

**PERILAKU REMAJA DI KOTA MEDAN TENTANG
DAMPAK IKLAN JUDI ONLINE PADA
PLATFORM INSTAGRAM**

TUGAS AKHIR

Oleh:

JIHAN AMANDA SASKYA
2103110105

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Hubungan Masyarakat**



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Tugas Akhir Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : **JIHAN AMANDA SASKYA**

NPM : 2103110105

Program Studi : **ILMU KOMUNIKASI**

Pada Hari, Tanggal : **KAMIS, 17 APRIL 2025**

Waktu : **Pukul 08.30 s/d Selesai**

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom. (.....)

PENGUJI II : Assoc. Prof. Dr. H.MUJAHIDDIN, S.Sos., MSP (.....)

PENGUJI III : Dr. LUTFI BASIT, S.Sos, M.I.Kom. (.....)

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Assoc.,Prof., Dr., Arifin Saleh., S.Sos., MSP

Assoc.,Prof., Dr., Abrar Adhani., S.Sos., M.I.Kom

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah Selesai diberikan bimbingan dalam penulisan tugas akhir sehingga naskah tugas ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian tugas akhir, oleh:

Nama Lengkap : JIHAN AMANDA SASKYA
NPM : 2103110105
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : PERILAKU REMAJA DI KOTA MEDAN
TENTANG DAMPAK IKLAN JUDI ONLINE
PADA PLATFORM INSTAGRAM

Medan, 14 April 2025

Pembimbing

Dr. LUTFI BASIT, S.Sos., M.I.Kom.
NIDN: 0012067106

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi

AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.
NIDN: 0127048401

Dekan

Assoc. Prof., Dr., ARIFIN SALEH., S.Sos., MSP
NIDN: 0030017402

PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, **Jihan Amanda Saskya**, NPM 2103110105, menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau mem plagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa tugas akhir ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Tugas akhir saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian tugas akhir saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 07 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Jihan Amanda Saskya

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah, Segala bentuk puji dan syukur atas kehadiran Allah Subhanahuwa Ta'ala yang selalu senantiasa memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga peneliti mampu diberi langkah agar dapat menyelesaikan penyusunan penelitian skripsi ini. Shalawat serta salam tentunya tak lupa untuk selalu panjatkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wassalam yang telah membawa risalah islam yang penuh dengan ilmu -ilmu pengetahuan. Tak lupa peneliti panjatkan syukur kehadirat Allah SWT yang telah mencurahkan limpahan rahmat, hidayah, dan kasih sayang-Nya , sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Perilaku Remaja Di Kota Medan Tentang Dampak Iklan Judi Online Pada Platform Instagram”**.

Penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan program strata satu pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Segala bentuk rintangan, keringat, dan usaha telah berhasil peneliti lewati untuk melakukan penelitian ini. Namun, berkat dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak, peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Ucapan terima kasih yang mendalam kepada keda orang tua peneliti, terutama yaitu kepada Ibunda yang sangat peneliti cintai, Ibu **Sri Emayana S.E** dan Ayah peneliti, bapak **Andy Andreyana Putra** yang telah memberikan dukungan baik dengan cinta dan dedikasi tanpa batas yang telah merawat dan membesarkan peneliti dengan

memberikan doa, kasih sayang dan dukungan dalam setiap proses yang peneliti lakukan dan tidak dapat tergantikan. Dalam kesempatan ini maka peneliti juga menyadari dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak akan bisa diselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Agussani, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc, Prof., Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Assoc, Prof., Dr. Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom., selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Dr. Hj. Yurisna Tanjung., M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom., selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom., selaku Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Dr. Lutfi Basit, S.Sos., M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi peneliti yang telah meluangkan waktu dan pemikirannya untuk memberikan bimbingan atau arahan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama proses peneliti menjalani perkuliahan.
9. Staff Biro dan Pegawai Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah banyak membantu peneliti dalam hal

mengurus berkas-berkas perkuliahan.

10. Remaja Di Kota Medan, peneliti ucapkan terima kasih telah meluangkan waktu untuk memberikan data dan informasi yang sangat berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teruntuk Seseorang yang sampai saat ini masih Bersama peneliti, Dicky Prasetya Muda Harahap, terimakasih telah menjadi bagian dari proses penyusunan penelitian skripsi dan telah menjadi bagian dari hidup peneliti, Serta berkontribusi dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga, waktu, maupun materi kepada peneliti. Mendukung sekaligus menghibur dalam kesedihan, memberi semangat untuk tidak selalu takut kepada siapapun kecuali Allah SWT dan Orang tua. Mengajarkan untuk selalu berani menghadapi dan pantang menyerah.
12. Teruntuk teman-teman 7-C Humas, Terimakasih telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyelesaian skripsi ini.
13. Terima kasih kepada diri peneliti sendiri, Jihan Amanda Saskya atas apresiasi yang sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan skripsi ini dengan penuh perjuangan dan telah melakukannya dengan baik. Terima kasih sekali lagi sudah menjadi Manusia yang kuat dan telah berusaha hingga sejauh ini. Tetap jadi orang baik dan selalu takut dengan Tuhan, semoga kesuksesan selalu ada di pihakmu, Aamiin.

Medan, 14 Maret 2025

Jihan Amanda Saskya

NPM : 2103110105

PERILAKU REMAJA DI KOTA MEDAN TENTANG DAMPAK IKLAN JUDI ONLINE PADA PLATFORM INSTAGRAM

JIHAN AMANDA SASKYA

NPM : 2103110105

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku remaja di Kota Medan terkait dampak iklan judi online yang terdapat di platform Instagram. Seiring dengan perkembangan teknologi dan media sosial, iklan judi online semakin mudah diakses oleh kalangan remaja, termasuk melalui Instagram. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk mengumpulkan data dari responden remaja yang aktif menggunakan Instagram. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif untuk menggambarkan pengaruh iklan judi online terhadap perilaku dan persepsi remaja, serta dampak psikologis dan sosial yang mungkin timbul. Adapun Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, dengan Teknik Wawancara Mendalam (In-depth Interview). Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif diperoleh dari berbagai sumber menggunakan beragam metode pengumpulan data, dan dilakukan secara berkesinambungan. Bogdan menyatakan bahwa analisis data merupakan proses pencarian dan penyusunan data secara sistematis, yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar remaja memiliki pemahaman yang minim tentang dampak negatif iklan judi online, dan iklan tersebut cenderung mempengaruhi sikap serta perilaku mereka, seperti peningkatan minat terhadap judi dan kecenderungan mengikuti tren yang ada di media sosial. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna bagi pihak berwenang, orang tua, dan pihak terkait untuk merancang kebijakan yang dapat mengurangi dampak negatif dari iklan judi online terhadap remaja.

Kata Kunci: *Perilaku Remaja, Iklan Judi Online, Instagram, Dampak Psikologis, Media Sosial.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
1.4. Sistematika Penulisan	7
BAB II URAIAN TEORITIS	8
2.1. Iklan	8
2.2. Judi Online.....	9
2.3. Faktor- faktor terjadinya Judi online	17
2.4. Instagram	19
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Jenis Penelitian	22
3.2. Kerangka Konsep.....	22
3.3. Definisi Konsep	23
3.3. Dampak.....	23
3.4. Iklan Judi Online.....	24
3.4. Kategorisasi Penelitian	25
3.5. Informan atau Narasumber	26
3.6. Teknik Pengumpulan Data	26
3.7. Teknik Analisis Data	27
3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	29
4.1. Hasil Penelitian.....	29
4.1.1. Observasi	29
4.1.2. Daftar Wawancara	29

4.1.3. Hasil Wawancara Dengan Narasumber	38
4.2. Pembahasan	65
BAB V PENUTUP	71
5.1. Simpulan	71
5.2. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Data Usia Pemain Judi Online	15
Gambar 2.2. Data Kasus Judi Online Di Provinsi Besar.....	16
Gambar 4.1 Narasumber 1	30
Gambar 4.2 Narasumber 2	30
Gambar 4.3 Narasumber 3	31
Gambar 4.4 Narasumber 4	31
Gambar 4.5 Narasumber 6	32
Gambar 4.6 Narasumber 5	32
Gambar 4.7 Narasumber 8	33
Gambar 4.8 Narasumber 7	33
Gambar 4.9 Narasumber 10	34
Gambar 4.10 Narasumber 9	34

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Judi menjadi hal yang tidak asing dikalangan masyarakat. Judi sudah ada sejak zaman dahulu dan masih eksis hingga saat ini dengan sistem atau praktek yang berbeda beda. Menurut Vigar *et al.* (2016), judi merupakan permainan yang melibatkan penggunaan uang maupun benda sebagai taruhan, dengan tujuan memperoleh sejumlah keuntungan yang lebih besar dibandingkan jumlah uang yang dimiliki semula.

Dahulu judi yang paling banyak dimainkan adalah judi konvensional, yaitu berlangsung secara tatap muka, menggunakan sarana yang nyata serta transaksi pembayaran berupa uang tunai atau barang secara langsung. Beberapa contoh judi konvensional diantaranya sabung ayam, adu burung dara, adu ikan cupang, permainan dadu, permainan koin, permainan tebakan, dan permainan kartu (Nugroho, 2015).

Seiring berkembangnya teknologi, maka praktek judi pun semakin berkembang. Praktek perjudian saat ini tidak hanya dilakukan secara konvensional, tetapi juga dilakukan secara online atau biasa disebut judi *online*. Judi *online* adalah suatu bentuk permainan judi yang dimainkan secara *online* dengan menggunakan *handphone* maupun *gadget* lainnya serta diakses melalui penggunaan jaringan internet (Migu & Zaky, 2022).

Dalam permainan judi *online*, seluruh proses dilakukan secara *online*, baik pertemuan antar pemain, proses permainan, hingga transaksi keuntungan. Para penjudi dan bandar diuntungkan dengan sistem judi *online*, karena dianggap lebih bersifat privasi sehingga risiko tertangkap aparat hukum lebih kecil dibandingkan judi konvensional. Beberapa contoh judi *online* diantaranya slot *online*, togel *online*, sabung ayam *online*, casino *online*, domino *online*, judi bola *online*, poker *online*, dan sepak bola *online* (Firnando & Legowo, 2021)

Sepanjang tahun 2022, Kapolri Jenderal Listyo Sigit Prabowo menyatakan telah mengungkap 1.154 kasus perjudian *online*. Sejak bulan Juli sampai September 2023, Kementerian Kominfo telah melakukan pemutusan akses dan *takedown* terhadap 124.439 konten perjudian *online* yang tersebar pada berbagai situs platform media sosial (Kominfo, 2023).

Berdasarkan survei yang dilakukan Drone Empirit, sistem monitor dan analisis media sosial, Indonesia menjadi peringkat satu dengan jumlah pemain judi *online* terbanyak di dunia, yaitu mencapai angka sebesar 201.122 pemain (Dian, 2023). Angka kasus judi *online* tersebut berasal dari berbagai kalangan masyarakat, pasalnya saat ini judi telah dimainkan oleh siapa saja tanpa memandang strata atau status sosial, mulai dari anak-anak, pelajar, mahasiswa, remaja, dewasa, pria bahkan wanita (Hardiansyah & Asriwandari, 2016).

Menurut data PPATK, Indonesia menjadi negara tertinggi pengguna judi *online*. Tercatat pemain judi *online* di Indonesia sebanyak 4.000.000 orang. Pemain judi *online* tidak hanya berasal usia dewasa tetapi juga anak-anak. Tidak main-main, berdasarkan data demografi, pemain judi *online* usia di bawah 10 tahun

mencapai 2% dari pemain, dengan total 80.000 orang. Sebaran pemain antara usia antara 10 tahun s.d. 20 tahun sebanyak 11% atau kurang lebih 440.000 orang, kemudian usia 21 sampai dengan 30 tahun 13% atau 520.000 orang. Usia 30 sampai dengan 50 tahun sebesar 40% atau 1.640.000 orang dan usia di atas 50 tahun sebanyak 34% dengan jumlah 1.350.000 orang. Data tersebut diungkap pada Podcast JUMATAN (Jumpa PPATK Pekanbaru) edisi 26 Juli 2024 bersama Deputi Bidang Koordinasi Peningkatan Kualitas Anak, Perempuan, dan Pemuda Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemenko PMK) Woro Srihastuti Sulistyaningrum.

Lebih lanjut Bang FIU menyampaikan bahwa PPATK mencatat ada 168 juta transaksi judi online dengan total akumulasi perputaran dana mencapai Rp 327 triliun sepanjang tahun 2023. Secara total, akumulasi perputaran dana transaksi judi online mencapai Rp 517 triliun sejak tahun 2017. Dalam diskusi tersebut, Ibu Deputi mengatakan anak yang melakukan judi online cenderung melakukan tindakan kriminalitas. “hal tersebut disebabkan karena mereka belum siap secara ekonomi, psikososial dan mental” ungkapnya.

Dalam rangka menarik pemain judi, para bandar judi melakukan promosi melalui iklan di berbagai platform media sosial, diantaranya adalah Instagram. Berdasarkan laporan yang diterbitkan oleh perusahaan analisis aplikasi *mobile*, Instagram merupakan aplikasi yang paling banyak diunduh di dunia hingga mengalahkan aplikasi TikTok, Instagram banyak diunduh terutama pada tahun 2023

Sementara itu, TikTok berada di bawahnya. Aplikasi milik ByteDance tersebut tercatat mengunduh 733 juta kali, mengalami kenaikan hanya sebesar 4

persen dalam periode yang sama. Sensor Tower memperkirakan bahwa aplikasi Meta berhasil menarik pengguna baru berkat fitur video pendeknya.

