

BAB IV
PENGARUH TERPAAN IKLAN JUDI ONLINE DI MEDIA SOSIAL,
TINGKAT PENGAWASAN ORANG TUA DAN INTENSITAS
KOMUNIKASI *PEER GROUP* TERHADAP MINAT BERMAIN JUDI
ONLINE

Dalam bab ini, hipotesis diuji dan dibahas mengenai 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). Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 100 responden yang memenuhi kriteria berikut: berusia 17 tahun, memiliki KTP, dan pernah melihat iklan judi online. Analisis regresi linier sederhana digunakan pada program SPSS untuk menguji hipotesis.

Uji statistik regresi linier sederhana dapat digunakan untuk membuat kesimpulan dengan memperhatikan pernyataan berikut:

- Hipotesis diterima jika nilai signifikansi kurang dari 0,01, yang berarti uji regresi sangat signifikan.
- Hipotesis diterima jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang berarti uji regresi sangat signifikan.
- Hipotesis ditolak jika nilai signifikansi lebih dari 0,05.

4.1 Pengaruh Terpaan Iklan Judi Online Di Media Sosial terhadap Minat Bermain Judi Online

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.310 ^a	.096	.087	.464
a. Predictors: (Constant), TOTALX1				

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2.235	1	2.235	10.395	.002
	Residual	21.075	98	.215		
	Total	23.310	99			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), TOTAL X1						

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.198	.182		6.574	<.001
	TOTALX1	-.050	.016	-.310	-3.224	.002
a. Dependent Variable: Y						

Tabel 4.1 Uji Regresi Linier Sederhana 1

Tabel di atas menyatakan bahwa nilai signifikansi adalah 0,002 yang berarti sangat signifikan karena $0,002 \leq 0,05$ maka hipotesis diterima. Berarti, iklan judi di media sosial mempengaruhi keinginan untuk bermain judi online.

Dapat diketahui bahwa nilai koefisiensi regresi terpaan iklan judi online di media sosial sebesar -0.050. Sebagai hasil dari koefisien regresi negatif, dapat disimpulkan bahwa pengaruh iklan judi online yang terpaan di media sosial terhadap minat bermain judi online adalah negatif.

Nilai R Square adalah 0,096 atau 9,6% yang menunjukkan bahwa terpaan iklan judi online di media sosial mempengaruhi minat bermain judi online sebesar 9,6%.

4.2 Pengaruh Tingkat Pengawasan Orang Tua Terhadap Minat Bermain Judi Online

Model Summary						
Model		R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1		.528 ^a	.279	.271	.414	
a. Predictors: (Constant), TOTALX2						

<u>ANOVA^a</u>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	6.500	1	6.500	37.894	<.001 ^b
	Residual	16.810	98	.172		
	Total	23.310	99			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), TOTALX2						

<u>Coefficients^a</u>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.828	.199		9.188	<.001
	TOTALX2	-.072	.012	-.528	-6.156	<.001
a. Dependent Variable: Y						

Tabel 4.2 Uji Regresi Linier Sederhana 2

Tabel di atas menyatakan bahwa nilai signifikansi adalah 0,001 yang berarti sangat signifikan karena $0,001 \leq 0,05$ maka hipotesis diterima. Berarti, tingkat pengawasan orang tua memiliki pengaruh terhadap minat bermain judi online.

Nilai koefisiensi regresi terpaan iklan judi online di media sosial sebesar - 0.072. Koefisien regresi tersebut bernilai negatif sehingga arah tingkat pengawasan orang tua terhadap minat bermain judi online adalah negatif.

Nilai R Square adalah 0,279 atau 27,9% yang menunjukkan bahwa tingkat pengawasan orang tua mempengaruhi minat bermain judi online sebesar 27,9%.

