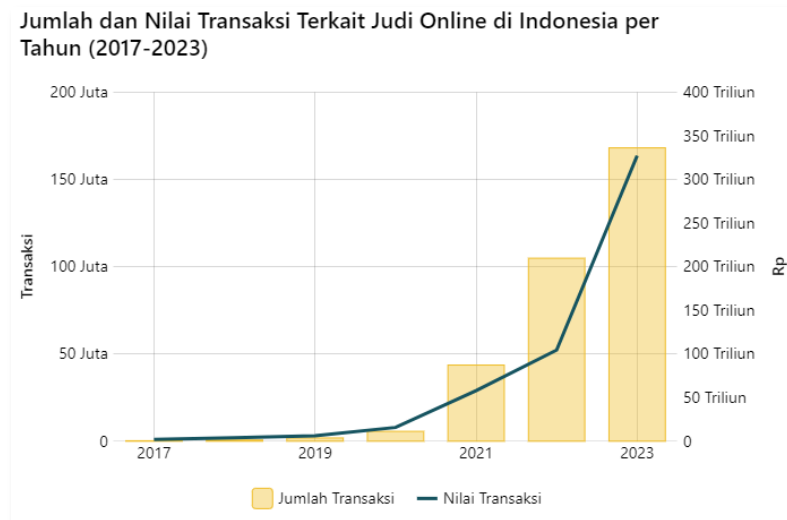


BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap tahun, minat masyarakat Indonesia untuk bermain judi online terus meningkat. Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) tahun 2023, tercatat terdapat 168 juta transaksi terjadi pada situs judi online yang sebelumnya pada tahun 2022 terdapat 121 juta transaksi. Judi sendiri adalah pertaruhan sejumlah uang atau harta dalam permainan kebetulan dengan tujuan mendapatkan keuntungan harta yang lebih besar dari yang dipertaruhkan. (Burlian, 2016). Penelitian yang dilakukan oleh Drone Emprit menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat pertama pemain slot dan gacor di dunia, dengan angka pemain sebanyak 201.122 pemain (Narasi, 2023). Fenomena perjudian online ini juga diikuti dengan terjadinya lonjakan yang begitu masif dalam nilai transaksi perjudian online di Indonesia, dimulai dari transisi 2020 ke 2022, hingga tahun 2023 kemarin. Merujuk pada Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), pada tahun 2023 kemarin, nilai transaksi telah menyentuh angka 327 triliun rupiah (Databoks, 2024).

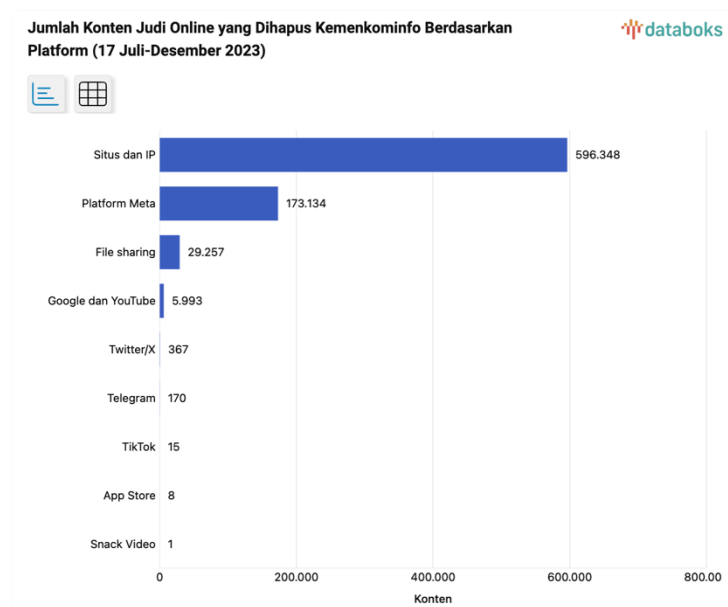


Gambar 1.1

Nilai Transaksi Judi Online di Indonesia

Dilansir dari Media Indonesia (2024) salah satu dampak yang ditimbulkan dari perjudian online adalah pembunuhan. Terdapat 14 kasus pembunuhan yang

dilaporkan karena judi online dalam kurun waktu 1,5 tahun dari tahun 2023 – April 2024. Eksistensi judi di negara ini sudah ada jauh sebelum Indonesia merdeka. Aktivitas perjudian yang melibatkan kartu, dadu, hingga taruhan dalam olahraga ini dinamakan dengan perjudian konvensional. Memasuki era digital, perkembangan teknologi meningkat dengan pesat. Mulai dari kendaraan bertenaga listrik, pembayaran menggunakan metode digital, hingga aktivitas perjudian yang sudah merambah pada platform atau media online. Perjudian, baik konvensional maupun digital telah dilarang eksistensinya oleh peraturan yang berlaku di Indonesia. Menurut Pasal 45(2) UU ITE, mereka yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya judi online diancam hukuman penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak satu miliar rupiah. Di sisi lain, Pasal 303 bis KUHP mengancam para pemain judi dengan pidana penjara tidak lebih dari 4 tahun dan/atau denda pidana tidak lebih dari 10 juta rupiah (Kominfo, 2022).