Pada periode Januari hingga April 2021, pengguna Instagram didominasi oleh kelompok usia 18-24 tahun. Pada Januari 2021, proporsinya mencapai 36,4%, diikuti oleh 36,5% pada Februari 2021, dan 36,6% pada Maret 2021, dan survey ini telah dilakukan oleh NapoleonCat . Hal ini menunjukkan bahwa kelompok usia tersebut menjadikan Instagram sebagai platform utama untuk berinteraksi dengan dunia maya. Selain itu, survei dari NapoleonCat Pada periode Januari hingga April 2021, pengguna Instagram didominasi oleh kelompok usia 18-24 tahun.

Pada Januari 2021, proporsinya mencapai 36,4%, diikuti oleh 36,5% pada Februari 2021, dan 36,6% pada Maret 2021. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok usia tersebut menjadikan Instagram sebagai platform utama para remaja untuk berinteraksi dengan dunia maya. Selain itu, survei dari NapoleonCat juga mengungkapkan bahwa pengguna Instagram di Indonesia lebih didominasi oleh perempuan dibandingkan laki-laki.

Di Kota Medan, yang merupakan salah satu kota besar dengan populasi remaja yang signifikan, dampak dari iklan judi online ini mulai terlihat. Remaja yang terpapar iklan judi online ini dapat mengalami perubahan dalam perilaku mereka, Terutama dampak sosial dan ekonomi dari judi online sangat merusak akal sehat mereka. Banyak orang terjebak utang besar akibat judi online, yang akhirnya merusak hubungan keluarga, gangguan kesehatan mental, dan mengganggu stabilitas sosial dan produktivitas kerja," jelas AKP Vicktor.

Menurut laporan Menteri Koordinator Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan (Menko Polhukam) Hadi Tjahjanto, ada sekitar 4 juta orang yang terdeteksi melakukan judi *online* di Indonesia. Usia pemain judi *online* ini bervariasi, mulai dari anak-anak sampai orang tua.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengamati dampak judi online pada platform Instagram terhadap perilaku Remaja di Kota Medan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka yang akan dibahas dalam laporan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana dampak iklan judi online pada platform Instagram terhadap perilaku remaja di Kota Medan.
2. Faktor- faktor apa yang membuat remaja tertarik pada iklan judi online.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka rumusan pada penelitian ini adalah untuk Menganalisis Pengaruh Iklan Judi Online terhadap Perilaku Remaja Meneliti sejauh mana iklan judi online yang ditayangkan di platform Instagram memengaruhi perilaku remaja di Kota Medan, baik dalam aspek sikap, minat, maupun tindakan terkait perjudian.

1. Menganalisis dampak iklan judi online pada platform Instagram terhadap perilaku remaja di Kota Medan.
2. Menganalisis faktor- faktor yang membuat remaja terpengaruh judi online.

1.3.2 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pemahaman tentang bagaimana iklan judi online yang muncul di platform media sosial, khususnya Instagram, dapat memengaruhi perilaku remaja. Ini sangat penting mengingat Instagram adalah platform yang sangat populer di kalangan remaja, dan banyak konten yang tersebar tanpa kontrol yang ketat

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran orang tua, pendidik, dan masyarakat umum mengenai potensi bahaya yang ditimbulkan oleh iklan judi online. Dengan adanya informasi yang lebih banyak mengenai dampaknya, orang tua bisa lebih waspada dan aktif dalam membimbing anak-anak mereka, serta mencegah mereka terlibat dalam kegiatan yang merugikan.

b. Bagi Pemerintah

Hasil penelitian ini menjadi dasar untuk kebijakan regulasi dan dapat digunakan oleh pemerintah, otoritas terkait, dan lembaga pengawas media untuk mengembangkan kebijakan yang lebih ketat terhadap iklan judi online, terutama yang ditargetkan kepada kalangan remaja. Hal ini dapat berujung pada pembuatan regulasi yang lebih efektif untuk melindungi anak muda dari pengaruh negatif media sosial dan perjudian.

1.4. Sistematika Penulisan

BAB I: Pendahuluan

Pada bagian ini berisi tentang uraian dari Latar Belakang Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II: Uraian Teoritis

Uraian teoritis yaitu menjelaskan dan menguraikan, tentang pengertian dari Komunikasi, Strategi Komunikasi, Media Massa, Kemitraan Publik (Public Partnership), Manajemen Kebijakan Komunikasi.

BAB III: Metode Penelitian

Metode penelitian berisikan tentang jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, kategorisasi penelitian, informan/narasumber, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta waktu dan lokasi penelitian.

BAB IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pembahasan merupakan berisi tentang Hasil Penelitian dan tentang Pembahasan Penelitian.

BAB V: Penutup

Bagian penutup isi merupakan uraian dan penjelasan tentang Simpulan dan Saran.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1. Iklan

2.1.1. Pengertian Iklan

Periklanan merupakan alat pemasaran yang telah digunakan dalam berbisnis selama beberapa dekade untuk menjangkau calon pelanggan agar membeli suatu produk atau layanan (MDG, 2018). Hadirnya teknologi memengaruhi perkembangan periklanan secara daring. Iklan daring pertama kali muncul pada tahun 1994 (Li, 2019) dan telah berkembang pesat sejak saat itu.

Pertumbuhan iklan daring terjadi secara signifikan sejak tahun 2011 dan mencapai puncaknya di tahun 2018. Pertumbuhan ini terjadi karena adanya gelombang transformasi digital. Banyak hal yang dulunya hanya ada dalam perangkat analog kini telah berubah ke perangkat digital, seperti musik, video, foto, buku, bahkan cara belanja konsumen (Lee & Cho, 2020).

Keragaman media dalam satu perangkat ini, membuat media yang sebelumnya dikonsumsi secara tunggal seperti televisi, saat ini dapat dikonsumsi sambil bermain *smartphone* dan menggunakan laptop atau *tablet*. Hal ini disebut sebagai media *multitasking* (Duff & Segijn, 2019). Transformasi digital juga memicu inovasi dalam bidang periklanan. Dalam konteks industri periklanan sendiri dikenal tiga jenis kategori iklan daring, yakni iklan bergambar seperti *banner* dan video, iklan pencarian, dan iklan baris (Goldfarb, 2014). Transformasi digital iklan daring yang paling mutakhir yakni *Programmatic Advertising*.

2.2. Judi Online

Dalam era digital seperti sekarang, teknologi informasi telah memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan termasuk di dalamnya pola perilaku dan interaksi sosial di kalangan masyarakat. Saat ini, akses jaringan internet telah mencapai segala kalangan dan lapisan masyarakat, termasuk orang dewasa, remaja, dan bahkan anak-anak yang telah memahami prinsip teknologi internet. Ada banyak alasan mengapa banyak individu merasa bahwa hidup mereka menjadi lebih sederhana berkat layanan internet.

Internet memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, seperti dalam pendidikan, ekonomi, interaksi sosial, akses informasi, dan tentu saja komunikasi. Internet memang telah memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan manusia. Namun, dengan perkembangan zaman semakin banyak penggunaan internet yang berpotensi untuk disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu demi mencari keuntungan pribadi (SYALIS & Nurwati, 2020).

Di masa yang akan datang, pola perilaku institusi dan individu akan bergantung pada penggunaan teknologi dengan tujuan menjaga pembangunan yang berkelanjutan, termasuk perkembangan ekonomi dan kualitas kehidupan manusia. (Walt Rostow dan Daniel Lerner Abidin et al., 2020). Teknologi dianggap sebagai gambaran masa depan, di mana peran teknologi adalah untuk mengakomodasi kemudahan dalam hampir semua aspek aktivitas manusia, mulai dari kegiatan ekonomi, interaksi sosial, hingga dimensi budaya. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini adalah terlihat dalam bentuk perjudian online, yang juga dikenal sebagai judi online.

Pada awalnya, teknologi hanya memungkinkan adanya permainan atau game online yang dapat diakses melalui smartphone yang terhubung dengan internet. Namun, seiring berjalannya waktu hal ini telah berkembang menjadi bentuk perjudian yang dapat menghasilkan keuntungan bagi para pemainnya, yang dikenal sebagai Judi online. Perjudian merupakan bentuk aktivitas taruhan yang melibatkan penggunaan uang di mana pemenang akan mendapatkan seluruh jumlah taruhan yang ditaruhkan. Dalam perjudian, elemen keberuntungan memainkan peran penting bagi para pemain dan mereka yang mengalami kekalahan harus menerima kerugian finansial yang telah mereka pertaruhkan (Dewi et al., 2020).

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Game (permainan) secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Game merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik game yang menyenangkan, memotivasi membuat kecanduan dan kolaboratif membuat aktifitas ini digemari oleh banyak orang.

Game memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya, contoh dampak positifnya seperti menghilangkan stres karena seharian bekerja dan permainan daring jika dimanfaatkan dapat membuka peluang bisnis dan lahan mendapatkan penghasilan tambahan. Sedangkan bagi anak-anak adalah sebagai alat untuk meningkatkan kecerdasan otak dan daya tanggap pada anak. Dampak negatif dari game seperti melalaikan tugas dan tanggungjawab, selalu menunda-nunda

pekerjaan, sosialisasi fisik berkurang, memerlukan biaya untuk memainkannya, emosi tidak stabil, permainan daring dapat mengacaukan manajemen waktu jika tidak diatur dengan baik, pikiran akan selalu terarah pada game. Akibatnya konsentrasi untuk belajar menurun dan game online dimainkan melalui komputer yang mengeluarkan spektrum cahaya yang dapat merusak mata jika dipandangi terus-menerus tanpa istirahat (Cricenti et al., 2022).

Seiring berjalannya waktu game judi online yang sedang banyak diminati adalah game online berbasis judi atau game judi online. Judi online yang sangat meresahkan saat ini bernama Higgs Domino/Domino Island (Scatter). Higgs domino adalah judi online yang dapat diunduh dari Playstore atau Appstore. Ini fitur berbagai permainan, termasuk domino, kartu, dan slot, yang hanya dapat dimainkan dengan chip dan koneksi internet.

Chip adalah berupa koin yang menjadi pengganti uang tunai dalam judi higgs domino. Untuk mendapat chip pemain harus melakukan isi ulang pulsa kemudian melakukan topup atau bisa juga membeli chip kepada pemain lain atau penjual chip. Kepolisian Daerah Sumatera Utara kembali membongkar sindikat judi daring atau online bermodus game Higgs Domino Scatter di Kota Medan (Rachmawati et al., 2019). Sindikat judi daring itu meraup omset Rp 360 juta per bulan dari jual-beli chip koin judi. Pembelian chip harganya paling murah Rp. 60.000 per 1 Billion (1B) dan harga biasa Rp.70.000 per 1 Biliun (1B). Di dalam permainan higgs domino pemain bisa mendapatkan Jackpot jutaan rupiah sehingga membuat para pemain kecanduan bermain game higgs domino. Dalam game ini peminatnya bukan hanya dari kalangan orang tua saja bahkan juga anak sekolah. (Ramadhani,2021;(Plutzer, 2021).

Higgs Domino Island merupakan permainan yang dapat diunduh di aplikasi Play Store, Higgs Domino Island pun dalam 2 tahun terakhir sampai sekarang menjadi permainan yang digemari banyak orang, mulai dari anak-anak, remaja hingga orang tua. Aplikasi ini menyediakan 36 permainan, mulai dari dadu, kartu, catur, domino, congkak, puzzle hingga slot. Namun yang paling digemari para pemain adalah permainan yang tersedia didalam slot. Didalamnya terdapat permainan DuoFU Duocai, Fafafa, JinJibauxc, Panda, Rezeki Nomplok, 5Dragons, dan 4Player Room. Belakangan ini muncul dua permainan baru yaitu Golden Fishing dan 777 Crazy (Jenkins et al., 2021).

Hasil skrining dari 49 remaja di kota medan yang dilakukan oleh peneliti secara online mengenai pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan game judi online higgs domino pada remaja di kota medan, menemukan bahwa sebagian besar remaja menjawab bahwa bermain game judi online (higgs domino) adalah kegiatan tidak terlalu penting sebanyak 73.5%, selain itu remaja tidak terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game higgs domino sebanyak 79.6%, kemudian remaja bermain game higgs domino tidak dapat membuat dirinya tenang sebanyak 69.4%, lalu remaja menyatakan membatasi waktu bermain game higgs domino tidak dapat membuat stres sebanyak 75.5%, remaja tidak ingin memainkan kembali game higgs domino setelah berhenti beberapa saat sebanyak 61.2%, selanjutnya remaja tidak suka mengabaikan orang disekitarnya ketika sedang asik bermain game higgs domino sebanyak 65.3%, remaja tidak suka meninggalkan pekerjaannya ketika asik bermain game higgs domino sebanyak 67.3%, remaja tidak bisa berkonsentrasi saat bekerja ketika bermain game higgs domino sebanyak

66.7%, remaja tidak suka menunda pekerjaan ketika sedang bermain game higgs domino sebanyak 67.3%, lalu remaja dapat menghindari sesuatu hal yang berdampak merugikan bagi dirinya walaupun menyenangkan sebanyak 63.3%, kemudian remaja dapat melakukan pekerjaan dengan baik tanpa terpengaruh unsur diluar kendalinya sebanyak 77.6%, dan remaja dapat menilai potensi dirinya untuk jangka panjang sebanyak 69.4%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari 49 responden yang mengisi survei remaja mampu mengontrol dirinya dari kecenderungan kecanduan bermain game judi online higgs domino, hal ini sejalan dengan adanya pengaruh kontrol diri terhadap kecendrungan kecanduan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ramli (Josefsson et al., 2019) bahwa memang dengan adanya fenomena perjudian mampu menyebabkan adanya penyimpangan, baik yang disadari ataupun tidak disadari oleh para remaja. Bahkan juga mampu merugikan diri sendiri, keluarga, dan juga orang lain. Dengan kata lain memang game judi online Higgs Domino saat ini bisa dikatakan sebagai game judi online paling populer. Yang kemudian juga membuat game judi online ini paling populer adalah karena game ini mampu berbagi chip atau koin emas dengan teman sepermainan.