4.3 Pengaruh Intensitas Komunikasi Peer Group Terhadap Minat Bermain Judi Online

Model Summary						
Model		R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1		.273 ^a	.074	.065	.469	
a. Predictors: (Constant), TOTALX3						

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1.732	1	1.732	7.866	.006 ^b
	Residual	21.578	98	.220		
	Total	23.310	99			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), TOTALX3						

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.155	.193		5.985	<.001
	TOTALX3	-.034	.012	-.273	-2.805	.006
a. Dependent Variable: Y						

Tabel 4.3 Uji Regresi Linier Sederhana 3

Tabel di atas menyatakan bahwa nilai signifikansi adalah 0,006 yang berarti sangat signifikan karena $0,006 \leq 0,05$ maka hipotesis diterima. Hal ini

menunjukkan bahwa minat bermain judi online dipengaruhi oleh frekuensi percakapan di antara anggota kelompok.

Nilai koefisiensi regresi terpaan iklan judi online di media sosial sebesar -0.034. Koefisien regresi ini menunjukkan nilai negatif, yang menunjukkan bahwa arah pengaruh intensitas komunikasi antar kelompok terhadap minat bermain judi online adalah negatif.

Nilai R Square adalah 0,074 atau 7,4% yang menunjukkan bahwa intensitas komunikasi peer group mempengaruhi minat bermain judi online sebesar 7,4%.

4.4 Pembahasan

Terpaan iklan judi online di media sosial, tingkat pengawasan orang tua dan intensitas komunikasi *peer group* berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya dinilai memiliki pengaruh terhadap minat bermain judi online. Begitu pula, penelitian ini menemukan, menggunakan analisis regresi linier sederhana, bahwa terpaan iklan judi online di media sosial, tingkat pengawasan orang tua, dan intensitas komunikasi peer group memiliki dampak yang sangat besar terhadap keinginan untuk bermain judi online.

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

Hasil dari tes hipotesis analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa iklan judi di media sosial memiliki hasil negatif yang sangat signifikan terhadap minat bermain judi online. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Rohmah & Khodijah, 2024) yang dimana dalam penelitiannya menjelaskan bahwa iklan judi online yang beredar di sosial media memiliki dampak kepada penggunanya yang memiliki ketertarikan dalam bermain judi online. Hal ini tentu saja memiliki pengaruh dan dampak yang dimana dalam penelitian ini dibuktikan dengan hasil penelitian dan juga di dukung dengan penelitian sebelumnya.

Di sisi lain, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hakansson & Widinghof (2019) mengklaim bahwa iklan tentang perjudian di media sosial dapat

memengaruhi perilaku perjudian seseorang, bahkan mengarah pada kecanduan perjudian. Ini adalah salah satu konsekuensi negatif dari penggunaan media sosial, terutama bagi anak-anak yang memiliki akses bebas ke media sosial setiap hari.

Penelitian Dwihayuni dan Fauzi (2021) juga menjelaskan bahwa salah satu faktor seseorang melakukan judi online ialah tergiur dengan promosi perjudian di media sosial. Promosi atau iklan tersebut dapat memiliki daya tarik tinggi dikarenakan menampilkan benefit dari bermain judi online seperti kemenangan instan, bocoran pola slot, dan lain sebagainya.

Hasil dari penelitian ini juga membuktikan bahwa *Strong Advertising Theory* bisa menghubungkan terpaan iklan judi online di media sosial dengan minat bermain judi online. Teori ini menyatakan bahwa iklan yang menerpa audiens akan mempengaruhinya untuk menginginkan keuntungan yang ditunjukkan dalam iklan. Maraknya perjudian online di media sosial dengan menjajikan kekayaan dan kemenangan secara instan, terbukti dapat menarik hati para audiens yang terpapar.

4.4.2 Pengaruh Tingkat Pengawasan Orang Tua Terhadap Minat Bermain Judi Online

Hasil dari tes hipotesis analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa tingkat pengawasan orang tua memiliki pengaruh negatif yang sangat signifikan terhadap minat bermain judi online. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan (Rohmah & Khodijah, 2024) bahwa resiko dan dampak sosial dalam judi online sangatlah terasa di kalangan masyarakat. Judi online termasuk yang dilarang di Indonesia mempertimbangkan berbagai macam aspek yang akan berdampak dan memiliki resiko sosialnya. Menurut penelitian sebelumnya ada beberapa aspek pendorong yang terkait, resiko dan dampak sosial dari judi online sendiri yang dieksplorasi dan dialami dengan seksama.