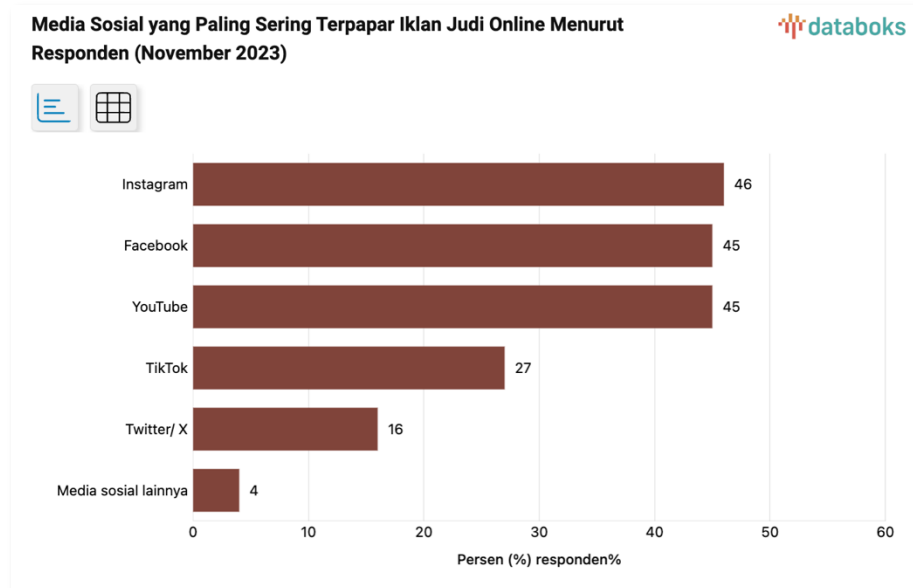


Gambar 1.2

Jumlah Konten Perjudian Online Dihapus Kominfo

Kenaikan tren perjudian online di Indonesia sering kali dikaitkan dengan tingginya konten iklan di media sosial. Konten iklan judi online di media sosial yang telah diblokir pada periode 17 Juli-Desember 2023 adalah sebanyak 805.923 (Nabilah, 2024). Konten terbanyak terdapat pada situs atau *ip*, kemudian platform

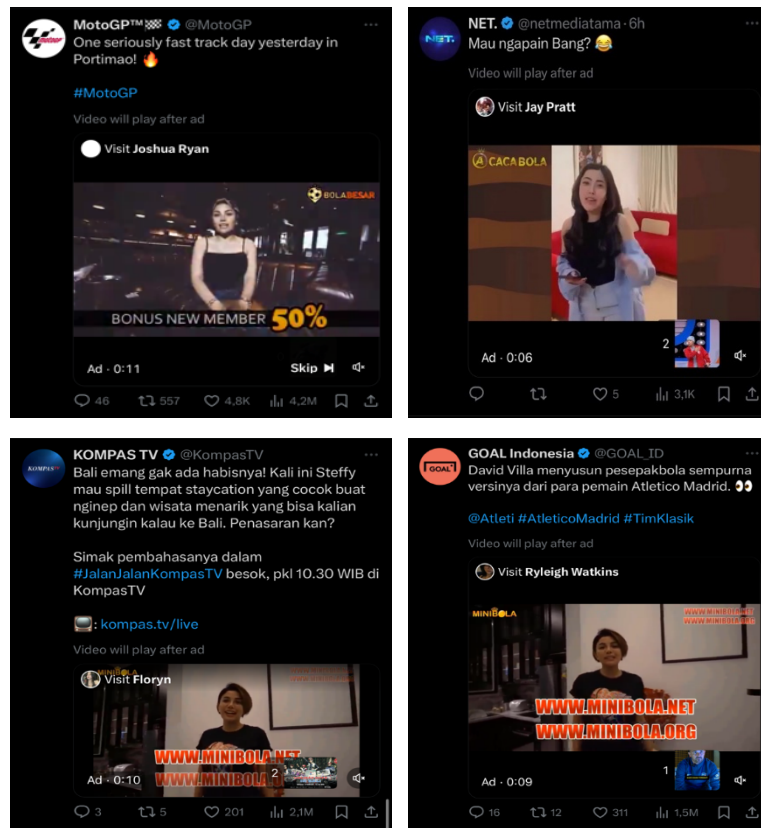
meta (Instagram dan Facebook), *file sharing*, serta media sosial lainnya seperti Tiktok, X, dan Youtube.



Gambar 1.3

Media Sosial Terpapar Iklan Judi Online

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh 72,4% responden mengakui pernah terpapar iklan judi online pada media sosial di atas. Instagram, Facebook, dan Youtube menempati peringkat teratas sebagai media sosial yang paling banyak terpaan iklan judi online (Annur, 2024a). Iklan tersebut dapat bermacam-macam. Mulai dari menggunakan layanan *ads* dari masing-masing media sosial, hingga *celebrity endorser*.



Gambar 1.4

Iklan Judi Online di X (Twitter)