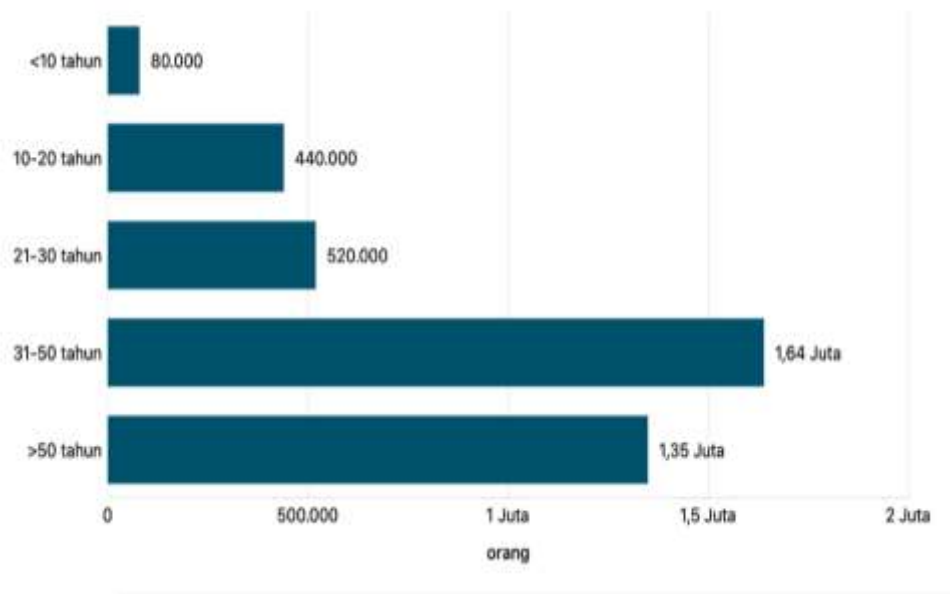
Berbeda dengan game lain, game ini menyediakan akses untuk sesama pemain buat berbagi. Artinya sesama pemain bisa saling memberikan chip, sehingga banyak pemain yang merasa dimudahkan dengan hal ini. Karena jika pemain pandai memainkan game ini hanya dengan modal berbagi chip dari teman bisa mendapat keuntungan. Menurut penelitian Romadhon egi (Hani, 2021) Remaja

yang sudah kecanduan tidak akan memperdulikan lingkungan sekitarnya, baik itu diri sendiri, keluarga, ataupun orang lain. Karena mereka asyik dengan dunia game.

Apabila individu yang memiliki kecenderungan adiksi akan tampak gelisah dan berpikir untuk mengecek website atau grup whatsapp hal ini dinamakan salience, hal ini dikemukakan oleh Kuss & Griffiths (Syaifulina, 2022). Faktor yang mempengaruhi kecenderungan kecanduan yaitu keterampilan sosial atau social skill sangat penting, yaitu agar individu mudah berbicara dan mengungkapkan setiap masalah dan perasaan yang dihadapinya, sehingga dapat menemukan solusi yang baik dan tidak merugikan dirinya sendiri maupun orang lain. Sedangkan menurut Mark, dkk (2004) kecanduan disebabkan karena adanya keinginan yang kuat untuk selalu terlibat dalam perilaku tertentu, terutama ketika kesempatan untuk perilaku tertentu tidak dapat dilakukan.

Adanya kegagalan dalam melakukan kontrol terhadap perilaku, individu merasakan ketidaknyamanan dan stress ketika perilaku ditunda atau dihentikan. Terjadinya perilaku terus menerus walaupun telah ada fakta yang jelas bahwa perilaku mengarah kepada permasalahan Menurut Lance Dodes dalam bukunya berjudul ``The Heart of addiction`` ada dua jenis kecanduan yaitu Physical Addiction, adalah jenis kecanduan yang berhubungan dengan alcohol atau kokain, dan non-physical addiction adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal diatas, kecanduan terhadap internet dan game online termasuk kecanduan non-physical addiction. Hal ini lama kelamaan dapat mempengaruhi 6 kepribadian pemain.

Seorang remaja yang kecanduaan dapat melakukan apa saja untuk dapat bermain game, diantaranya mereka dapat mencuri, bolos sekolah, malas untuk mengerjakan tugas, untuk memenuhi keinginan bermain setiap saat. Semua itu membuat orang tua khawatir kepada anak-anaknya, karena sikap acuh mereka terhadap pendidikan, kesehatan, maupun kehidupan sosial.



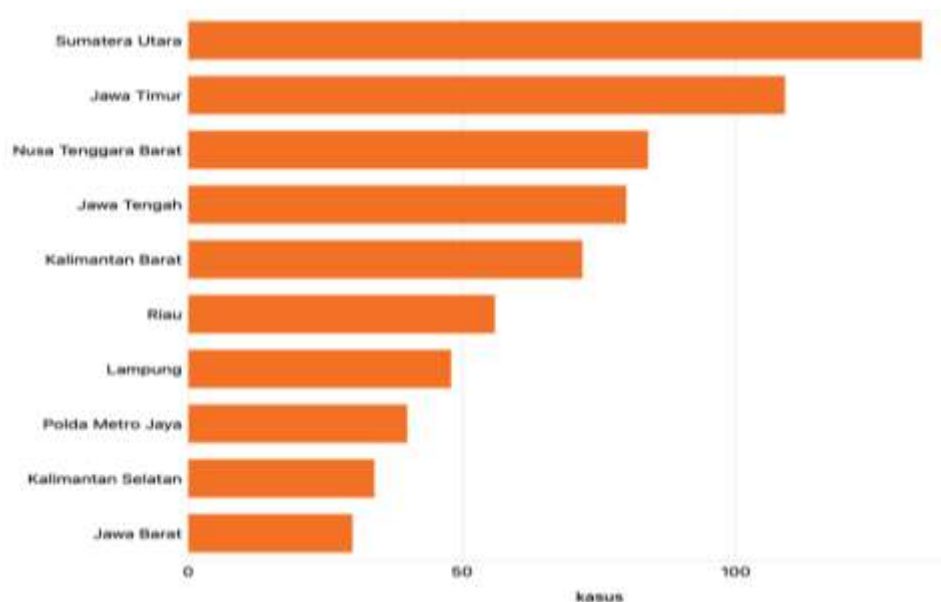
Gambar 2.1 Data Usia Pemain Judi Online

"Sesuai data demografi pemain judi *online*, usia di bawah 10 tahun itu ada 2%, totalnya 80 ribu orang yang terdeteksi," kata Hadi dalam konferensi pers, Rabu (19/6/2024). Kemudian yang berusia 10-20 tahun ada 11% (440 ribu pelaku), usia 21-30 tahun 13% (520 ribu pelaku), usia 31-50 tahun 40% (1,64 juta pelaku), dan usia di atas 50 tahun 34% (1,35 juta pelaku).

"Pelaku judi *online*] ini adalah rata-rata kalangan menengah ke bawah, jumlahnya 80% dari total pemain," kata Hadi. Hadi mengungkapkan, nominal transaksi judi *online* di kelompok kelas menengah ke bawah mulai dari Rp10 ribu sampai Rp100 ribu. Kemudian di kelas menengah ke atas transaksinya mulai dari

Rp100 ribu hingga Rp40 miliar. Adapun menurut laporan Pusat Pelaporan Analisis dan Transaksi Keuangan (PPATK), pihak berwenang sudah memblokir sekitar 5 ribu rekening yang diduga terkait judi *online*.

Laporan Bareskrim Polri mencatat, ada 905 kasus perjudian di seluruh Indonesia yang berhasil ditindak sejak Januari sampai Mei 2022. Polda Sumatera Utara menduduki posisi teratas kasus perjudian paling banyak ditindak, yakni sebanyak 134 kasus. Jumlah ini setara 14,8% dari total kasus perjudian nasional.



Gambar 2.2. Data Kasus Judi Online Di Provinsi Besar

Kasus perjudian yang terbanyak ditindak berikutnya oleh Polda Jawa Timur sebanyak 109 kasus. Kemudian, sebanyak 84 kasus perjudian terungkap oleh Polda Nusa Tenggara Barat. Jawa Tengah menempati posisi selanjutnya dengan total 80 kasus perjudian yang berhasil ditindak. Lalu, masing-masing sebanyak 72 kasus dan 56 kasus perjudian berhasil ditindak Polda Kalimantan Barat dan Riau.

Selanjutnya, Polda Lampung berhasil menindak 48 kasus perjudian. Diikuti oleh Polda Metro Jaya sebanyak 40 kasus, Kalimantan Selatan 34 sebanyak kasus, dan Jawa Barat sebanyak 30 kasus. Adapun Kepala Kepolisian Republik Indonesia (Kapolri) Jenderal Polisi Drs. Listyo Sigit Prabowo, M.Si., memerintahkan jajaran di tingkat Mabes Polri hingga Polda untuk memberantas habis pelaku aktivitas judi, termasuk di pihak jajarannya yang melindungi para pemain dan bandar judi.

2.3. Faktor- faktor terjadinya Judi online

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku berjudi berdasarkan dari berbagai hasil penelitian lintas budaya yang telah dilakukan para ahli diperoleh beberapa faktor yang amat berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi. Faktor tersebut adalah:

1. Faktor Sosial dan Ekonomi, Bagi masyarakat dengan status sosial dan ekonomi yang rendah perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Tidaklah mengherankan jika pada masa undian SDSB (Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah) di Indonesia zaman orde baru yang lalu, peminatnya justru lebih banyak dari kalangan masyarakat ekonomi rendah seperti tukang becak, buruh, atau pedagang kaki lima. Dengan modal yang sangat kecil mereka berharap mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya atau menjadi kaya dalam sekejap tanpa usaha yang besar. Selain itu kondisi sosial masyarakat yang menerima perilaku berjudi juga berperan besar terhadap tumbuhnya perilaku tersebut dalam komunitas.

2. Faktor Situasional, adalah situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil menang memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah suatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja (padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil). Peran media massa seperti televisi dan film yang menonjolkan keahlian para penjudi yang "seolah-olah" dapat mengubah setiap peluang menjadi kemenangan atau mengagung-agungkan sosok sang penjudi, telah ikut pula mendorong individu untuk mencoba permainan judi.
3. Faktor Belajar dimana sangatlah masuk akal jika faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi. Apa yang pernah dipelajari dan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin diulangi lagi. Inilah yang dalam teori belajar disebut sebagai Reinforcement Theory yang mengatakan bahwa perilaku tertentu akan cenderung diperkuat/diulangi bilamana diikuti oleh pemberian hadiah/sesuatu yang menyenangkan.
4. Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan, bahwa persepsi yang

dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Mereka pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran: "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang, begitu seterusnya".

5. Faktor Persepsi terhadap Keterampilan bahwa penjudi yang merasa dirinya sangat trampil dalam salah satu atau beberapa jenis permainan judi akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan/kemenangan dalam permainan judi adalah karena ketrampilan yang dimilikinya. Mereka menilai ketrampilan yang dimiliki akan membuat mereka mampu mengendalikan berbagai situasi untuk mencapai kemenangan (illusion of control). Mereka seringkali tidak dapat membedakan mana kemenangan yang diperoleh karena ketrampilan dan mana yang hanya kebetulan semata. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah dihitung sebagai kekalahan tetapi dianggap sebagai "hampir".

2.4. Instagram

Instagram adalah aplikasi media sosial yang tersedia di smartphone dan termasuk dalam kategori media digital, serupa dengan Twitter. Namun,

perbedaannya terletak pada fokus Instagram yang lebih mengutamakan pengambilan foto dan menyediakan tempat bagi penggunanya untuk berbagi informasi. Instagram juga dapat memberikan inspirasi serta meningkatkan kreativitas penggunanya, karena memiliki fitur yang memungkinkan foto menjadi lebih menarik, artistik, dan estetik (Atmoko, 2012:10).

Sejak tahun 2018 hingga Juli 2023, sebanyak 846.047 situs judi online telah diblokir. Perjudian yang dilakukan secara konvensional, apabila dipindahkan ke media maya atau elektronik, diatur dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Dewi, 2023).

Dengan munculnya media sosial Instagram, banyak selebgram yang berkembang, yaitu public figure di Instagram dengan jumlah pengikut yang banyak, yang kemudian dimanfaatkan oleh pelaku usaha sebagai peluang untuk berpromosi secara online. Sebelum 2010, pelaku usaha hanya memiliki dua pilihan untuk beriklan: melalui media cetak (majalah, surat kabar, baliho) atau media elektronik (televisi, radio, internet) (Hariyanto, 2010). Namun kini, banyak orang tidak lagi memperlakukan hal tersebut karena dampak negatif dari iklan-iklan tersebut.