Penelitian terdahulu lainnya juga menyebutkan bahwa salah satu faktor penyebab seorang anak terlibat dalam judi online ialah karena pengaruh dari lingkungan sekitar seperti keluarga. Orang-orang yang tidak mendapat perhatian orang tua biasanya bermain judi online. Dampak dari terjerumusnya seorang anak

ke dalam judi online ialah dapat merugikan ekonomi dari orang tua mereka masing-masing (Ginting, 2023).

Orang tua harus mendidik anak-anak mereka dengan baik dan memberikan perhatian yang cukup kepada pertumbuhan mereka. Menurut penelitian, berbagai faktor dapat menyebabkan anak-anak bermain judi online, termasuk kondisi ekonomi keluarga, cara orang tua mendidik anak, tingkat perhatian orang tua terhadap anak, interaksi orang tua dengan anak, dan tingkat kepedulian orang tua terhadap anak (Ramadhan & Wijayani, 2023).

Hasil dari penelitian ini juga membuktikan bahwa *Parental Mediation Theory* memiliki peran penting antara tingkat pengawasan orang tua terhadap minat bermain judi online. Teori ini menjelaskan tentang cara mengatur komunikasi interpersonal antara orang tua-anak bertujuan untuk mengurangi efek-efek negatif yang diberikan media setiap harinya melalui tingkatan mediasi. Anak-anak dapat belajar apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat menggunakan media dengan memilih gaya mediasi dan komunikasi yang tepat. Selain itu, dengan pemilihan mediasi yang tepat juga dapat meminimalisasi dampak dari maraknya iklan judi online pada media sosial.

4.4.3 Pengaruh Intensitas Komunikasi *Peer Group* Terhadap Minat Bermain Judi Online

Hasil dari tes hipotesis analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa intensitas komunikasi dalam kelompok teman memiliki pengaruh yang sangat signifikan dan memiliki arah negatif terhadap minat bermain judi online. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan Columb dan O’Gara (2018) yang dalam penelitiannya menjelaskan bagaimana intensitas komunikasi di antara rekan satu kelompok mempengaruhi minat bermain judi online. Selain dari penelitian sebelumnya, ada juga teori yang di dukung dari penelitian dari Columb dan O’Gara (2018) bahwa alasan seseorang yang melakukan judi online adalah salah satunya memiliki pengaruh oleh banyaknya teman bermain atau lingkungan sekitar. Komunikasi *peer group* bisa mengakibatkan seseorang menjadi memiliki keinginan atau minat untuk bermain judi online. Hal ini pun tentu mempengaruhi

perilaku dalam pergaulan yang memiliki dorongan personal untuk melakukan permainan judi online dikalangan teman sekitarnya.

Studi sebelumnya juga menemukan bahwa teman kerja, banyak orang di sekitarnya, dan promosi judi online di sosial media yang membuat mereka tertarik juga mendorong mereka untuk bermain (Aulia & Yusuf, 2024). Rekomendasi *peer group* adalah salah satu faktor yang sangat mempengaruhi kecanduan bermain judi online (Hing dkk, 2014).

Hasil dari penelitian ini juga membuktikan bahwa *Social Learning Theory* memiliki peran penting. Teori ini menyatakan bahwa melihat dan meniru perilaku orang lain adalah cara seseorang dapat belajar. Dalam konteks penelitian ini, *peer group* dijadikan sebagai model bagi individu lainnya untuk mempelajari perilaku baru. Apabila *peer group* pernah atau bahkan sering melakukan komunikasi dengan topik perjudian online, maka ada kemungkinan seseorang di dalam kelompok tersebut untuk ingin mengetahui lebih lanjut atau bahkan ikut bermain judi online.