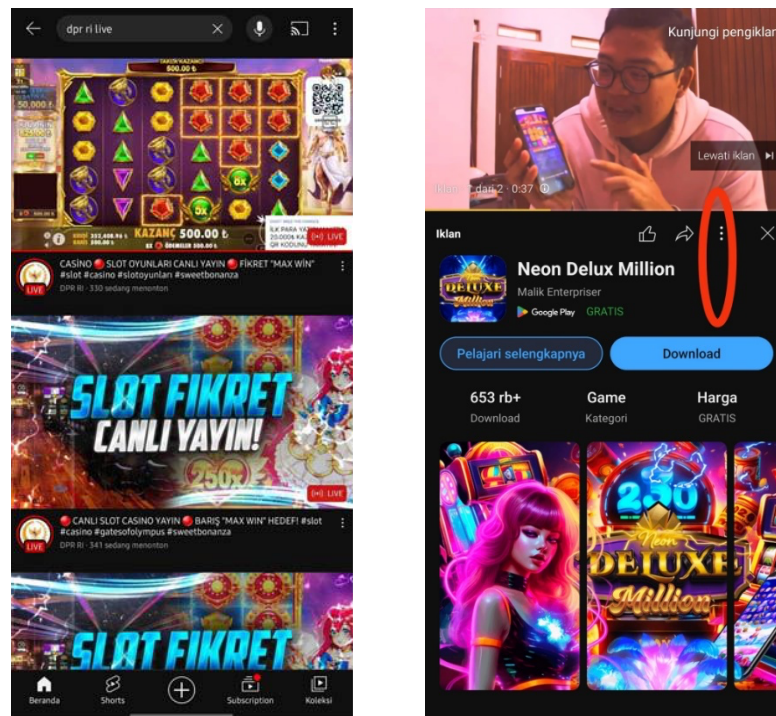
Gambar 1.5

Iklan Judi Online di Instagram



Gambar 1.6

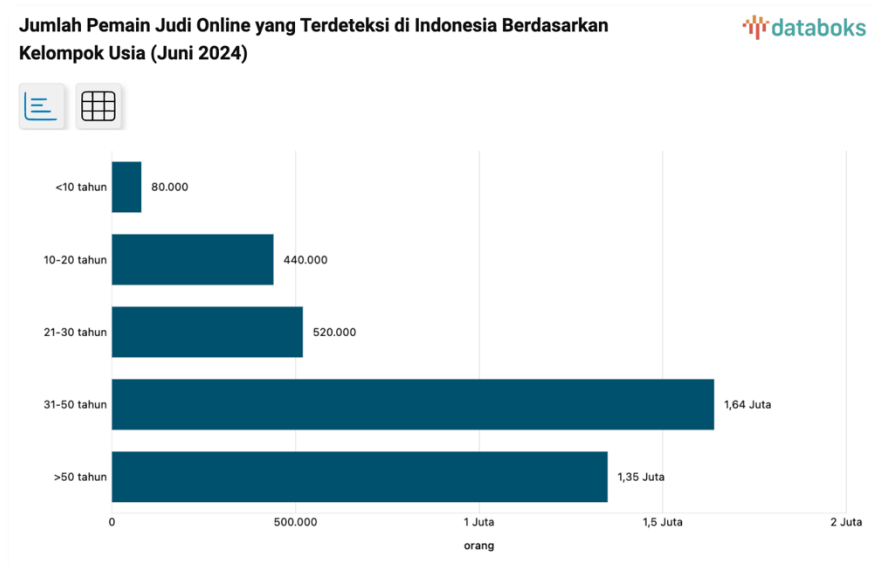
Iklan Judi Online di Facebook



Gambar 1.7

Iklan Judi Online di Youtube

Dikarenakan perkembangan teknologi informasi yang masif, orang tua juga berperan dalam mengawasi anak-anaknya ketika menjelajah dunia digital. Pengaruh lingkungan, seperti kondisi keluarga, adalah salah satu faktor yang mendorong seseorang untuk berjudi online, menurut penelitian sebelumnya. Anak-anak yang tidak mendapat perhatian yang cukup dari orang tua mereka biasanya melakukan perjudian online (Ginting, 2023). Merujuk pada UU Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, anak-anak didefinisikan sebagai individu yang belum mencapai usia 18 tahun. Berdasarkan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menyatakan bahwa transaksi perjudian online yang dilakukan oleh anak mencapai seperempat dari total nilai transaksi.



Gambar 1.8

Usia Pemain Judi Online di Indonesia

Apabila merujuk pada usia yang terdeteksi, pemain judi online terbanyak berada pada rentang usia 31-50 tahun. Tapi yang perlu digaris bawahi adalah adanya anak-anak di bawah usia yang juga ikut berpartisipasi dalam tindak kriminal ini. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam menjaga dan mengawasi anak mereka agar tidak terjerat perjudian online, tetapi masih banyak yang gagal (Muhamad, 2024).

Kasus judi online anak-anak dilansir dari Detik News (2024) menyatakan bahwa dari 2,3 juta orang sebanyak 80 ribu orang (2%) merupakan anak-anak usia dibawah umur 10 tahun dan 440 ribu orang (11%) dalam usia rentang 10-20 tahun. Maraknya kasus judi online ini memberikan arti betapa pentingnya peran dari orangtua dengan harapan kasus judi online bisa mereda. Komunikasi orangtua dan anak sangat penting bagi orangtua dalam upaya melakukan kontrol, pemantauan dan dukungan pada anak (Maharani et al., 2023). Namun, faktanya intensitas komunikasi antar orang tua-anak tergolong rendah. Penelitian yang dilakukan oleh KPAI menemukan presentase paling tinggi komunikasi antar orang tua-anak setiap harinya hanyalah 1 jam, ayah 47,1% dan ibu 40,6% (KPAI, 2017).

Selain itu, pengaruh teman sebaya juga merupakan faktor utama yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam permainan judi online (Asriandi, 2020). Secara umum, seseorang tidak hanya memperoleh atau mengetahui iklan judi online dari sumber media sosial saja, akan tetapi peran dari perkumpulan teman sebaya juga dapat memberikan efek dan informasi yang bisa dijadikan sebuah referensi terkait perilaku bermain judi online. Studi sebelumnya juga menemukan bahwa beberapa faktor mendorong seseorang untuk bermain judi online, termasuk teman kerja, banyak orang di lingkungan mereka yang memainkannya, dan promosi judi online di sosial media (Aulia & Yusuf, 2024).

Menurut survei BKPP Kota Semarang, sekitar 72% perilaku seseorang (terutama remaja dan dewasa) dipengaruhi oleh teman sebaya atau kehadiran kelompok teman sebaya. Ini menunjukkan bahwa teman sebaya, baik secara lisan maupun tulisan, memengaruhi perilaku dan keputusan seseorang (Tribun Jateng, 2016).

1.2 Rumusan Masalah

Perjudian online di Indonesia merupakan sebuah tindakan kriminal dikarenakan melanggar aturan hukum yang ada. Hal ini diatur dalam Pasal 45 (2) UU ITE yang memberikan sanksi kepada para bandar ataupun pemain. Walaupun begitu, tren ini kian meningkat dari tahun ke tahun. Misalnya, pada akhir 2023,

jumlah transaksi mencapai angka 327 triliun rupiah. Bahkan, anak di bawah umur pun juga ikut terjerat dalam lingkaran perjudian online.

Maraknya konten iklan di media sosial bisa menjadi salah pendorong meningkatnya minat pemain judi online di Indonesia. Dibuktikan dengan ratusan ribu konten yang telah diblokir oleh Kominfo dan masyarakat yang mengaku sering terpapar iklan judi online.