Internet kini menjadi alat yang sangat efektif bagi bisnis untuk mempromosikan situs judi online kepada orang-orang di seluruh dunia, yang dikenal dengan transaksi tanpa kertas dan tanpa interaksi langsung. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi dan informasi, serta pertumbuhan pesat internet (Barakatullah, 2009).

Promosi perjudian online sering menggunakan media sosial, layanan streaming, dan blog untuk menjangkau pengguna internet dengan iklan situs judi

mereka. Pemilik situs judi online seringkali menawarkan pembayaran lebih tinggi daripada yang dibayarkan untuk iklan tradisional. Selain itu, kurangnya tindakan tegas dari pihak berwenang terhadap pemasar judi online berkontribusi pada pesatnya perkembangan situs judi ini. Berdasarkan hal tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk memastikan adanya sanksi pidana terhadap pemasangan iklan dan promosi judi online (Paramartha, dkk, 2021). Kegiatan perjudian sendiri telah diatur dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (Wetboek Van Strafrecht).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif menekankan pada pemahaman tentang pengalaman subjek penelitian, termasuk perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan yang terlibat dalam hal Judi Online di kalangan remaja Kota Medan. penelitian kualitatif akan menjadi pendekatan yang sangat relevan untuk menggali pemahaman mendalam tentang Perilaku Remaja Di Kota Medan Terhadap Iklan Judi Online Pada Platform Instagram Di Kota Medan. Metode penelitian kualitatif akan memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena ini dalam konteks alamiah dan menggambarkaninya secara holistic melalui deskripsi kata-kata dan Bahasa.

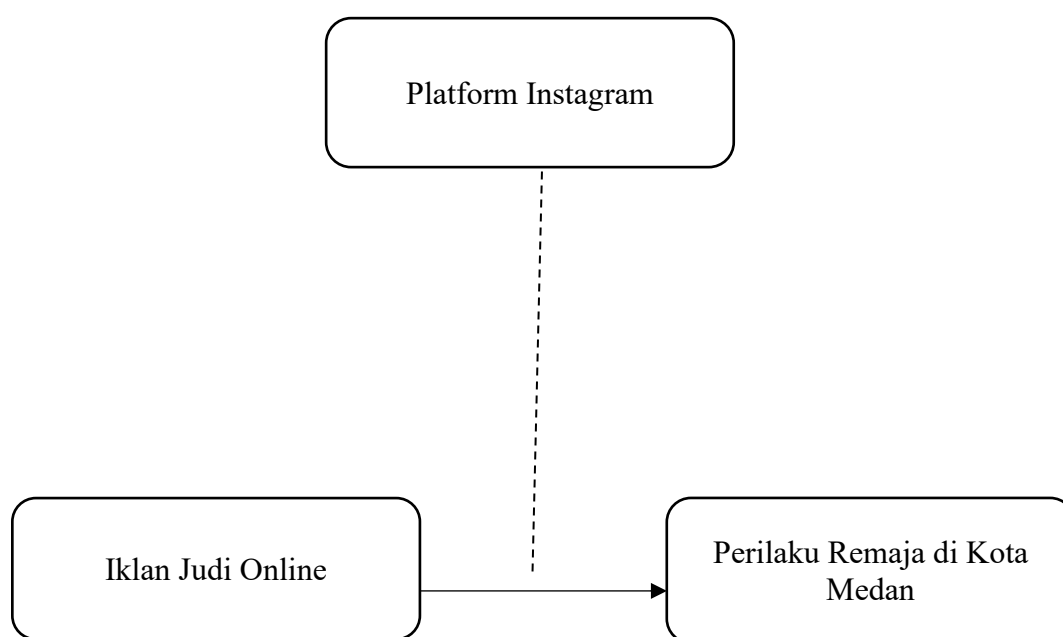
Penelitian ini mencakup penggunaan berbagai metode alamiah, seperti wawancara mendalam dengan remaja, observasi alami, dan analisis teks, sesuai dengan kondisi obyek yang alamiah dan peneliti sebagai instrument.

3.2. Kerangka Konsep

Dalam penelitian Perilaku Remaja Terhadap Iklan Judi Online Pada Platform Instagram Di Kota Medan, Peneliti memaparkan tentang perilaku yang mencakup sikap, tindakan, dan reaksi remaja terhadap fenomena yang terjadi di sekitar mereka terhadap iklan judi online. Akibat-akibat dari suatu tingkah laku dianggap sebagai variabel independen. Ini menunjukkan bahwa teori ini berusaha menjelaskan tingkah laku remaja di kota medan yang terjadi berdasarkan akibat-

akibat yang mengikutinya setelah itu. Dengan kata lain, secara metafisik, teori ini menjelaskan tingkah laku yang terjadi di masa sekarang melalui kemungkinan akibat yang akan terjadi di masa depan. (Skinner, 2005.)

Agar konsep tersebut dapat dijelaskan, maka kerangka konsep dirangkum dalam sebuah gambar yang mewakili pola pemikiran sebagai berikut :



sumber : Olahan Penulis, 2025

3.3. Dampak

Dampak judi online telah banyak dialami di berbagai negara, termasuk Indonesia. Studi sebelumnya mengungkapkan bahwa dari segi psikologis, individu yang terjerat dalam kecanduan judi online mungkin merasakan berbagai perasaan, seperti depresi, stres, keputusasaan, kehilangan rasa kontrol, bahkan berisiko melukai diri sendiri atau orang lain (Karli et al, 2023). Beberapa penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa perjudian melibatkan permainan berbasis peluang dengan taruhan berupa uang atau aset bernilai, dengan tujuan menggandakan taruhan jika

berhasil memenangkan permainan. Sebaliknya, jika kalah, pemain akan mengalami kerugian besar karena taruhan yang hilang (Kurniawan et al, 2022).

3.4. Iklan Judi Online

Pasar perjudian online global telah mengalami pertumbuhan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir. The Business Research Company (2024) melaporkan bahwa pasar ini diperkirakan akan mencapai \$96,89 miliar pada tahun 2024, meningkat dari \$88,65 miliar pada tahun 2023. Pasar ini diperkirakan akan terus tumbuh dengan pesat, mencapai \$137,26 miliar pada tahun 2028. Faktor pendorong pertumbuhan pasar perjudian online termasuk kemajuan ekonomi di negara berkembang, meningkatnya penggunaan ponsel pintar dengan konektivitas internet yang lebih baik, adopsi pembayaran digital yang semakin luas, dan peningkatan pengeluaran konsumen (The Business Research Company, 2024).

1. Judi Online

Peningkatan jumlah pemain judi online di Indonesia dapat dihubungkan dengan banyaknya konten perjudian online yang tersebar di internet. Menurut Populix (2024), sekitar 82 persen pengguna internet menyadari iklan judi online yang muncul di internet, dengan frekuensi paparan minimal 1-2 kali dalam seminggu. Sementara itu, 84 persen pengguna juga menyadari iklan judi online di media sosial.

2. Platform Instagram

Media sosial berbasis video pendek yang banyak digunakan oleh remaja. Platform ini menjadi salah satu sarana iklan karena memiliki daya tarik visual dan aksesibilitas yang tinggi. Kementerian kominfo mengatakan total konten iklan judi

yang di temukan melalui platform sosial media seperti facebook dan instagram sebanyak 171.426 konten. Pada sumber data yang sama konten iklan judi online yang di temukan pada platform digital dari Januari 2023 hingga Oktober 2023 mencapai 607.064 konten yang tersebar (Novina Putri Bestari, 2023).

3. Perilaku Remaja

Merujuk pada pola tindakan, sikap, dan keputusan yang diambil oleh remaja (usia 20 – 29 atau bisa di sebut sebagai generasi Z sebesar 75,95%,di lanjutkan dengan usia 30-49 sebesar 68,34, dan yang paling sedikit di usia 50-79 sebesar 50,79% Gentilviso & Aikat, 2019) . Dalam konteks ini, perilaku yang dianalisis melibatkan reaksi mereka terhadap paparan iklan judi online, seperti minat terhadap judi, partisipasi, atau perubahan sikap.

4. Kota Medan

Wilayah spesifik yang menjadi lokasi penelitian atau pengamatan. Remaja di kota Medan dijadikan subjek kajian untuk melihat bagaimana fenomena iklan judi online memengaruhi mereka dalam konteks geografis dan kultural tertentu.

3.4. Kategorisasi Penelitian

Berdasarkan kerangka konsep yang telah diuraikan, maka kategorisasi yang akan di jelaskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian

KONSEP TEORITIS	KATEGORISASI
1. Paparan terhadap iklan judi online	1. Frekuensi paparan 2. Jenis konten iklan 3. Respon awal
2. Pengaruh terhadap perilaku remaja	1. Perilaku online 2. Perilaku offline 3. Ketertarikan pada judi
3. Dampak Psikologis dan Sosial	1. Dampak Perilaku 2. Dampak Sosial

Sumber : Olahan Data Peneliti 2025

3.5. Informan atau Narasumber

Informan dalam penelitian ini ditetapkan dengan Teknik Purposive Sampling yakni dengan menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu, yaitu memilih sampel dengan pertimbangan tertentu, yaitu memilih sampel yang dianggap paling relevan dan informatif untuk penelitian (Sugiyono 2018) yakni dengan kriteria sebagai berikut :

- a. Pengguna Instagram
- b. Mengetahui jenis judi online
- c. Melihat iklan judi online di Instagram

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, dengan Teknik Wawancara Mendalam (In-depth Interview):

- a. Wawancara semi-terstruktur dengan remaja, untuk menggali pemahaman mereka mengenai pengaruh iklan judi online di Instagram terhadap sikap dan perilaku mereka.
- b. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung oleh peneliti untuk memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial, sehingga dapat diperoleh pandangan yang holistic (Nasution dalam Sugiyono 2020). Pengamatan langsung terhadap penggunaan Instagram oleh remaja, termasuk jenis iklan yang mereka lihat, untuk mendapatkan gambaran yang lebih nyata tentang konten yang ada di platform.

c. Dokumentasi (kepuustakaan)

Dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar, maupun karya-karya monumental yang memberikan informasi penting dalam proses penelitian (Fitrah & Lutfiyah, 2017).

3.7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif diperoleh dari berbagai sumber menggunakan beragam metode pengumpulan data, dan dilakukan secara berkesinambungan. Bogdan menyatakan bahwa analisis data merupakan proses pencarian dan penyusunan data secara sistematis, yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain. Proses ini dilakukan agar data dapat mudah dipahami dan hasil temuan bisa disampaikan kepada orang lain. Berdasarkan hal tersebut, analisis data adalah hasil observasi di lapangan yang diatur secara sistematis dan disajikan dengan jelas, dan diinterpretasikan untuk mengungkap makna secara mendalam hingga tidak ada makna lain yang belum terungkap (Hardani et al., 2020). Setelah data diperoleh, maka data akan dianalisis menggunakan Teknik Miles dan Huberman dengan tahapan sebagai berikut:

1. Reduksi Data

a. **Definisi:** Proses menyaring, merangkum, dan memilih data yang relevan dari hasil penelitian untuk fokus pada hal yang penting.

b. **Penerapan:**

- 1) Mengidentifikasi informasi dari wawancara, observasi, atau dokumentasi terkait paparan iklan judi online di Instagram.

- 2) Mengelompokkan data berdasarkan tema, seperti pola paparan iklan, reaksi remaja, dan perubahan perilaku yang diamati.
- 3) Menghilangkan data yang tidak relevan, seperti informasi yang tidak terkait dengan topik penelitian.

2. Penyajian Data

- a. **Definisi:** Menyusun data dalam bentuk yang sistematis, seperti tabel, grafik, diagram, atau narasi, agar mudah dipahami dan dianalisis lebih lanjut.
- b. **Penerapan:**
 - 1) Menyajikan pola perilaku remaja setelah terpapar iklan judi online, seperti minat terhadap judi, rasa ingin tahu, atau pengalaman mereka mencoba.
 - 2) Mengorganisasi data menjadi kategori, seperti "frekuensi paparan iklan," "jenis iklan yang menarik perhatian," dan "efek psikologis."
 - 3) Menampilkan hasil wawancara atau observasi dalam bentuk narasi atau matriks untuk mempermudah analisis.

3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Adapun waktu penelitian ini akan dilakukan pada bulan Desember 2024 sampai April 2025.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Observasi

Sebelum wawancara dilakukan, peneliti mengikuti dan mengamati dengan tujuan untuk mengetahui strategi yang digunakan narasumber yakni Remaja di Kota Medan.

