

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

Muhammad Yusuf Akbar¹, Tandiyo Pradekso², Nurist Surayya Ulfa³

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro

email: muuhammadyuusuf@gmail.com

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro

Jl. Dr. Antonius Suryo, Tembalang, Semarang Kode Pos 50275

Telepon (024) 74605407 Faksimile (024) 74605407

Laman: <http://www.fisip.undip.ac.id> Email: fisip@undip.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh terpaan iklan judi online di media sosial, tingkat pengawasan orang tua, dan intensitas komunikasi peer group terhadap minat bermain judi online. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya minat bermain judi online di Indonesia sejak pandemi, yang disertai dengan peningkatan nilai transaksi dari tahun ke tahun. Faktor-faktor seperti konten iklan judi online yang marak di media sosial, kurangnya pengawasan orang tua, dan pengaruh teman sebaya dianggap sebagai pemicu utama. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan paradigma positivistik. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarkan kepada responden yang memenuhi kriteria penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terpaan iklan judi online di media sosial memiliki pengaruh signifikan terhadap minat bermain judi online. Tingkat pengawasan orang tua juga berpengaruh, meskipun tidak sekuat pengaruh iklan. Intensitas komunikasi peer group memiliki pengaruh yang signifikan, menunjukkan bahwa pengaruh teman sebaya adalah faktor penting dalam minat bermain judi online. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi penelitian selanjutnya dalam bidang komunikasi dan membantu meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya judi online serta pentingnya pengawasan orang tua dan komunikasi yang baik dengan anak-anak.

Kata Kunci: *Iklan judi online, pengawasan orang tua, komunikasi peer group, minat bermain judi online.*

Abstract

This study aims to analyze the influence of online gambling advertisement exposure on social media, the level of parental supervision, and the intensity of peer group communication on the interest in online gambling. This research is motivated by the increasing interest in online gambling in Indonesia since the pandemic, accompanied by rising transaction values year after year. Factors such as the prevalence of online gambling ads on social media, lack of parental supervision, and peer influence are considered the main triggers. The research method used is a quantitative approach with a positivistic paradigm. Data were collected through questionnaires distributed to respondents who met the research criteria. The results show that exposure to online gambling advertisements on social media has a significant influence on the interest in online gambling. The level of parental supervision also has an effect, although not as strong as the influence of advertisements. The intensity of peer group communication has a significant impact, indicating that peer influence is an important factor in the interest in online gambling. This research is expected to provide new insights for future studies in the field of communication and help raise public awareness about the dangers of online gambling and the importance of parental supervision and good communication with children.

Keywords: *Online gambling advertisement, level of parental supervision, peer group communication intensity, interest in playing online gambling.*

PENDAHULUAN

Minat masyarakat Indonesia dalam permainan judi online makin meningkat setiap tahunnya. Ditandai dengan catatan transaksi judi online dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) pada tahun 2022 mencapai 121 juta dan 168 juta transaksi pada tahun 2023. Penelitian yang dilakukan oleh Drone Emprit juga menyatakan bahwa Indonesia menempati peringkat 1 pemain terbanyak slot dan gacor, yaitu sebanyak 201.122 pemain (Narasi, 2023). Selain itu, angka transaksi perjudian online di Indonesia telah menyentuh 327 triliun rupiah pada akhir tahun 2023 kemarin (Databoks, 2024).

Perjudian, baik konvensional maupun digital telah dilarang eksistensinya oleh peraturan yang berlaku di Indonesia, yaitu dalam Pasal 45(2) UU ITE di mana seluruh pihak terlibat dalam perjudian online akan dipenjara paling lama 6 tahun dan/atau dikenakan denda paling banyak 1 miliar rupiah. Dilanjut dengan 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).

Angka kenaikan judi online di Indonesia dapat dikaitkan dengan maraknya konten perjudian online pada media sosial. Berdasarkan data yang diperoleh pada 17 Juli – Desember 2023 menyatakan bahwa

terdapat 805.923 konten perjudian online yang telah diblokir oleh Kominfo (Nabilah, 2024). 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 terpapar iklan judi online (Annur, 2024).

Di sisi lain, orang tua juga memiliki peranan penting dalam mencegah anaknya agar tidak terjerumus ke dalam perjudian online. Merujuk pada UU Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, anak-anak didefinisikan sebagai individu yang belum mencapai usia 18 tahun. PPATK menyatakan bahwa seperempat transaksi judi online dilakukan oleh anak. Anak-anak yang tidak mendapat perhatian yang cukup dari orang tua mereka biasanya melakukan perjudian online (Ginting, 2023). Data juga menyatakan bahwa 520 ribu anak yang terlibat dalam perjudian online (Muhammad, 2024). Oleh karena itu, orang tua harus mengawasi dan mengontrol anak-anaknya, terutama ketika sedang menggunakan media. 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). 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).