Orang tua, dalam hal ini memiliki peran penting untuk menjaga para anak sebaik mungkin. Dikatakan seperti itu karena terdapat ratusan ribu anak yang mengikuti perjudian online. Hal ini juga didukung dengan fakta bahwa orang tua kurang berkomunikasi dengan anak setiap harinya, bahkan tidak mengajarkan bagaimana penggunaan media kepada sang buah hati.

Di sisi lain, komunikasi peer group juga bisa bertindak sebagai aspek dorongan seseorang untuk melakukan perjudian online. Teman sebaya atau peer group bisa menjadi suatu hal yang menentukan perilaku seseorang di masa mendatang. Komunikasi yang bersifat mengajak dapat menjerumuskan temannya ke dalam perjudian online.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui “Pengaruh Terpaan Iklan Judi Online di Media Sosial, Tingkat Pengawasan Orang Tua, dan Intensitas Komunikasi *Peer Group* Terhadap Minat Bermain Judi Online”.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh Terpaan Iklan Judi Online di Media Sosial (X1), Tingkat Pengawasan Orang Tua (X2), dan Intensitas Komunikasi Peer Group (X3) terhadap Minat Bermain Judi Online (Y).

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Secara akademis, diharapkan bahwa penelitian ini akan berfungsi sebagai referensi untuk penelitian tambahan dalam bidang kajian komunikasi mengenai Terpaan Iklan Judi Online di Media Sosial, Tingkat Pengawasan Orang Tua, dan Intensitas Komunikasi Peer Group terhadap Minat Bermain Judi Online.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan informasi tentang Terpaan Iklan Judi Online di Media Sosial, Tingkat Pengawasan Orang Tua, dan Intensitas Komunikasi Peer Group terhadap Minat Bermain Judi Online.

1.4.3 Manfaat Sosial

Secara sosial, diharapkan penelitian ini memiliki potensi untuk meningkatkan kesadaran publik tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat bermain judi online.

1.5 Kerangka Pemikiran Teoritis

1.5.1 Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan paradigma positivistik. Paradigma penelitian ini memungkinkan fokus penelitian pada beberapa variabel karena didasarkan pada hipotesis atau asumsi bahwa gejala dapat diklasifikasikan dan bahwa hubungan antara gejala bersifat kausal (sebab-akibat). (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan empat variabel yaitu Terpaan Iklan Judi Online di Media Sosial, Tingkat Pengawasan Orang Tua, dan Intensitas Komunikasi *Peer Group* sebagai variabel *independent* terhadap Minat Bermain Judi Online sebagai variabel *dependent*.

Karena penelitian ini berfokus pada proses observasi untuk mendapatkan pengetahuan faktual melalui indra, penelitian ini juga menggunakan pengamatan data terstruktur (numerik) untuk menghasilkan analisis statistik. Pada akhirnya, hasil penelitian ini bersifat kuantitatif.

1.5.2 State of The Art

Pertama, pada tahun 2021 lalu, Yai Putri Dwihayuni dan Agus Machfudz Fauzi dari Universitas Airlangga melakukan penelitian yang serupa dengan judul “*Motive of an Action of Online Gambling as an additional livelihood daring social restrictions due to Covid-19 pandemic*”. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki latar belakang dan menentukan alasan sebagian besar orang menyukai judi online.

Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data awal melalui observasi dan wawancara mendalam. Peneliti menemukan bahwa faktor utama yang menyebabkan kecanduan bermain judi online adalah intensitas penggunaan internet seseorang, yaitu frekuensi dan lamanya waktu yang dihabiskan untuk mengakses internet, bukan harus melakukan aktivitas positif lainnya di kehidupan nyata. Faktor tambahan adalah orang yang terpengaruh oleh iklan perjudian di sosial media. Jika masyarakat tidak dapat memahami dan berhati-hati, pesan persuasi tersebut akan berdampak pada tindakan mereka untuk bermain judi. Jurnal ini dapat memberikan informasi tentang bagaimana iklan judi yang menarik di media sosial dapat membuat orang berhenti bermain judi online.

Kedua, penelitian serupa juga dilakukan pada tahun 2021 oleh Anu Sirola, Lina Savolainen, Markus Kaakinen dkk. dengan judul "*Online identities and social influence in social media gambling exposure: A four-country study on young people*" dalam *International Journal of Drug Policy, Telematics, and Informatics Research, Volume 60*". Penelitian ini melihat bagaimana keterlibatan "klik online" dan kelompok online pada sosial media memprediksi minat anak muda dalam konten perjudian dan mengikuti norma kelompok yang diamati di media sosial. Responden dari Finlandia (n=1200), Amerika Serikat (n=1212), Korea Selatan (n=1192), dan Spanyol (n=1212). Hasilnya menunjukkan bahwa keterlibatan "klik online" pada sosial media berkorelasi positif dengan minat yang tinggi pada permainan. Karena teknologi penyaringan algoritmik yang dapat memicu niat dan perilaku terkait perjudian dan menormalkan perjudian, berinteraksi dengan konten perjudian online di sosial media meningkatkan visibilitas konten tersebut. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa pria memiliki keterlibatan yang lebih besar dalam "klik online" dan minat yang dilaporkan terhadap konten perjudian dibandingkan wanita. Ini mungkin menunjukkan perbedaan gender dalam menggunakan sosial media dan motivasi dasar mereka. Pria lebih suka menggunakan sosial media untuk mendapatkan informasi, sedangkan perempuan lebih suka mempertahankan hubungan sosial. Karena perjudian lebih sering dilakukan oleh pria daripada wanita, masuk akal bahwa pria lebih cenderung mencari konten dan jaringan yang terkait dengan perjudian. Dari jurnal ini dapat diapatsi mengenai **konten sosial media**

berpotensi mengakibatkan seseorang untuk tertarik pada konten perjudian di sosial media.