4.1.2. Daftar Wawancara

Narasumber yang pertama dalam penelitian Perilaku Remaja di Kota Medan tentang Iklan Judi Online Pada Platform Instagram adalah salah satu remaja perantauan dan bekerja di Kota Medan yang berusia 21 tahun, yakni Bayu Rangkuti. Sedangkan narasumber kedua adalah Seorang Mahasiswa di salah satu universitas Negeri di Kota Medan, yakni Ahmad Zakir yang berumur 19 tahun. Selanjutnya Narasumber ketiga yang berkuliah di salah satu Perguruan Tinggi Swasta Di Kota Medan, yakni Maharani Dwi yang baru saja berusia 18 tahun. Narasumber keempat adalah Seorang mahasiwa di salah satu Perguruan Tinggi Negeri Medan, yakni Kania feby yang berusia 19 tahun. Selanjutnya Narasumber ke-lima adalah seorang mahasiswa perantauan yang baru tamat Sekolah Menengah Atas, yakni Agung Ray yang masih berusia 17 tahun. Narasumber ke-enam adalah Seorang Mahasiswa di salah satu Perguruan Tinggi Negeri di Kota Medan, yakni Arya fajri yang berusia 25 tahun. Narasumber ke-tujuh adalah seorang Mahasiswa di salah satu Perguruan Tinggi Negeri di Kota Medan, yakni Farhan Naufal yang berusia 20 tahun. Narasumber ke-delapan adalah seorang Remaja yang saat ini

memiliki usaha angkringan, yakni Rozi saputra yang berusia 21 tahun. Selanjutnya Narasumber ke-sembilan adalah salah satu Siswa Sekolah Menengah Atas, yakni Hanif zahran yang berusia 16 tahun. Dan Narasumber yang terakhir yakni yang ke-sepuluh adalah mahasiswa yang sedang bekerja di Kota Medan, yakni Fadhil putra yang berusia 24 tahun.



Gambar 4.1 Narasumber 1



Gambar4.2 Narasumber 2



Gambar 4.3 Narasumber 3



Gambar 4.4 Narasumber 4



Gambar 4.5 Narasumber 5



Gambar 4.6 Narasumber 6



Gambar 4.7 Narasumber 7



Gambar 4.8 Narasumber 8



Gambar 4.9 Narasumber 9



Gambar 4.10 Narasumber 10

Narasumber I

Nama : Bayu Rangkuti
Pendidikan : S1
Pekerjaan : Salah satu Karyawan Bumh di Kota Medan
Usia : 21 tahun
Jenis Kelamin : Laki – laki

Narasumber II

Nama : Ahmad Zakir
Pendidikan : Mahasiswa
Pekerjaan : Belum Bekerja
Usia : 19 tahun
Jenis Kelamin : Laki - laki

Narasumber III

Nama : Maharani Dwi
Pendidikan : Mahasiswi
Pekerjaan : Belum Bekerja
Usia : 18 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan

Narasumber IV

Nama : Kania Feby
Pendidikan : Mahasiswi
Pekerjaan : Belum Bekerja
Usia : 19 tahun

Jenis Kelamin : Perempuan

Narasumber V

Nama : Agung Ray

Pendidikan : Siswa Menengah Atas

Pekerjaan : Belum Bekerja

Usia : 17 tahun

Jenis Kelamin : Laki - laki

Narasumber VI

Nama : Arya Fajri

Pendidikan : Mahasiswa

Pekerjaan : Belum Bekerja

Usia : 25 tahun

Jenis Kelamin : Laki – laki

Narasumber VII

Nama : Farhan Naufal

Pendidikan : Mahasiswa

Pekerjaan : Belum Bekerja

Usia : 20 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Narasumber VIII

Nama : Rozi Saputra

Pendidikan : Mahasiswa

Pekerjaan : Belum Bekerja

Usia : 21 tahun

Jenis Kelamin : Laki – laki

Narasumber IX

Nama : Hanif Zahran

Pendidikan : Siswa Menengah Atas

Pekerjaan : Belum Bekerja

Usia : 16 tahun

Jenis Kelamin : Laki – laki

Narasumber X

Nama : Fadil Putra

Pendidikan : Mahasiswa

Pekerjaan : Belum Bekerja

Usia : 24 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

4.1.3. Hasil Wawancara Dengan Narasumber

Pertanyaan 1 :

Peneliti bertanya kepada Narasumber pertama yakni Bayu Rangkuti seorang perantauan yang sedang bekerja di Kota Medan tentang Seberapa sering Anda melihat iklan judi online di Instagram? Lalu Bayu Rangkuti memberikan tanggapan bahwasannya ia sangat sering melihat iklan Judi Online di Instagram bahkan hampir setiap hari.

“Kalau iklan Judi Online di Instagram sangat sering, dan biasanya dalam bentuk game”

Sedangkan menurut Ahmad Zakir yakni Narasumber kedua, ia menyebutkan bahwa ia juga sangat sering melihat iklan Judi Online di Reels Instagram.

“Awalnya saya hanya penasaran dengan melihat iklan yang berupa game dan setelah melihat itu ia jadi sangat terobsesi dan akhirnya ia terbawa arus.”

Lalu Narasumber ke-tiga yakni Maharani Dwi mengatakan bahwa ia memang sering melihat iklan Judi Online yang ada di Instagram, tetapi ia lebih tertarik kepada link Judi yang biasa ia mainkan daripada yang ada di Instagram.

“Iklan Judi online sih sangat sering saya lihat di Instagram apalagi di Capcut, tapi saya lebih Prefer memainkan Judi Online yang saya mainkan biasanya yakni Toto.”

Selanjutnya, Narasumber ke-empat yakni Kania Feby juga menyebutkan bahwa ia tidak sesering itu melihat iklan Judi Online di Instagram tetapi kalau sekali-sekali iya.

“Kalau iklan Judi Online jarang saya lihat di Instagram, lebih sering di platform lain sih, kayak capcut, Remini, dan Google.”

Narasumber ke-lima yakni Agung Ray menyebutkan bahwa Ia sering melihat iklan Judi Online bahkan explore Instagramnya rata-rata postingan tentang Judi Online sangking seringnya ia ngestalk hal-hak tentang Judi.

“Sering banget lah kalua iklan Judi online, apalagi setiap saya melihat Story Instagram orang, kalau nge-swipe ke-kanan pati ada aja iklan yang muncul”.

Narasumber ke-enam yakni Arya fajri menyebutkan bahwa ia cukup sering melihat iklan judi online di Instagram terutama di Feed dan Stories.

"Saya cukup sering melihat iklan judi online di Instagram, terutama saat saya membuka aplikasi. Ada iklan yang muncul di feed maupun stories."

Narasumber ke-tujuh yakni Farhan Naufal menyebutkan bahwa ia cukup sering melihat iklan judi online di Instagram terutama di Feed dan Stories.

"Saya tidak terlalu sering melihat iklan judi online di Instagram. Hanya sesekali muncul, terutama saat iklan bertarget berdasarkan minat saya. Atau mungkin karena saya jarang membuka Instagram".

Narasumber ke-delapan yakni Rozi Saputra menyebutkan bahwa ia cukup sering melihat iklan judi online di Instagram terutama di Feed dan Stories.

"Saya jarang melihat iklan judi online di Instagram. Jika ada, biasanya hanya muncul sekali-sekali. Tetapi kalau seperti di Remini atau Google sering saya lihat iklan judi online."

Narasumber ke-sembilan yakni Hanif Zahran menyebutkan bahwa ia cukup sering melihat iklan judi online di Instagram terutama di Feed dan Stories.

“Dulu Iklan judi online sering sekali muncul di Instagram saya dan terkadang cukup mengganggu, walaupun saya sering memainkan Judi Online, Sekarang saya sudah berhenti makanya ketika saya melihat iklan itu lagi saya merasa ini perlu ditangani lebih baik oleh platform."

Narasumber ke-sepuluh yakni Fadhil Putra menyebutkan bahwa ia cukup sering melihat iklan judi online di Instagram terutama di Feed dan Stories.

“Sering sih, karena juga saya sering tidak skip iklan judi online dan kadang kalau lagi gabut saya mainkan game nya”.

Pertanyaan 2:

Peneliti bertanya kepada Narasumber 1 yakni Bayu Rangkuti tentang apakah Anda merasa terpengaruh oleh iklan judi online yang Anda lihat di Instagram? Lalu Narasumber 1 menjawab bahwa ia terpengaruh karena iklan-nya sangat menarik perhatian hingga akhirnya ia memainkannya.

“Awal saya melihat iklan tersebut, saya hanya penasaran dengan menjanjikan kemenangan besar dengan modal kecil, dari situ saya mulai tertarik, awalnya benar saya menang terus, lama kelamaan mulai kalah, nah dari kekalahan tersebut makin memacu saya untuk coba lagi dan akhirnya setelah saya kalah terus saya menyesal.”

Sedangkan menurut Ahmad Zakir yakni Narasumber kedua, ia menyebutkan bahwa walaupun ia sering melihat iklan judi online di instagram, ia merasa biasa saja dan tidak tertarik dengan iklan di instagram

“Iklannya sering muncul tetapi saya sama sekali tidak tertarik bahkan saya skip”

Lalu Narasumber ke-tiga yakni Maharani Dwi mengatakan bahwa ia biasa saja terhadap iklan yang muncul di Instagram.

“Saya kalau iklan kurang ngaruh sama saya karena kadang itu adalah penipuan.”

Selanjutnya, Narasumber ke-empat yakni Kania Feby juga menyebutkan bahwa ia tidak tertarik dengan iklan judi online yang ada di Instagram.

“Kalau iklan Judi di Instagram itu buat have fun saja bukan iklan yang menjanjikan kemenangan uang asli jadi saya tidak tertarik jika ada iklan yang berbau judi online di instagram.”

Narasumber ke-lima yakni Agung Ray menyebutkan bahwa ia terkadang tertarik dengan game nya saja tetapi tidak dengan iklannya.

“Game judi itu unik-unik dan menarik jadi saya sering memainkannya ketika iklan, tetapi kalau untuk memainkannya dengan top up uang saya kurang tertarik.”

Narasumber ke-enam yakni Arya fajri menyebutkan bahwa ia cukup tertarik dengan iklan yang ada di Instagram karena iklan judi sepertinya mudah dan menyenangkan dimainkan sekedar tetapi kalau untuk permainan serius ia kurang tertarik.

“Iklannya unik dan menarik, jujur saya sangat tertarik terhadap game-nya tetapi kalau main sampai top-up ngga dulu deh takut penipuan.”

Narasumber ke-tujuh yakni Farhan Naufal menyebutkan bahwa ia selama ini selalu tertarik dengan iklan game yang muncul di Instagram bahkan jika iklan itu muncul di platform lain ia sering memainkannya.

“Iklan judi online itu menarik semua dan sepertinya mudah, saya sering mendownloadnya tetapi kalau masalah mau top-up saya pilih-pilih iklannya juga takutnya penipuan.”

Narasumber ke-delapan yakni Rozi Saputra menyebutkan bahwa ia sama sekali tidak tertarik dan sering ia skip.

“Saya memang pemain judi online, tetapi kalau melihat iklan-iklan judi online saya kurang suka dan sering saya skip.”

Narasumber ke-sembilan yakni Hanif Zahran juga memiliki jawaban yang sama dengan Rozi, ia menyebutkan bahwa ia sama sekali tidak tertarik dengan iklan yang ada di Instagram, tetapi kalau ia melihat temannya memainkannya langsung baru ia tertarik.

“Iklan judi online itu menurut saya sangat mengganggu, tetapi kalau teman saya main judi online saya baru tertarik.”

Narasumber ke-sepuluh yakni Fadhil Putra menyebutkan bahwa ia biasa saja kalau melihat iklan tersebut bahkan sama sekali tidak terpengaruh.

“Kalau cuma iklan itu biar game nya laku aja, tapi kalau link Judi Online yang nyata barulah saya tertarik.”

Pertanyaan 3:

Peneliti bertanya kepada Narasumber 1 yakni Bayu Rangkuti tentang Bagaimana pengaruh iklan judi online di Instagram terhadap perilaku remaja di kota Medan? Bayu menjawab bahwa biasanya akibat dari pengaruh judi online terhadap remaja yakni semakin meningkatnya ketertarikan terhadap keinginan bermain judi online.

“Iklan judi online di Instagram dapat menarik perhatian remaja, terutama yang memiliki minat pada permainan atau hiburan yang melibatkan uang. Hal ini bisa meningkatkan ketertarikan mereka terhadap aktivitas judi online, yang sebelumnya mungkin tidak terlalu mereka minati.”

Sedangkan menurut Ahmad Zakir yakni Narasumber kedua, ia menyebutkan bahwa iklan yang terus menerus muncul itu dijadikan normalisasi bagi remaja yang memainkannya sehingga tidak menutup kemungkinan penyebarannya makin luas.

“Iklan yang terus-menerus muncul di media sosial seperti Instagram dapat membuat remaja merasa bahwa judi adalah aktivitas yang normal atau sah, bahkan jika mereka belum pernah terlibat langsung sebelumnya. Ini bisa mempengaruhi pola pikir mereka mengenai judi.”

Lalu Narasumber ke-tiga yakni Maharani Dwi mengatakan bahwa sebenarnya iklan judi online itu dapat membuat pemainnya terbiasa dengan resiko

buruk judi, seperti misalnya jika sudah runtkad mereka merasa itu hal biasa, padahal mereka jadi susah karena keuangannya menurun drastic jika kalah.

“Pengaruh iklan ini bisa membuat remaja menjadi lebih terbiasa dengan risiko yang terkait dengan judi, seperti kerugian finansial dan dampak psikologis. Mereka mungkin tidak sepenuhnya memahami konsekuensi negatif dari perjudian, karena iklan biasanya menampilkan sisi positif yang dilebih-lebihkan.”

Selanjutnya, Narasumber ke-empat yakni Kania Feby juga menyebutkan bahwa iklan judi online bisa membuat pemainnya merasa dirinya paling diatas padahal uangnya karena judi.

“Iklan judi online yang muncul di Instagram sering kali dikaitkan dengan gaya hidup glamor dan kebebasan finansial, yang bisa menciptakan tekanan sosial di kalangan remaja untuk ikut serta dalam kegiatan judi demi merasa diterima atau dianggap "keren.”