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh dari terpapar iklan judi online di media sosial, tingkat pengawasan orang tua, dan intensitas komunikasi peer group terhadap minat bermain judi online.

KERANGKA PEMIKIRAN

Kerangka pemikiran penelitian ini didasarkan pada tiga teori utama: **Strong and Weak Effects**, **Parental Mediation Theory**, dan **Social Learning Theory**. Strong and Weak Effects bahwa penjualan menjadi sebuah indikasi suatu pesan dikatakan efektif (Moriarty et al., 2012). Parental Mediation Theory menjelaskan bagaimana pengawasan orang tua dapat meminimalisir dampak negatif dari iklan judi online (Clark, 2011). Sedangkan Social Learning Theory menjelaskan peran peer group dalam membentuk perilaku individu terkait judi online (Nabavi, 2011).

PARADIGMA PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan paradigma kuantitatif dengan pendekatan positivistik. Paradigma ini memungkinkan peneliti untuk fokus pada hubungan kausal antara variabel-variabel yang dihipotesiskan, yaitu terpaan iklan judi online, pengawasan orang tua, dan intensitas komunikasi peer group dengan minat bermain judi online (Sugiyono, 2013).

State of The Art

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji topik serupa. Misalnya, penelitian oleh Yayı Putri Dwiheyuni dan Agus Machfudz Fauzi (2021) yang menemukan

bahwa intensitas penggunaan internet mempengaruhi kecanduan judi online. Penelitian lain oleh Anu Sirola et al. (2021) menyoroti bagaimana keterlibatan dalam kelompok online dapat meningkatkan minat pada perjudian.

Strong and Weak Effects

Penelitian ini menggunakan teori Weak and Strong Effects untuk menjelaskan pengaruh iklan judi online terhadap minat bermain judi. Weak Effects menunjukkan bahwa tidak semua terpaan iklan memiliki dampak langsung pada perilaku, terutama jika individu memiliki resistensi terhadap pesan tersebut. Sebaliknya, Strong Effects terjadi ketika terpaan iklan yang intens dan berulang dapat secara signifikan mempengaruhi individu untuk terlibat dalam perjudian online. Penelitian ini berfokus pada bagaimana kedua jenis efek ini bekerja dalam konteks iklan judi online di media sosial.

Parental Mediation Theory

Teori ini menyoroti peran orang tua dalam mengawasi dan mengarahkan penggunaan media oleh anak-anak mereka. Melalui pengawasan aktif, seperti berdiskusi tentang konten media atau menetapkan batasan waktu penggunaan, orang tua dapat mengurangi dampak negatif dari terpaan

iklan, termasuk iklan judi online. Pengawasan ini membantu membangun pemahaman kritis anak terhadap konten yang mereka konsumsi, sehingga mengurangi kemungkinan mereka terpengaruh untuk bermain judi online.

Social Learning Theory

Teori ini menjelaskan bahwa individu belajar perilaku baru melalui observasi dan interaksi dengan orang lain, khususnya dalam konteks kelompok sebaya (peer group). Dalam kasus judi online, jika individu berada di lingkungan di mana peer group mereka mendukung atau terbiasa dengan perjudian, mereka lebih mungkin untuk mengadopsi perilaku tersebut. Pengaruh kelompok sebaya ini dapat memperkuat minat bermain judi online, terutama jika kelompok tersebut memberikan model perilaku yang positif terhadap perjudian.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode survei dengan angket sebagai alat pengumpulan data. Responden dipilih menggunakan teknik non-probability sampling, dan data dianalisis menggunakan regresi linear sederhana untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah remaja dan dewasa muda yang berdomisili di Jawa Tengah, berusia minimal 17 tahun, dan aktif menggunakan media sosial. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 100 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara terpaan iklan judi online di media sosial, tingkat pengawasan orang tua, dan intensitas komunikasi dalam peer group terhadap minat bermain judi online di kalangan remaja dan dewasa muda. Berdasarkan analisis regresi, ditemukan bahwa ketiga variabel independen ini memiliki pengaruh yang berbeda-beda terhadap variabel dependen, yaitu minat bermain judi online.

