atas ditunjukkan bahwa hasil kuesioner berada dalam kategori sedang condong ke rendah. Hal tersebut menunjukkan responden memiliki tingkat keluasan serta kedalaman yang cukup ketika sedang melakukan komunikasi bersama peer group. Hal ini juga berbanding lurus dengan tingkat keterbukaan serta kepercayaan para responden yang dapat dikatakan sedang.

3.5 Minat Bermain Judi Online



Berdasarkan data di atas, mayoritas menyatakan bahwa mereka memiliki minat untuk bermain judi online. Variabel-variabel sebelumnya merupakan faktor-faktor yang dapat menjadi pendukung responden untuk memiliki minat bermain

perjudian online. Seperti terpaan iklan yang menjadikan para responden memiliki pengetahuan akan judi online, serta tingkat pengawasan orang tua yang tergolong rendah dikarenakan tidak adanya perhatian, ataupun topik obrolan perjudian online yang dibahas dengan *peer group*. Walaupun begitu, faktor-faktor tersebut juga tidak sepenuhnya mempengaruhi responden. Terbukti bahwa masih terdapat sedikit responden yang tidak berminat untuk ikut bermain judi online.