Narasumber ke-lima yakni Agung Ray menyebutkan bahwa bagi mereka yang sudah terpapar judi online, pasti keuangannya terganggu.

“Remaja yang terpapar iklan judi mungkin terpengaruh untuk menggunakan uang mereka, baik uang saku maupun uang hasil kerja sampingan, untuk berjudi. Ini bisa menyebabkan mereka menghabiskan uang tanpa pertimbangan yang matang dan merusak kebiasaan finansial mereka.”

Narasumber ke-enam yakni Arya fajri menyebutkan bahwa ijudi online ini bisa buat kecanduan.

“Paparan iklan judi online yang konsisten dapat meningkatkan risiko kecanduan judi di kalangan remaja. Mereka yang sudah mulai bermain judi mungkin terjebak dalam siklus permainan yang merugikan dan sulit untuk dihentikan.”

Narasumber ke-tujuh yakni Farhan Naufal menyebutkan bahwa resiko lainnya itu bisa buat prestasi turun.

“Iklan yang mengedepankan kemenangan instan dan cara mudah menghasilkan uang dapat mempengaruhi remaja untuk mengubah

prioritas mereka, seperti lebih mengutamakan perjudian daripada pendidikan atau kegiatan positif lainnya sehingga jika Pendidikan terganggu, maka pasti prestasinya juga menurun.”

Narasumber ke-delapan yakni Rozi Saputra menyebutkan bahwa mereka yang telah terpengaruh dengan judi online, mereka hanya berfikir kesenangan semata tanpa memikirkan apa akibat buruk di kemudian hari.

“Remaja yang terpapar iklan judi online dapat mulai mengejar kesenangan sesaat tanpa memikirkan akibatnya, yang bisa mengurangi kemampuan mereka untuk mengelola emosi dan membuat keputusan yang rasional, terutama dalam situasi stres.”

Narasumber ke-sembilan yakni Hanif Zahran menyebutkan bahwa pengaruh buruk lainnya yakni dapat meningkatkan resiko stereotip gender.

“Beberapa iklan judi online mungkin mengandung stereotip gender yang memperkuat peran tradisional, seperti menggambarkan pria sebagai pemain judi yang berani dan wanita sebagai pelengkap. Ini dapat memengaruhi pandangan remaja terhadap peran gender dan cara mereka berinteraksi dengan orang lain.”

Narasumber ke-sepuluh yakni Fadhil Putra menyebutkan bahwa resiko lainnya adalah iklannya palsu bahkan penipuan.

“Iklan judi online sering kali menampilkan informasi yang tidak akurat atau menyesatkan tentang peluang kemenangan atau cara bermain. Remaja yang menganggap iklan tersebut sebagai sumber informasi bisa membuat keputusan yang salah dan merugikan diri mereka sendiri.”

Pertanyaan 4:

Peneliti bertanya kepada Narasumber 1 yakni Bayu Rangkuti tentang jenis iklan apa yang menarik perhatian anda ketika berinteraksi dengan iklan judi online di instagram? lalu ia menjawab:

“Jenis iklan yang biasanya menawarkan bonus dan promosi menarik. Iklan yang menawarkan bonus pendaftaran atau promosi

spesial, seperti "dapatkan bonus 100% untuk deposit pertama" cenderung menarik perhatian pemain bahkan calon pemain judi karena keuntungan langsung yang bisa didapat dengan mudah dan cepat."

Lalu menurut Narasumber 2 yakni Ahmad Zakir mengatakan bahwa jenis iklan yang biasanya mencolok adalah iklan yang tampilan visual nya menarik.

"Biasanya desain grafis yang mencolok dan warna-warna cerah yang digunakan dalam iklan membuat iklan lebih mudah dan menarik untuk dilihat dan diingat."

Selanjutnya menurut Maharani Dwi yakni Narasumber ke-3 mengatakan bahwa iklan judi online yang bikin menarik itu adalah testimoni kemenangan dan kesuksesan dari pemain.

"Iklan yang menampilkan testimonial pengguna yang puas bisa membangun rasa kepercayaan terhadap layanan yang ditawarkan, serta menarik bagi orang yang baru pertama kali mencoba."

Lalu menurut Narasumber ke-4 yakni Kania Feby mengatakan bahwa iklan yang menarik menurutnya adalah iklan yang menawarkan keamanan dan kepercayaan untuk pemain.

"Iklan yang menekankan aspek keamanan dan kepercayaan, misalnya dengan sertifikasi atau lisensi yang jelas, bisa menarik perhatian karena banyak orang khawatir tentang keamanan data mereka saat bermain judi online."

Selanjutnya menurut Narasumber ke-5 yakni Agung Ray mengatakan bahwa iklan yang bisa menarik calon penjudi adalah iklan yang menawarkan permainan secara live atau langsung.

"Iklan yang menonjolkan fitur live, seperti permainan kasino live atau turnamen langsung, memberi kesan lebih dinamis dan interaktif, yang bisa menarik perhatian lebih banyak orang."

Narasumber ke-6 yakni Arya Fajri mengatakan bahwa iklan yang menarik perhatian yakni iklan yang menekankan kemudahan untuk mengaksesnya.

"Iklan yang menekankan kemudahan akses dan penggunaan aplikasi judi di perangkat mobile membuat calon pengguna merasa bahwa mereka bisa bermain kapan saja dan di mana saja."

Lalu menurut Farhan Naufal yakni Narasumber ke-7 mengatakan bahwa iklan yang menarik perhatian itu adalah iklan yang menawarkan judi yang populer dan terbaru.

"Iklan yang menawarkan akses ke permainan judi yang sangat populer atau terbaru, seperti slot games, poker, atau taruhan olahraga, menarik perhatian orang yang tertarik dengan permainan tertentu."

Selanjutnya menurut Narasumber ke-8 yakni Rozi Saputra ia mengatakan bahwa iklan yang menawarkan reward untuk pelanggan setia itu menarik.

"Iklan yang menawarkan program loyalitas atau reward untuk pemain setia akan menarik perhatian pengguna yang ingin mendapatkan keuntungan lebih banyak dari aktivitas bermain mereka."

Lalu Narasumber ke-9 yakni Hanif Zahran mengatakan jika ada influencer atau selebriti yang menjadi brand ambassador iklan judi online itu membuat siapapun jadi tertarik memainkannya.

"Iklan yang menggunakan influencer atau selebriti sebagai brand ambassador untuk mempromosikan situs judi online memberikan rasa kepercayaan lebih dan membuat iklan lebih menarik."

Terakhir, menurut Narasumber ke-10 yakni Fadhil Putra mengatakan bahwa iklan yang hanya bisa diakses oleh pengikut Instagram dan memiliki penawaran khusus itu pasti banyak yang minat.

"Iklan yang hanya bisa diakses oleh pengikut Instagram atau memberikan penawaran eksklusif bagi pengikut dapat mendorong orang untuk mengikuti akun tersebut dan tertarik untuk berinteraksi lebih lanjut."

Pertanyaan ke-5:

Peneliti bertanya kepada Narasumber 1 yakni Bayu Rangkuti tentang sejauh mana anda menyadari dampak negatif dari iklan judi online yang tampil di instagram?

"Saya sepenuhnya menyadari saat judi online menyebabkan kecanduan, kerugian finansial saya, serta masalah sosial yang serius bagi individu dan keluarga saya.

Selanjutnya Narasumber ke-2 yakni Ahmad Zakir mengatakan bahwa ia menyadari setelah ia mengalami kesehatan mental.

"Saya tahu bahwa judi online bisa berdampak negatif pada kesehatan mental, dan saya telah mengalaminya, saya jadi sering marah, sensitif dan emosi, saya rasa pemain lainnya juga merasakan hal yang sama, tetapi mungkin dampaknya sangat tergantung pada seberapa sering seseorang terlibat di dalamnya."

Lalu Maharani Dwi selaku Narasumber 3 mengatakan bahwa ia menyadari dampaknya setelah ia mengalami masalah di keuangan.

"Saya sadar ketika saya mengalami permasalahan kecanduan dan masalah keuangan, saya merasa uang jajan saya benar-benar habis dan kandas setelah mengalami runtkad."

Selanjutnya Kania Feby Narasumber ke-4 berkata bahwa ia menyadarinya ketika hubungannya dengan orang sekitar mulai rusak.

"Saya sadar bahwa judi online bisa merusak hubungan sosial dan menyebabkan ketergantungan yang merugikan. Dan saya telah merasakannya sendiri, saya dimarahi orangtua saya."

Demikian dengan Narasumber ke-5 yakni Agung Ray mengatakan bahwa ia menyadari dampak tersebut ketika ia mengalami kerugian besar, dan tabungannya lenyap seketika, padahal tabungan tersebut untuk uang simpanan di kemudian hari.

"Gara-gara Judi online, tabungan saya lenyap seketika dan menyebabkan kerugian finansial besar, sehingga saya sempat terjerat hutang dan kehilangan sebagian kecil harta benda yang saya miliki."

Lalu Narasumber-6 yakni Arya Fajri mengatakan bahwa ia menyadarinya ketika ia selama ini cuek terhadap dampak negatifnya, saat ia mulai merasa tidak ada uang lagi karna habis ke judi online, ia langsung sadar dan ia tak mau lagi menyentuh judi hingga sekarang.

"Awalnya saya tidak terlalu memikirkan dampak negatif judi online, tetapi setelah saya lihat rekening saya tinggal 100 ribu saya terkejut dan menyesal, hingga saat ini saya tifik pernah menyentuhnya lagi."

Farhan Naufal selaku Narasumber ke-7 mengatakan bahwa ia memiliki masalah yang sama dengan Arya Fajri yakni uang bulanan nya habis bahkan ia sampai mengutang kesana kemari karena kehabisan uang,

"Saya sampai mengutang kesana kemari demi untuk saya membeli makan karena uang saya sudah habis ke judi, saya sangat teramat menyesalinya dan semenjak itu saya sadar."

Lalu Narasumber ke-8 yakni Rozi Saputra mengatakan hal yang hampir mirip sampai ia mengalami sudah tidur dan stres.

"Saya menyadari bahwa judi online dapat menyebabkan stres, kecemasan, dan bahkan depresi karena mengalami kekalahan berulang."

Selanjutnya tanggapan Narasumber ke-8 yakni Hanif Zahran mengatakan bahwa karna sufah kecanduan ia susah keluar dari zona yang membuatnya hancur tersebut.

"Saya sangat menyesal tetapi keluar dari zona tersebut sangat susah, dampak negatif dari judi online juga sangat membuat segalanya hancur, karena bisa merusak mentalitas dan membuat seseorang terjebak dalam lingkaran permasalahan yang sulit keluar darinya."

Lalu Narasumber terakhir yakni Fadhil putra mengatakan hal yang sama yakni ia sampai mengalami stres karena terlilit hutang.

"Gara-gara kecanduan uang saya sampai habis dan kini saya terlilit hutang karena saya butuh uang untuk bayar ini itu."

Pertanyaan ke-6:

Peneliti bertanya kepada Narasumber-1 yakni Bayu Rangkuti tentang apa faktor yang mempengaruhi anda dalam merespons iklan judi online yang anda lihat di instagram? lalu bayu rangkuti menjawab:

"Menurut saya, salah satu faktornya adalah karena tertarik pada jenis permainan yang ditawarkan, saya lebih tertarik untuk mengklik iklan tersebut."

Lalu Narasumber ke -2 yakni ahmad zakir menjawab:

"Iklan dengan desain yang menarik atau gambar yang mencolok bisa meningkatkan minat seseorang untuk melihat lebih lanjut."

Selanjutnya Narasumber ke-3 yakni Maharani Dwi juga menjawab:

"Menurut saya tawaran seperti bonus pendaftaran atau promosi menarik lainnya dapat mendorong seseorang untuk mencoba layanan tersebut."

Lalu Kania Feby selaku Narasumber ke-4 berkata bahwa;

"Menurut saya iklan yang menyertakan testimonial atau rekomendasi dari teman atau influencer yang dipercaya bisa memengaruhi respons seseorang."

Selanjutnya Agung Ray selaku Narasumber ke-5 berkata bahwa:

"Jika platform tersebut terlihat kredibel atau sudah dikenal, orang lebih cenderung merespons iklan tersebut."

Lanjut ke Narasumber 6 yakni Arya Fajri yang mengatakan bahwa:

"Jika seseorang sudah memiliki pengalaman positif dengan judi online, mereka lebih cenderung merespons iklan yang serupa."

Selanjutnya Narasumber ke-7 yakni Farhan Naufal juga mengatakan bahwa:

"Faktor lainnya yakni jenis iklan yang disesuaikan dengan usia, jenis kelamin, atau minat pengguna dapat lebih efektif dalam menarik perhatian."

Lalu Rozi Saputra yakni Narasumber ke-8 juga mengatakan:

"Menurut saya, Iklan yang membangkitkan perasaan tertentu, seperti rasa ingin menang atau kegembiraan, dapat memotivasi orang untuk bertindak."

Selanjutnya ke Narasumber 9 yakni Hanif Zahran mengatakan bahwa

"Keamanan dan privasi yang dijanjikan oleh platform judi online dalam iklan bisa memengaruhi respons seseorang."

Lalu Narasumber ke-10 yakni Fadhil Putra mengatakan bahwa:

"Semakin sering seseorang melihat iklan tersebut, semakin tinggi kemungkinan mereka merasa tertarik untuk mencoba layanan yang ditawarkan."