Ketiga, penelitian serupa dilakukan pada Juli 2023 kemarin oleh Cristina Serna, Joan García-Perales, dan Isabel Martínez dengan judul “*Protective and Risk Parenting Styles for Internet and Online Gambling Addiction*” Human Behavior and Emerging Technologies Volume 2023. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara empat gaya pengasuhan orang tua terhadap anak yaitu otoritatif, otoriter, memanjakan, dan lalai dengan kecanduan internet dan perjudian online. Subjek dari penelitian ini merupakan 512 remaja berusia antara 16-21 tahun (63,9% perempuan dan 36,1% laki-laki). Peneliti membuktikan dalam penelitiannya dengan memberikan hubungan antara gaya pengasuhan dan kecanduan terhadap teknologi, menunjukkan bahwa pola asuh yang ditandai dengan penggunaan praktik ‘keterlibatan dan penerimaan’ (pengasuhan otoritatif dan memanjakan) dapat menjadi faktor protektif terhadap kecanduan internet dan kecanduan perjudian online. Sebaliknya, pola asuh otoriter, yang ditandai dengan penerapan praktik yang ‘ketat dan pemaksaan’, akan menjadi faktor risiko kecanduan internet dan kecanduan judi online. Dampak perlindungan dan risiko dari pola asuh orang tua terhadap kecanduan teknologi pada remaja terjadi tanpa memandang jenis kelamin dan usia mereka. Dari jurnal ini, dapat diadaptasi mengenai **tingkat pengawasan orang tua atau pola asuh yang dilakukan terhadap faktor yang menyebabkan anak menjadi kecanduan melakukan perjudian online dan internet.**

Keempat, D. Columb dan C. O’Gara melakukan penelitian serupa pada tahun 2018 yang berjudul “*A National Survey of Online Gambling Behaviours*”, yang diterbitkan dalam Irish Journal of Psychological Medicine, Cambridge University, Vol. 35, Issue 4. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor berikut: jenis perjudian online yang dilakukan di Irlandia; perangkat yang digunakan; waktu yang dihabiskan untuk bermain; alasan yang mendorong mereka untuk bermain; sikap mereka terhadap perjudian online; dan dampak perjudian online terhadap kesehatan finansial atau mental mereka. Penelitian ini menggunakan ‘skala likert’, mulai dari “sangat tidak menyetujui”

hingga “sangat menyetujui”. Hasilnya menunjukkan bahwa memenangkan uang dengan mudah, kesenangan, kemudahan akses, kenyamanan, ketersediaan, tantangan, kecepatan bertaruh, kompetisi, fleksibilitas yang lebih besar dalam ukuran taruhan, lebih aman, tempat bermain offline yang terlalu jauh, banyaknya variasi permainan, dan pengaruh banyak teman bermain atau lingkungan, iklan, dan dukungan bintang. Studi ini menemukan bahwa berdasarkan tingkat keparahan adiksi yang berbeda, perjudian online menyebabkan seseorang meminjam uang karena masalah keuangan atau kesehatan, bertaruh dalam jumlah yang lebih besar, merasa bersalah tentang perjudian mereka dan mencoba untuk mendapatkan kembali uang yang hilang. Fokus penelitian ini adalah bagaimana perkembangan teknologi dan interaksi antar kelompok menyebabkan kecanduan permainan judi online. Melainkan karena keadaan sosial dan lingkungannya, perilaku kecanduan tidak selalu disebabkan oleh dorongan diri sendiri.

Kelima, "*Telecommunications Network Measurements of Online Gambling Behaviour in Switzerland: A Feasibility Study*" (European Addiction Research, No. 2, Vol. 33, pp. 106-112) adalah penelitian serupa yang dilakukan pada tahun 2017. Adiksi pada game online, penggunaan media sosial, dan pornografi online dapat dipelajari dengan menggunakan metodologi penelitian saat ini. Jurnal penelitian ini menemukan bahwa orang yang paling banyak menghabiskan waktu berjudi di malam hari dan di waktu kerja memiliki risiko mengalami "gangguan perjudian" dan memiliki kesulitan besar untuk mengontrol keinginan mereka untuk bermain judi online. Sebaliknya, penelitian ini menemukan bahwa permainan judi online lebih mungkin menyebabkan perilaku adiktif daripada permainan judi konvensional. Ini disebabkan oleh fakta bahwa adopsi teknologi membuat permainan menjadi lebih mudah bagi pemain untuk bermain. Waktu, frekuensi, dan intensitas perjudian yang dimainkan dapat memengaruhi sifat adiktif dari permainan judi online, yang dapat digunakan penulis.

Keenam, pada tahun 2021 lalu, Morgane Guillou-Landreat, Karine Gallopel-Morvan, Delphine Lever dkk. melakukan penelitian serupa dengan judul "Strategi Pemasaran Judi dan Internet: Apa yang Kita Ketahui?" *Frontiers and Psychiatry* merilis "A Synematic Review" dari Universitas Bretagne Occidentale

di Brest, Prancis. Jurnal tersebut menyatakan bahwa normalisasi perjudian disebabkan oleh konsep pemasaran judi digital di sosial media, yang mengakibatkan seseorang menjadikan judi online sebagai permainan sehari-hari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pemasaran sosial media yang didasarkan pada gender memiliki kemampuan untuk memengaruhi perilaku perjudian. Pemasaran judi online di media sosial memiliki kemampuan untuk menarik lebih banyak pelanggan, terutama di kalangan remaja. Selain itu, dalam penelitian ini disebutkan bahwa pemasaran perjudian online jelas berdampak pada perilaku perjudian. Peneliti menemukan bahwa bagaimana pemasaran menggambarkan perjudian sebagai aktivitas rekreasi yang biasa. Studi peneliti menunjukkan bagaimana paparan media terhadap perjudian menyebabkan sikap positif terhadap acara perjudian, yang pada gilirannya menyebabkan keinginan untuk bermain judi. Jurnal ini dapat dimodifikasi untuk melihat bagaimana pesan promosi dan iklan judi di media sosial dapat mempengaruhi perilaku bermain judi online.