Pertama, **terpaan iklan judi online** terbukti memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap peningkatan minat bermain judi online. Hasil ini konsisten dengan teori Strong Effects, yang menyatakan bahwa terpaan iklan yang intens dan berulang dapat mempengaruhi perilaku individu. Responden yang sering terpapar iklan judi online cenderung menunjukkan minat yang lebih tinggi untuk mencoba permainan judi tersebut. Iklan yang

menonjolkan kemudahan bermain, hadiah besar, dan keuntungan finansial cepat tampaknya sangat efektif dalam menarik perhatian dan membangkitkan minat, terutama di kalangan pengguna media sosial yang sering mencari hiburan atau keuntungan instan.

Kedua, **pengawasan orang tua** berperan sebagai faktor protektif dalam mengurangi minat bermain judi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengawasan orang tua yang tinggi berkorelasi negatif dengan minat bermain judi online. Ini berarti bahwa remaja dan dewasa muda yang diawasi dengan ketat oleh orang tua mereka—baik melalui pembatasan akses internet, pengawasan terhadap konten yang mereka konsumsi, maupun diskusi mengenai bahaya perjudian—lebih sedikit menunjukkan minat untuk bermain judi online. Hal ini mendukung Parental Mediation Theory, yang menekankan pentingnya peran orang tua dalam membimbing dan mengarahkan penggunaan media oleh anak-anak mereka. Pengawasan yang efektif mampu menanamkan nilai-nilai yang kuat dan pemahaman kritis terhadap konten media yang mereka konsumsi, termasuk iklan judi online.

Ketiga, **intensitas komunikasi dalam peer group** juga memiliki pengaruh signifikan terhadap minat bermain judi online. Penelitian ini menemukan bahwa responden yang berada dalam kelompok sebaya dengan intensitas komunikasi tinggi mengenai perjudian lebih cenderung tertarik untuk mencoba judi online. Temuan ini mendukung Social Learning Theory, yang menyatakan bahwa individu cenderung meniru perilaku yang diamati dan dipraktikkan oleh anggota kelompok sebaya mereka. Dalam konteks ini, jika sebuah peer group memiliki norma yang permisif atau bahkan mendukung perjudian, anggota kelompok tersebut lebih mungkin untuk mengembangkan minat dalam judi online. Sebaliknya, jika peer group memiliki sikap negatif terhadap perjudian, minat untuk bermain judi online cenderung lebih rendah.

Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa faktor lain yang mempengaruhi minat bermain judi online, meskipun tidak menjadi fokus utama penelitian. Salah satunya adalah faktor ekonomi, di mana responden dari latar belakang ekonomi yang lebih rendah cenderung lebih tertarik pada judi online sebagai cara cepat untuk memperoleh keuntungan finansial. Faktor lainnya adalah pengaruh media lain seperti televisi dan film, yang kadang-kadang juga mempromosikan

atau menggambarkan judi sebagai aktivitas yang glamor dan menguntungkan.

Pembahasan dari hasil ini menunjukkan bahwa untuk mengurangi minat bermain judi online di kalangan remaja dan dewasa muda, pendekatan yang komprehensif diperlukan. Strategi pencegahan tidak hanya harus berfokus pada pengawasan orang tua yang lebih baik tetapi juga pada penguatan nilai-nilai dalam peer group dan pengaturan yang lebih ketat terhadap iklan judi online di media sosial. Pemerintah dan lembaga pendidikan dapat bekerja sama untuk memberikan edukasi yang lebih baik kepada orang tua dan remaja mengenai bahaya judi online, serta mempromosikan aktivitas positif yang dapat menggantikan kebutuhan untuk berjudi.

Dengan memahami interaksi antara terpaan media, pengawasan orang tua, dan pengaruh peer group, langkah-langkah pencegahan yang lebih efektif dapat dirumuskan. Hasil penelitian ini memberikan dasar yang kuat untuk intervensi yang lebih terarah dalam upaya mencegah peningkatan minat bermain judi online di kalangan generasi muda, yang pada akhirnya akan membantu mengurangi dampak negatif dari perjudian dalam masyarakat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan terpaan iklan judi online, tingkat pengawasan orang tua, dan intensitas komunikasi peer group terhadap minat bermain judi online sebagai berikut:

1. Terpaan iklan judi online di media sosial memiliki pengaruh signifikan terhadap minat bermain judi online di kalangan remaja dan dewasa muda. Iklan yang menonjolkan kemudahan bermain dan keuntungan finansial cepat cenderung lebih efektif dalam menarik minat pengguna media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa iklan judi online yang intens dan berulang dapat mempengaruhi perilaku individu, sejalan dengan teori Strong Effects.
2. Tingkat pengawasan orang tua yang tinggi terbukti mampu mengurangi minat bermain judi online. Remaja dan dewasa muda yang mendapatkan pengawasan ketat, termasuk pembatasan akses ke konten media tertentu dan diskusi tentang bahaya judi, menunjukkan minat yang lebih rendah untuk terlibat dalam perjudian online. Ini menegaskan pentingnya

peran orang tua dalam membimbing anak-anak mereka dalam penggunaan media digital.