Pertanyaan 7:

Peneliti bertanya kepada Narasumber-1 yakni Bayu rangkuti tentang apakah anda memahami bahwa iklan judi online di instagram dapat berdampak negatif pada perilaku korbannya?

"Ya, saya paham bahwa iklan judi online di Instagram dapat mendorong individu untuk terlibat dalam perjudian yang berisiko. Karena dapat menyebabkan kecanduan dan masalah finansial yang serius."

Lalu Narasumber-2 yakni Ahmad Zakir juga mengatakan bahwa ia sadar dengan sepenuh hati terhadap dampak judi online makanya ia sudah berhenti memainkannya.

"Tentu, iklan judi online bisa menargetkan orang yang rentan, seperti remaja atau mereka yang memiliki masalah kecanduan, yang dapat memperburuk perilaku mereka dan menyebabkan kerugian."

Selanjutnya Narasumber ke-3 yakni Maharani Dwi menjawab bahwa iklan judi dapat meningkatkan kecanduan dan sangat berdampak buruk bagi pecandu judi online.

"Iklan seperti itu berpotensi meningkatkan kecanduan judi, yang bisa berdampak buruk pada kesejahteraan psikologis dan finansial seseorang."

Narasumber ke-4 yakni Kania Feby menjawab:

"Saya sadar bahwa promosi judi online di Instagram dapat mempengaruhi individu untuk mencoba peruntungan mereka, yang sering berujung pada konsekuensi yang merugikan."

Lalu Narasumber ke-5 yakni Agung ray mengatakan bahwa:

"Iklan judi online di platform sosial dapat mendorong perilaku impulsif dan menyebabkan masalah kecanduan, terutama bagi pengguna yang belum cukup dewasa atau tidak siap secara mental."

Selanjutnya tanggapan dari narasumber ke -6 yakni Arya Fajri adalah:

"Iklan tersebut dapat menyebabkan seseorang merasa terdesak untuk berjudi, yang dalam banyak kasus mengarah pada kerugian besar atau masalah sosial lainnya."

Lalu Narasumber ke-7 yakni Farhan Naufal mengatakan bahwa:

"Saya mengerti bahwa perjudian yang dipromosikan lewat iklan online dapat memicu perubahan perilaku yang merugikan, terutama bagi mereka yang belum memiliki pemahaman yang cukup tentang risikonya."

Jawaban Narasumber ke-8 yakni Rozi Saputra juga mirip dengan jawaban

Narasumber -3 yakni mengatakan bahwa:

"Iklan judi online dapat memperburuk masalah kecanduan, mempengaruhi keputusan finansial yang buruk, dan menurunkan kualitas hidup bagi korban yang sudah terjebak dalam lingkaran perjudian."

Selanjutnya Hanif Zahran yakni Narasumber ke-9 mengatakan bahwa :

"Terutama bagi mereka yang memiliki kecenderungan untuk berjudi, iklan-iklan ini bisa membuat mereka terperangkap dalam kebiasaan buruk yang berdampak pada kesejahteraan mental dan sosial mereka."

Dan yang terakhir yakni jawaban dari Narasumber ke-10 Fadhil Putra adalah:

"Saya sadar bahwa iklan judi di Instagram dapat merugikan korban dengan mendorong perilaku yang tidak bertanggung jawab dan menambah potensi kerugian emosional maupun finansial."

Pertanyaan ke-8:

Peneliti bertanya kepada Narasumber-1 yakni Bayu Rangkuti tentang Bagaimana persepsi anda terhadap legitimasi atau keaslian iklan judi online yang muncul di instagram? Lalu Bayu Rangkuti Menjawab:

"Menurut saya, iklan judi online di Instagram tidak sah karena melanggar hukum yang berlaku di Indonesia. Banyak yang menganggapnya sebagai praktik ilegal."

Lalu Narasumber ke-2 yakni Ahmad zakir mengatakan bahwa :

"Meskipun iklan tersebut terlihat profesional, saya masih meragukan keasliannya. Instagram tidak memiliki mekanisme yang efektif untuk memverifikasi iklan tersebut."

Selanjutnya Narasumber ke-3 yakni Maharani Dwi mengatakan:

"Iklan judi online yang muncul di Instagram sering kali memberikan kesan negatif, karena mereka menargetkan audiens yang lebih muda dan rentan."

Narasumber ke-4 yakni Kania Feby juga mengatakan bahwa:

"Seharusnya iklan judi online tidak boleh muncul di platform seperti Instagram. Ini bisa merusak citra dan bisa berbahaya bagi pengguna yang belum cukup umur."

Lalu narasumber ke-5 yakni Agung Ray mengatakan bahwa:

"Menurut saya, keberadaan iklan judi online di Instagram itu ilegal karena banyak yang tidak terdaftar atau tidak memiliki izin yang sah dari pemerintah."

Selanjutnya Narasumber ke-6 yakni Arya Fajri mengatakan bahwa:

"Iklan judi online di Instagram sering kali menyesatkan, memberikan janji-janji kemenangan besar yang tidak realistis, yang bisa membuat orang terjerat dalam permainan tersebut."

Lalu jawaban dari Narasumber ke-7 yakni Farhan Naufal yang mengatakan bahwa iklan judi online di Instagram banyak yang tidak transparan.

"Banyak iklan judi online di Instagram yang tidak transparan, seperti tidak mencantumkan peringatan atau informasi yang jelas mengenai risiko yang bisa dihadapi pemain."

Selanjutnya Rozi Saputra yakni Narasumber ke-8 mengatakan bahwa :

"Iklan-iklan tersebut sering kali menyasar remaja dan orang muda yang mungkin belum cukup dewasa untuk memahami dampak dari perjudian."

Lalu Narasumber ke-9 yakni Hanif Zahran mengatakan bahwa iklan judi online tidak sah jika bagaimana jenis konten dan brandingnya.

"Ada iklan judi online yang tampak profesional dan sah, namun ada juga yang tampak mencurigakan. Saya pikir, keaslian iklan tergantung pada bagaimana konten dan brandingnya."

Lalu Narasumber ke-10 yakni Fadhil Putra mengatakan bahwa:

"Iklan judi online di Instagram bisa mempengaruhi banyak orang, terutama mereka yang terpengaruh oleh tren. Ini bisa merusak moral dan memicu ketergantungan pada perjudian."

Pertanyaan ke-9:

Peneliti bertanya kepada Narasumber 1 yakni Bayu Rangkuti tentang Apakah anda tahu tentang risiko atau bahaya yang terkait dengan judi online?

Sejauh mana pengetahuan ini mempengaruhi pandangan anda terhadap iklan judi online di Instagram?

“Saya sadar bahwa judi online dapat menyebabkan kecanduan yang sangat merugikan, baik secara finansial maupun psikologis. Mengetahui hal ini membuat saya lebih berhati-hati terhadap iklan judi online, karena saya khawatir iklan tersebut dapat menarik orang untuk terjatuh dalam kecanduan.”

Lalu Narasumber ke- 2 yakni Ahmad Zakir mengatakan bahwa:

"Judi online berisiko mengakibatkan kerugian finansial besar. Hal ini mempengaruhi pandangan saya terhadap iklan judi online, karena seringkali iklan tersebut tidak menampilkan konsekuensi negatifnya."

Selanjutnya Narasumber ke-3 yakni Maharani Dwi mengatakan bahwa;

"Terlibat dalam judi online bisa menyebabkan stres, kecemasan, dan depresi. Mengetahui hal ini membuat saya cenderung menanggapi iklan judi online dengan skeptis dan khawatir akan dampaknya pada kesehatan mental."

Lalu Narasumber ke-4 yakni Kania Feby mengatakan bahwa risikonya dapat merusak hubungan keluarga.

"Risiko perjudian online dapat merusak hubungan keluarga. Pengetahuan ini mempengaruhi cara saya melihat iklan judi online, karena saya khawatir ini bisa menargetkan individu yang rentan tanpa memberikan peringatan yang cukup."

Narasumber ke-5 yakni Agung Ray juga mengatakan bahwa:

"Judi online seringkali memanfaatkan teknologi untuk menarik pemain, bahkan anak-anak dan remaja. Menyadari hal ini membuat saya lebih kritis terhadap keberadaan iklan judi online di platform seperti Instagram."

Lalu tanggapan dari Narasumber ke-6 yakni Arya Fajri yang mengatakan bahwa:

"Banyak platform judi online tidak terdaftar atau ilegal. Pengetahuan ini membuat saya merasa bahwa iklan-iklan tersebut tidak bertanggung jawab dan dapat menyesatkan orang."

Selanjutnya, tanggapan dari Narasumber ke-7 yakni Farhan Naufal yang mengatakan bahwa hal ini dapat mempengaruhi dan mengarahkan orang pada bahaya judi online.

"Dalam perjudian online, ada potensi pencurian identitas dan penipuan. Mengetahui hal ini mempengaruhi pandangan saya terhadap iklan judi, karena saya merasa iklan tersebut bisa mengarahkan orang pada bahaya tersebut."

Lalu Narasumber ke-8 yakni Rozi Saputra mengatakan bahwa:

"Judi online sering menggunakan strategi manipulatif untuk menarik pemain, seperti menjanjikan kemenangan besar. Pengetahuan ini membuat saya lebih kritis terhadap iklan yang menyajikan perjudian sebagai hal yang mudah dan menyenangkan."

Setelah itu, Narasumber ke-9 yakni Hanif Zahran mengatakan bahwa:

"Regulasi perjudian online di banyak negara belum jelas, yang meningkatkan risiko penipuan dan eksploitasi. Ini membuat saya lebih berhati-hati terhadap iklan judi online di Instagram, yang sering kali tampaknya tidak terawasi dengan baik."

Dan tanggapan dari Narasumber terakhir yakni Fadhil Putra mengatakan bahwa:

"Terkadang, perjudian online dapat berhubungan dengan aktivitas kriminal, seperti pencucian uang atau penipuan. Pengetahuan ini membuat saya lebih waspada terhadap iklan judi online dan potensi dampaknya terhadap masyarakat."

Pertanyaan ke-10:

Peneliti bertanya kepada Bayu Rangkuti yakni Narasumber 1 tentang Apa dampak jangka panjang terhadap perilaku remaja akibat adanya iklan judi online di platform instagram? lalu Bayu Rangkuti menjawab :

"Judi online dalam jangka panjang dapat menyebabkan kecanduan yang parah, mengarah pada gangguan perilaku dan ketergantungan yang mempengaruhi kehidupan pribadi dan sosial."

Selanjutnya Narasumber ke-2 yakni Ahmad Zakir berkata:

"Orang yang kecanduan judi online jangka panjang sering kali menghabiskan uang yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan sehari-hari, yang dapat menyebabkan masalah keuangan jangka panjang, seperti utang yang menumpuk."

Lalu Maharani Dwi selaku Narasumber ke-3 juga mengatakan:

"Kecanduan judi online dalam jangka panjang dapat menyebabkan stres, kecemasan, depresi, dan gangguan mental lainnya karena rasa bersalah atau kekhawatiran akan masa depan keuangan."

Selanjutnya tanggapan dari Narasumber ke-4 yakni Kania Feby yang mengatakan bahwa:

"Dampak negatif dari kebiasaan berjudi online apalagi dalam jangka panjang bisa merusak hubungan dengan keluarga, teman, dan pasangan, terutama jika ada ketidakjujuran atau ketergantungan pada judi."

Lalu Narasumber ke-5 yakni Agung Ray mengatakan bahwa:

"Sering menghabiskan waktu untuk berjudi online dapat menurunkan produktivitas kerja atau studi, mengarah pada kinerja yang buruk dan kehilangan kesempatan karier."

Tanggapan selanjutnya yakni dari Narasumber ke-6 yakni Arya Fajri yang mengatakan bahwa:

"Sangat jauh hingga saya bisa membeli mobil, handphone, dan jam tangan baru, tetapi langsung lenyap ketika perputaran uangnya memburuk, saya kehilangan harta yang telah saya beli tersebut."

Tanggapan selanjutnya yakni dari Narasumber ke-6 yakni Arya Fajri yang mengatakan bahwa:

"Lumayan jauh, tetapi saya langsung menyadari dampak buruknya dan langsung meninggalkan hal tersebut."

Tanggapan selanjutnya dari Narasumber ke-7 yakni Farhan Naufal yang mengatakan bahwa:

"Tidak terlalu jauh saya terbawa arus, karena saya juga sibuk, banyak kegiatan sehingga terkadang lupa hingga akhirnya benar-benar meninggalkannya."

Lalu Narasumber ke-8 yakni Rozi Saputra mengatakan bahwa:

"Cukup jauh, sampai saya merasa stress dan pusing karena saya terpaksa hutang sana sini untuk menutupi kebutuhan saya."

Lalu Narasumber ke-9 yakni Hanif Zahran mengatakan bahwa:

"Lumayan jauh karena lingkungan saya setiap nongkrong juga mainnya judi online jadi mau tidak mau saya ikut memainkannya."

Selanjutnya tanggapan terakhir yakni dari Fadhil Putra Narasumber ke-10 mengatakan bahwa:

"Sangat jauh hingga saat itu saya untuk makan saja tidak memiliki sepeserpun uang, untung saja orang tua saya tahu, ia marah tetapi saya tetap diberi uang jajan."