Ketujuh, penelitian serupa juga dilakukan pada tahun 2023 lalu oleh Dedy Satriyono dan Dany Miftahul Ula dengan judul “Dampak Judi Online di Kalangan Masyarakat Kabupaten Katingan Daerah Tumbang Samba” yang dipublikasikan oleh Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial. Penelitian ini menyatakan bahwa perjudian online berdampak bagi para pemainnya, seperti stress berkepanjangan. Ketidaktahuan para pemain judi online terkait hukum yang akan menjemputnya, menjadi salah satu alasan mengapa para masyarakat ini memilih untuk memasuki lingkaran perjudian online. Kiat-kiat yang dapat dilakukan bagi para pecandu judi online adalah seperti mengganti nomor telepon yang telah terdaftar, menghapus semua aplikasi ataupun situs yang berkaitan dengan judi online sehingga dapat lebih fokus untuk beribadah dan mengurangi motivasi untuk bermain kembali. Faktor utama yang mempersuasi para masyarakat ini untuk bermain judi online adalah dijanjikannya bonus 100x sampai 1000x lipat kemenangan oleh para bandar dari berbagai situs. Hal ini secara langsung memberikan harapan bagi masyarakat dan mempersuasi untuk mencoba bermain. Dari jurnal ini dapat diadaptasi mengenai **bagaimana janji atau harapan dari para bandar untuk memberikan**

kemenangan beratus-ratus bahkan beribu-ribu kepada masyarakat untuk ikut bermain judi online.

Dari penelitian di atas, variabel iklan judi online pada sosial media dan komunikasi *peer group* terbukti mempengaruhi minat bermain judi online. Dibandingkan penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki nilai pembaruan yaitu pertama, pemilihan lokasi yang akan dilakukan di Jawa Tengah, di mana memiliki karakteristik dan urgensi yang berbeda, serta belum banyak penelitian yang meneliti minat bermain judi online. Kedua, subjek penelitian. Ketiga, teori yang digunakan akan berbeda karena dilihat dari perspektif Ilmu Komunikasi. Keempat, signifikansi teoritis yang digunakan untuk membuat instrumen pertanyaan. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memperluas serta memperkaya penelitian lain yang membahas tentang fenomena minat bermain judi online di Indonesia.

1.5.3 Deskripsi Variabel

1.5.3.1 Terpaan Iklan Judi Online di Media Sosial

Terpaan merupakan suatu kondisi dimana audiens terkena suatu pesan yang disebarkan di media melalui inderanya. Andrianto dalam (Munawwaroh & Lubis, 2018) mengartikan terpaan sebagai suatu kegiatan mendengar, melihat, dan membaca pesan dari media.

Iklan judi online merupakan sebuah pesan promosi yang memiliki ketertarikan (seperti menawarkan keuntungan tertentu) dengan tujuan membujuk masyarakat untuk masuk ke dalam perjudian online.

Niederdeppe (Vreese & Neijens, 2016) menjelaskan salah satu cara mengukur terpaan adalah dengan membuat seseorang mengingat kembali (*recall*) pesan-pesan yang pernah menerima dengan menggunakan *self-reports* atau kuesioner. Indikator yang dapat digunakan dalam hal ini adalah *proven recall*, yaitu dengan menanyakan kepada seseorang mengenai hal-hal yang telah menerima mereka. Misalnya seperti situs perjudian online, pesan utama, manfaat/benefit yang ditawarkan, hingga platform yang digunakan ketika terpaan iklan judi online.

Jadi, terpaan iklan judi online di media sosial dapat dimaknai sebagai kondisi audiens mendengar, melihat, dan membaca pesan yang disebarkan pada

media yang menawarkan keuntungan dengan tujuan membujuk masyarakat untuk ikut bermain judi online dan dapat diukur menggunakan *recall*.

1.5.3.2 Tingkat Pengawasan Orang Tua

Tingkat pengawasan orang tua adalah jumlah upaya yang dilakukan oleh orang tua yang memperhatikan dan mengawasi anak-anak mereka (Prafito, 2014).

Menurut Buijzen dan Valkenburg, dalam Mendoza (2009) menyatakan bahwa mediasi orang tua merupakan salah satu cara yang paling efektif dalam mengelola atau mengatur pengaruh dan dampak dari penggunaan media terhadap anak.

Terdapat 4 macam pengawasan orang tua (Maimun, 2018);

- *Authoritarian Parenting* (kurang mau menerima kemauan anak)

Orang tua lebih memaksakan kehendak dan keinginan mereka, di mana seorang anak tidak boleh berbuat di luar kehendak orang tuanya. Biasanya orang tua membuat peraturan ataupun tuntutan yang harus dipenuhi serta dipatuhi. Orang tua biasanya tidak ramah, menerima, dan mendukung keinginan dan keinginan anak.

- *Authoritative Parenting* (hangat dan tegas)

Sikap tegas yang ditekankan oleh orang tua terhadap anak mereka dapat membentuk kepribadian yang mandiri. Selain itu, sikap tegas juga dapat membuat anak menjadi takut untuk melakukan suatu tindak kesalahan. Manfaat dari sifat tegas itu sendiri yaitu dapat menghindarkan anak dari perilaku yang menyimpang. Tetapi diikuti dengan rasa hangat dan sayang, agar tidak menimbulkan rasa trauma pada anak.

- *Neglect Parenting* (sedikit waktu untuk anak)

Orang tua yang terlalu sibuk bekerja sehingga tidak dapat mengawasi atau memperhatikan anaknya tidak memiliki cukup waktu untuk mereka. Mereka tidak dapat menyaksikan perkembangan anak. Selain itu, orang tua juga jarang berkomunikasi dengan anak.

- *Indulgent Parenting* (memberikan kebebasan tinggi pada anak)

Dalam pengawasan ini, orang tua lebih mengutamakan kemauan sang anak ketimbang faktor kedisiplinan. Mereka memberikan kebebasan yang tinggi bagi

anak untuk melakukan beragam hal. Orang tua cenderung memanjakan anaknya dengan menuruti kemauan-kemauan dari anak mereka, membiarkan anaknya berbuat salah, hingga enggan memberikan arahan serta hukuman.