3. Intensitas komunikasi dalam peer group juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat bermain judi online. Individu yang berada dalam kelompok sebaya yang mendukung atau terbiasa dengan perjudian lebih cenderung untuk mencoba judi online. Ini mendukung teori Social Learning, di mana perilaku individu dipengaruhi oleh pengamatan dan interaksi dengan kelompok sebaya.

SARAN

Diturunkan dari simpulan diatas, peneliti mengajukan rekomendasi yang dapat dilakukan sebagai berikut:

1. **Pengawasan dan Pemblokiran Konten Iklan Judi Online:** Pihak berwenang seperti kepolisian dan Kominfo harus terus melakukan pemblokiran dan patroli secara aktif terhadap konten-konten iklan judi online di media sosial. Langkah ini penting untuk mengurangi terpaan iklan yang dapat mempengaruhi minat bermain judi online di kalangan masyarakat.

2. **Meningkatkan Pengawasan Orang**

Tua: Orang tua diharapkan untuk lebih aktif dalam mengawasi anak-anak mereka saat menggunakan media, baik dengan membatasi durasi penggunaan, mengontrol aplikasi yang diakses, maupun dengan mendiskusikan konten yang ditemui anak-anak di media sosial. Pengawasan ini sangat penting mengingat pengaruh besar yang ditunjukkan oleh penelitian terhadap minat bermain judi online.

3. **Mendorong Kesadaran Peer**

Group: Komunikasi di antara kelompok sebaya (peer group) juga memainkan peran penting dalam minat bermain judi online. Oleh karena itu, perlu adanya program yang dapat meningkatkan kesadaran akan dampak negatif dari perjudian online di kalangan remaja dan lingkungan sebayanya. Hal ini dapat dilakukan melalui pendidikan yang lebih intensif dan kampanye anti-judi online.

DAFTAR PUSTAKA

- Narasi. (2023, September 4). Indonesia Peringkat Satu Pemain Judi Slot dan Gacor di Dunia Kalahkan Rusia. Narasi.
- Kominfo. (2022, August 22). Penanganan Judi Online oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika. Kominfo. https://www.kominfo.go.id/content/detail/43834/siaran-pers-no-340hmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-online-oleh-kementerian-komunikasi-dan-informatika/0/siaran_pers#:~:text=Pasal%2045%20ayat%202%20UU,paling%20banyak%201%20miliar%20rupiah.
- Nabilah, M. (2024, January 11). Jumlah Konten Judi Online yang Dihapus Kemenkominfo Berdasarkan Platform (17 Juli-Desember 2023). Databoks.
- Annur, C. M. (2024, February 13). Instagram, Media Sosial yang Paling Sering Terpapar Iklan Judi Online. Databoks.
- Ginting, C. Z. (2023). Faktor Penyebab Meningkatnya Pe'laku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga). SOSMANIORA (Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora).
- Databoks. (2023, September 27). Tren Judi Online di Indonesia Terus Meningkat, Nilainya Tembus Rp100 T pada 2022. Databoks.
- Muhamad, N. (2024, June 24). 4 Juta Orang Indonesia Judi Online, dari Anak sampai Orang Tua. Databoks.
- KPAI. (2017, November 12). Peran Ayah Terkait Pengetahuan dan Pengasuhan dalam Keluarga Sangat Kurang. KPAI. <https://www.kpai.go.id/publikasi/peran-ayah-terkait-pengetahuan-dan-pengasuhan-dalam-keluarga-sangat-kurang>
- Asriandi. (2020). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa Smk An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros). Universitas Negeri Makassar.
- Aulia & Yusuf. (2024). Pengaruh Judi Online terhadap lingkungan Kerja. JICN: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara.
- Tribun Jateng. (2016, March 21). Waspadalah, 72 Persen Perilaku Remaja Dipengaruhi Teman Sebaya. Tribun Jateng. <https://jateng.tribunnews.com/2016/03/21/waspadalah-72-persen-perilaku-remaja-dipengaruhi-teman-sebaya>

Clark, L. S. (2011). Parental Mediation Theory for the Digital Age. *Communication Theory*, 325–326.

Nabilah, M. (2024, January 11). Jumlah Konten Judi Online yang Dihapus Kemenkominfo

Berdasarkan Platform (17 Juli-Desember 2023). Databoks.

Moriarty, Mitchell, & Wells. (2012). *Advertising & IMC* (9th ed.). Prentice Hall.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, CV.