1.5.3.3 Intensitas Komunikasi Peer Group

Menurut Devito (Indrawan, 2013) Intensitas komunikasi adalah seberapa dalam dan luas pesan yang disampaikan seseorang ketika mereka berkomunikasi satu sama lain. Di dalam Indrawan, Gunarsa juga menjelaskan bahwa adanya kejujuran, keterbukaan, dan saling percaya menunjukkan intensitas komunikasi yang mendalam, yang dapat menyebabkan perilaku atau tindakan.

Roem (2019) menjelaskan bahwa ketika hubungan orang berkembang, mereka saling berbagi lebih banyak aspek yang terkait dengan diri mereka masing-masing, yang menambah kedalaman dan keluasan pengetahuan mereka. Jadi, intensitas komunikasi peer group dapat didefinisikan sebagai seberapa dalam dan luas pesan yang dikomunikasikan oleh masing-masing individu, diikuti dengan adanya hubungan yang jujur, terbuka, dan saling percaya satu sama lain.

1.5.3.4 Minat Bermain Judi Online

Minat dapat digambarkan sebagai situasi yang menimbulkan perhatian, rasa ingin tahu lebih ataupun keinginan dalam diri seseorang. Minat juga dapat dimaknai sebagai sebuah keinginan atau kecenderungan hati yang sangat kuat terhadap suatu hal (Wijaya & Siahaan, 2019). Menurut Peter & Olson (2010), minat bermain judi, atau dapat juga disebut minat beli jasa perjudian, merupakan rencana untuk membuat keputusan atau keinginan untuk membeli barang atau merek tertentu.

Minat bermain judi online dapat dimaknai sebagai rasa ingin tahu lebih dalam dan keinginan seseorang terhadap perjudian online yang muncul karena pesan promosi, kemudian memunculkan pengetahuan terkait produk atau merek tertentu yang mengarah pada keputusan atau niat untuk bermain judi online atau tidak.

1.5.4 Kerangka Pemikiran

1.5.4.1 Pengaruh Terpaan Iklan Judi Online di Media Sosial Terhadap Minat Bermain Judi Online

(Moriarty et al., 2012) menjelaskan *Strong and Weak Effects* dalam *Advertising* menjelaskan bahwa penjualan menjadi sebuah indikasi suatu pesan dikatakan efektif. Iklan juga menjadi alat yang sangat ampuh untuk memotivasi seseorang untuk membeli barang-barang yang bahkan tidak mereka perlukan. Selain itu, iklan juga dapat meningkatkan pengetahuan seseorang terhadap sebuah produk atau merk, hingga meyakinkan seseorang untuk membeli, bahkan berkali-kali (Aisyah, 2021) juga menjelaskan bahwa iklan berpengaruh besar terhadap pola pikir dan perilaku seseorang yang terkena terpaannya.

Banyaknya iklan judi online di media sosial ataupun internet memberikan informasi yang menggiurkan mengenai keuntungan harta bagi setiap individu yang ikut bermain. Dengan menjual *benefit* “kekayaan” atau “harta”, akan sangat mudah untuk menarik perhatian masyarakat. Konten yang disebarkan secara terus menerus tersebut bersifat persuasif dan berkemungkinan untuk mengenai target iklan berkali-kali, sehingga mereka (target iklan) akan memiliki pengetahuan terkait judi online. Setelah dimiliki informasi tentang judi online, seseorang bisa termotivasi atau berminat untuk bermain judi online.

1.5.4.2 Pengaruh Tingkat Pengawasan Orang Tua Terhadap Minat Bermain Judi Online

Parental Mediation Theory menyatakan bahwa orang tua dapat mengatasi dan mengurangi pengaruh media terhadap kehidupan sehari-hari anak melalui berbagai cara komunikasi interpersonal. Selain itu, ini menganggap bahwa interaksi interpersonal di media yang terjadi antar orang tua-anak memengaruhi bagaimana anak-anak tumbuh sosial (Clark, 2011).

Valkenburg et al. dan Nathanson (Clark, 2011) mengembangkan skala untuk mengukur 3 strategi mediasi yang berbeda yaitu; mediasi aktif (berbicara dengan anak terkait konten yang mereka lihat), mediasi terbatas (menetapkan

peraturan dan ketentuan menggunakan media), dan co-viewing (melihat media bersama anak).

Merujuk pada teori ini, jenis mediasi atau tingkat pengawasan dari masing-masing orang tua berdampak terhadap sikap dan perilaku anak-anak terkait perjudian online. Orang tua dapat meminimalisasi dampak negatif dari iklan judi online yang ada di media sosial dengan melakukan pengawasan yang tepat terhadap anaknya. Sebaliknya, apabila orang tua tidak menggunakan pengawasan yang tepat, dampak dari iklan perjudian online bisa mempengaruhi motivasi dan minat anak untuk ikut bermain.

1.5.4.3 Pengaruh Intensitas Komunikasi Peer Group Terhadap Minat Bermain Judi Online

Dalam *Social Learning Theory*, terdapat 3 konsep utama. Pertama, seseorang dapat belajar melalui pembelajaran observasional. Kedua, keadaan mental merupakan sebuah faktor penting dalam pembelajaran yang disebut juga dengan penguatan intrinsik. Terakhir, pembelajaran tidak serta merta mengarah pada perubahan perilaku, melainkan diikuti dengan proses *modelling* (Nabavi, 2011).

Merujuk pada teori ini, seseorang yang diamati disebut sebagai “*model*”, dan proses pembelajaran disebut “*modelling*”. Seseorang bisa mempelajari sebuah perilaku yang ingin mereka miliki dari seorang *model* yang tentunya bisa siapa saja; orang tua, guru, hingga masyarakat. Dengan kata lain, seseorang bisa mengadaptasi perilaku yang mereka inginkan dari siapapun yang menurut mereka pantas.

Apabila dikaitkan dengan konteks perjudian online, teman sebaya (*peer group*) bisa menjadi sebuah *model* bagi seorang anak. Apabila seseorang memiliki teman sebaya yang sering membicarakan atau bahkan bermain judi online, hal tersebut bisa diadaptasi menjadi sebuah perilaku baru bagi orang tersebut, tentunya melalui proses *modelling*.

1.6 Hipotesis

Berdasarkan ketiga teori dari masing-masing variabel X yang juga telah dikaitkan dengan variabel Y, maka terbentuklah 3 hipotesis sebagai berikut:

H1: Terdapat pengaruh Terpaan Iklan Judi Online di Media Sosial terhadap Perilaku Bermain Judi Online.

H2: Terdapat pengaruh Tingkat Pengawasan Orang Tua terhadap Perilaku Bermain Judi Online.

H3: Terdapat pengaruh Intensitas Komunikasi *Peer Group* terhadap Perilaku Bermain Judi Online.

1.7 Definisi Konseptual

1.7.1 Terpaan Iklan Judi Online di Media Sosial

Terpaan iklan judi online di media sosial dapat dimaknai sebagai kondisi audiens mendengar, melihat, dan membaca pesan pada media yang menawarkan keuntungan dengan tujuan membujuk masyarakat untuk ikut bermain judi online dan dapat diukur menggunakan *recall*.

1.7.2 Tingkat Pengawasan Orang Tua

Tingkat pengawasan orang tua dapat dimaknai sebagai upaya orang tua untuk melindungi anak-anak mereka dari efek negatif media setiap hari melalui mediasi.

1.7.3 Intensitas Komunikasi Peer Group

Intensitas komunikasi peer group dapat dimaknai sebagai tingkat kedalaman dan keluasan pesan yang terjadi antar individu, diikuti dengan adanya kejujuran, keterbukaan, dan kepercayaan antar individu.

1.7.4 Minat Bermain Judi Online

Minat bermain judi online dapat dimaknai sebagai sebuah keinginan dan rasa ingin tahu seseorang yang muncul karena adanya pengetahuan terhadap perjudian online yang berujung pada keputusan untuk bermain judi online atau tidak.

1.8 Definisi Operasional

1.8.1 Terpaan Iklan Judi Online di Media Sosial

Variabel Terpaan Iklan Judi Online di Media Sosial dapat diukur melalui indikator sebagai berikut:

- Responden mengetahui isi pesan yang terkandung di dalam iklan judi online di media sosial
- Responden mengetahui tagline/slogan yang terkandung dalam iklan dari sebuah brand/situs perjudian online
- Responden mengetahui jenis platform tempat menjumpai iklan perjudian online

1.8.2 Tingkat Pengawasan Orang Tua

Variabel Tingkat Pengawasan Orang Tua dapat diukur melalui indikator sebagai 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 terkait 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

1.8.3 Intensitas Komunikasi Peer Group

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

1.8.4 Minat Bermain Judi Online

Variabel Minat Bermain Judi Online dapat diukur dengan apakah seseorang berminat untuk ikut bermain judi online atau tidak.

1.9 Metode Penelitian

1.9.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksplanatori. Pendekatan ini memungkinkan melihat dampak atau pengaruh dari variabel yang akan diteliti. Variabel pada penelitian ini adalah terpaan iklan judi online di media sosial, tingkat pengawasan orang tua, dan intensitas komunikasi *peer group* terhadap perilaku bermain judi online.

1.9.2 Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek penelitian yang akan diteliti (Arikunto, 2019). Populasi yang digunakan memiliki kriteria berikut:

1. Laki-laki dan Perempuan
2. Berumur 17 tahun dan memiliki KTP
3. Berdomilisi di Jawa Tengah
4. Aktif menggunakan media sosial
5. Pernah menemukan iklan/promosi judi online di media sosial

1.9.2.1 Teknik Pengambilan Sampel

Sampel merupakan sebuah bagian dari populasi (Arikunto, 2019). Metode pengambilan sampel *non-probability* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2013). Alasan pemilihan *non-probability sampling* adalah karena ketersediaan populasi yang tidak diketahui sehingga tidak memungkinkan untuk mengambil sampel secara acak.

1.9.2.2 Ukuran Sampel

Roscoe (Endra, 2017) menjelaskan ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 3-500. Lalu sampel telah digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 100 sampel.

1.9.3 Jenis dan Sumber Data

Data primer digunakan dalam penelitian ini, data primer adalah jenis data yang diperoleh langsung dari tangan pertama (responden) yang memenuhi kriteria dalam penelitian ini.

1.9.4 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket/kuisisioner, yang merupakan kumpulan pertanyaan yang dirancang secara terstruktur dan berisi beberapa pilihan jawaban yang dapat dipilih secara langsung oleh responden (*self-administration*). Metode pengumpulan data ini dilakukan melalui penggunaan formulir online Google Forms.

1.9.5 Teknik Pengolahan Data

Berikut tiga tahapan yang akan dilalui pada teknik pengolahan data:

1. Editing

Merupakan proses pemeriksaan data yang dikumpulkan untuk mengevaluasi relevansi dan kesesuaian dengan variabel penelitian sebelum diproses lebih lanjut. Ini dimulai dengan memeriksa daftar pertanyaan untuk mengurangi kesalahan data.

2. Koding

Merupakan proses mengkategorikan atau memfilter data ke dalam kategori tertentu dengan memberikan kode pada setiap data, yang dapat berupa huruf atau angka untuk mempermudah proses analisis data.

3. Tabulasi

Untuk menampilkan jumlah data dalam setiap kategori, proses pembuatan tabel terdiri dari mengelompokkan semua data yang diperoleh, serta kode yang digunakan.

1.9.6 Teknik Analisis Data

Analisis regresi linear sederhana adalah suatu teknik analisis data yang digunakan untuk melihat bagaimana hubungan dan pengaruh yang diduga bersifat konstan terjadi antara variabel bebas dan variabel tak bebas (Ulum, 2018).