Pertanyaan ke -12:

Peneliti bertanya kepada Narasumber-1 yakni Bayu Rangkuti tentang Apakah sekarang anda merasa tergoda lagi untuk mencoba judi online setelah melihat iklan di instagram? Lalu Bayu Rangkuti menjawab:

"Tidak, saya tidak merasa tergoda sama sekali. Saya lebih memilih untuk menghindari hal-hal yang berisiko seperti judi online karena tidak mau mengulangi kesalahan yang sama."

Selanjutnya Narasumber ke-2 yakni Ahmad Zakir berkata:

"Kalau sekarang saya merasa tidak tertarik lagi dengan iklan-iklan judi online di Instagram. Bagi saya, itu adalah hal yang berisiko dan tidak ada keuntungan jangka panjang."

Lalu Maharani Dwi selaku Narasumber ke-3 juga mengatakan:

“Meskipun iklan tersebut sering muncul, saya tidak merasa tertarik lagi untuk mencoba judi online karena saya tahu dampak negatifnya.”

Selanjutnya tanggapan dari Narasumber ke-4 yakni Kania Feby yang mengatakan bahwa:

“Tidak, saya cukup sadar akan bahaya yang bisa timbul dari judi online, jadi meskipun iklannya muncul, saya tidak tergoda untuk mencoba.”

Lalu Narasumber ke-5 yakni Agung Ray mengatakan bahwa:

“Saya tidak merasa tertarik sama sekali. Iklan tersebut hanya membuat saya lebih berhati-hati dan menghindari konten serupa.”

Tanggapan selanjutnya yakni dari Narasumber ke-6 yakni Arya Fajri yang mengatakan bahwa:

“Tidak akan, Saya merasa tidak tergoda untuk mencoba judi online lagi. Bahkan Iklan tersebut lebih terlihat sebagai sesuatu yang tidak perlu saya perhatikan.”

Tanggapan selanjutnya dari Narasumber ke-7 yakni Farhan Naufal yang mengatakan bahwa:

“Tidak, Meskipun ada banyak iklan judi online di Instagram, saya lebih memilih untuk fokus pada kegiatan yang lebih positif dan bermanfaat.”

Lalu Narasumber ke-8 yakni Rozi Saputra mengatakan bahwa:

“Tidak, saya tidak akan merasa tergoda lagi. Iklan judi online di Instagram justru membuat saya lebih sadar tentang risiko yang ada.”

Lalu Narasumber ke-9 yakni Hanif Zahran mengatakan bahwa:

“Saya tidak tertarik sama sekali. Saya menganggap judi online hanya akan membawa masalah dan lebih memilih untuk menjauhinya.”

Selanjutnya tanggapan terakhir yakni dari Fadhil Putra Narasumber ke-10 mengatakan bahwa:

“Tidak, saya sama sekali tidak merasa tergoda untuk mencoba judi online. Saya sadar bahwa itu adalah sesuatu yang bisa merugikan.”

Pertanyaan ke-13:

Peneliti bertanya kepada Bayu Rangkuti yakni Narasumber pertama tentang Apakah paparan terhadap iklan judi online dapat berkontribusi pada masalah psikologis, seperti kecanduan atau masalah keuangan di kalangan remaja? apa dampaknya terhadap hubungan sosial anda, terutama keluarga dan teman? Lalu ia menjawab:

“Tentu saja, Pecandu judi sering merasa tertekan karena kerugian finansial dan utang yang menumpuk, yang dapat menyebabkan tingkat stres dan kecemasan yang tinggi.”

Lalu Ahmad Zakir selaku Narasumber ke-2 mengatakan:

“Ya, salah satu dampak psikologisnya adalah perasaan putus asa akibat kerugian besar dan beban utang dapat memicu depresi, yang jika tidak ditangani dapat berujung pada pikiran atau tindakan bunuh diri.”

Selanjutnya, tanggapan dari Narasumber ke-3 yakni Maharani Dwi adalah:

“Menurut saya tentu saja ada dampak psikologisnya, misalnya saja kemenangan atau kekalahan dalam berjudi dapat menyebabkan perubahan mood yang drastis, mulai dari euforia hingga depresi, mempengaruhi kestabilan emosional sehari-hari.”

Selanjutnya tanggapan dari Narasumber ke-4 yakni Kania Feby yang mengatakan bahwa:

“tentu saja ada dampaknya, Kecanduan judi online sering mengakibatkan pola tidur yang terganggu, seperti bermain hingga larut malam, yang dapat menurunkan kualitas tidur dan kesehatan fisik secara keseluruhan.”

Lalu, menurut Narasumber ke-5 yakni agung Ray mengatakan bahwa:

“ya, biasanya dampak bagi pecandu judi cenderung menarik diri dari interaksi sosial dengan keluarga dan teman, baik karena rasa malu, ingin menyembunyikan kebiasaan berjudi, atau keinginan untuk terus bermain.”

Selanjutnya Narasumber ke-6 yakni Arya Fajri mengatakan bahwa:

“Tentu saja, salah satu dampaknya yakni fokus yang berlebihan pada judi dapat membuat individu kehilangan minat pada hobi atau kegiatan lain yang sebelumnya disukai, mengurangi kualitas hidup secara keseluruhan.”

Lalu Narasumber ke-7 yakni Farhan Naufal memberikan tanggapan yakni:

“dampak psikologisnya terhadap pecandu judi yang khususnya paling banyak adalah kerugian finansial dan dampak negatif lainnya dapat menimbulkan perasaan bersalah dan malu yang mendalam, mempengaruhi harga diri dan hubungan interpersonal.”

Narasumber ke-8 yakni Rozi Saputra juga memberi tanggapan:

“Pikiran yang terus-menerus terfokus pada perjudian dapat mengganggu konsentrasi dalam pekerjaan atau studi, menurunkan produktivitas dan kinerja.

Lalu Narasumber ke-9 yakni Hanif Zahran memberikan tanggapan bahwa:

“Dampak psikologisnya itu terjadi pada diri saya sendiri sih, saya mengalami stress berkepanjangan karena saya baru kali ini merasa kehilangan uang sampai saya susah membeli makan sendiri.”

Yang terakhir, tanggapan dari Narasumber ke-10 yakni Fadhil Putra adalah:

“Tentu saja dampak psikologis yang paling sering muncul adalah terlilit hutang, itu sudah menjadi resiko paling umum, saya sampai bingung membayar hutang saya karena saya juga gatau dapat uangnya darimana.”

Pertanyaan ke-14:

Peneliti bertanya kepada Narasumber-1 yakni Bayu rangkuti tentang

Menurut anda apa langkah langkah yang seharusnya diambil oleh pemerintah dalam

pemberantasan judi online? Lalu Bayu Rangkuti menjawab:

“Menurut saya, Pemerintah dapat memperkuat regulasi yang ada terkait perjudian online, dengan menambah aturan dan sanksi hukum yang lebih ketat bagi pihak yang terlibat dalam kegiatan judi online.”

Lalu Ahmad Zakir selaku Narasumber ke-2 mengatakan:

“Pemerintah dapat bekerja sama dengan penyedia layanan internet (ISP) untuk memblokir akses ke situs-situs judi online yang ilegal di wilayah Indonesia.”

Selanjutnya, tanggapan dari Narasumber ke-3 yakni Maharani Dwi adalah:

“Pemerintah dapat mengadakan kampanye edukasi untuk masyarakat agar mereka lebih memahami bahaya perjudian online, serta cara-cara untuk melaporkan situs judi yang mereka temui.”

Selanjutnya tanggapan dari Narasumber ke-4 yakni Kania Feby yang mengatakan bahwa:

“Meningkatkan pengawasan terhadap transaksi keuangan yang mencurigakan, termasuk aliran dana yang digunakan untuk perjudian online, serta bekerja sama dengan lembaga keuangan untuk memblokir transaksi yang terkait dengan perjudian.”

Lalu, menurut Narasumber ke-5 yakni agung Ray mengatakan bahwa:

“Pemerintah dapat berkoordinasi dengan perusahaan-perusahaan teknologi dan platform digital, seperti Google, Facebook, dan platform lainnya, untuk mengidentifikasi dan menutup iklan atau aplikasi yang mempromosikan judi online.”

Selanjutnya Narasumber ke-6 yakni Arya Fajri mengatakan bahwa:

“Meningkatkan kapasitas dan pelatihan bagi aparat penegak hukum, termasuk polisi dan jaksa, agar mereka lebih efektif dalam mendeteksi dan menangani kasus judi online.”

Lalu Narasumber ke-7 yakni Farhan Naufal memberikan tanggapan yakni:

“Menyediakan saluran pengaduan bagi masyarakat untuk melaporkan aktivitas perjudian online, baik melalui telepon, situs web, atau aplikasi pemerintah.”

Narasumber ke-8 yakni Rozi Saputra juga memberi tanggapan:

“Mengadakan kerja sama dengan negara-negara lain yang memiliki masalah serupa, guna memperkuat upaya pemberantasan judi online yang bersifat lintas negara.”

Lalu Narasumber ke-9 yakni Hanif Zahran memberikan tanggapan bahwa:

“Memberikan hukuman yang berat kepada individu atau organisasi yang terlibat dalam operasional atau promosi judi online, baik itu denda maupun hukuman penjara.”

Yang terakhir, tanggapan dari Narasumber ke-10 yakni Fadhil Putra adalah:

“Menindak keras penyedia layanan yang memfasilitasi perjudian online, baik dalam bentuk aplikasi, situs web, maupun platform lainnya yang menawarkan perjudian.”

Pertanyaan ke-15:

Peneliti bertanya kepada Narasumber-1 yakni Bayu rangkuti tentang Bagaimana cara anda untuk menghindari Judi Online? Lalu Bayu Rangkuti menjawab:

“Berhenti mengunjungi atau mengakses situs web yang menawarkan permainan judi online. Jika menemukan situs yang mencurigakan, saya sebisa mungkin langsung menghindari untuk membuka atau terlibat di dalamnya.”

Lalu Ahmad Zakir selaku Narasumber ke-2 mengatakan:

“saya menghindarinya dengan menggunakan aplikasi pengelola waktu atau aplikasi pemblokir konten untuk membatasi akses ke aplikasi atau situs judi online di perangkat saya, terutama jika saya merasa rentan.”

Selanjutnya, tanggapan dari Narasumber ke-3 yakni Maharani Dwi adalah:

“Sebisa mungkin saya belajar untuk memahami konsekuensi negatif yang ditimbulkan oleh perjudian online, baik dari segi finansial, sosial, dan kesehatan mental, ahah itu yang membuat saya memiliki motivasi kuat untuk menghindarinya.”

Selanjutnya tanggapan dari Narasumber ke-4 yakni Kania Feby yang mengatakan bahwa:

“Saya biasanya mengalihkan perhatian saya ke aktivitas yang lebih bermanfaat, seperti berolahraga, belajar, berkumpul dengan keluarga, atau melakukan hobi yang positif.”

Lalu, menurut Narasumber ke-5 yakni agung Ray mengatakan bahwa:

“Sebisa mungkin saya menghindari berkumpul dengan orang-orang atau teman yang sering berbicara atau mengajak saya untuk berjudi, karena ini bisa meningkatkan risiko saya terlibat lagi.”

Selanjutnya Narasumber ke-6 yakni Arya Fajri mengatakan bahwa:

“Mengelola keuangan pribadi dengan bijak dapat mengurangi godaan untuk berjudi. Menyusun anggaran dan menghindari pengeluaran berlebihan sangat membantu saya tetap fokus pada tujuan keuangan yang sehat.”

Lalu Narasumber ke-7 yakni Farhan Naufal memberikan tanggapan yakni:

“Saya sangat berusaha mewaspadai iklan atau promosi judi yang dapat muncul di media sosial atau platform lainnya. Sebisa mungkin agar tidak tergoda lagi untuk mengklik iklan yang dapat membawa ke situs judi.”

Narasumber ke-8 yakni Rozi Saputra juga memberi tanggapan:

“Saat saya merasa terpengaruh atau tertarik pada perjudian di lingkungan saya, saya biabicarakan masalah ini dengan keluarga atau teman dekat yang dapat memberi dukungan dan membantu Anda menghindarinya.”

Lalu Narasumber ke-9 yakni Hanif Zahran memberikan tanggapan bahwa:

“Saya melakukan pertimbangan untuk berkonsultasi dengan seorang profesional, seperti psikolog atau konselor, yang dapat membantu Anda mengatasi kecanduan atau godaan judi.”

Yang terakhir, tanggapan dari Narasumber ke-10 yakni Fadhil Putra adalah:

“Saya menggunakan fitur atau software pemblokir yang tersedia di perangkat saya untuk memblokir situs judi online dan mengatur

pembatasan waktu penggunaan internet untuk menghindari situs-situs tersebut.”

Pertanyaan ke-16:

Peneliti bertanya kepada Narasumber-1 yakni Bayu rangkuti tentang Bagaimana sebaiknya peran orang tua dalam mengatasi pengaruh iklan judi online terhadap Remaja di Kota Medan? Lalu Bayu Rangkuti menjawab:

“Orang tua dapat menjelaskan dengan jelas kepada anak-anak atau remaja tentang bahaya judi online dan dampaknya terhadap kehidupan sosial dan finansial, serta mengapa mereka harus menghindarinya.”

Lalu Ahmad Zakir selaku Narasumber ke-2 mengatakan:

“Orang tua berperan dalam mengawasi dan membatasi penggunaan internet anak-anak, memastikan bahwa mereka tidak terpapar iklan atau konten judi yang merugikan.

Selanjutnya, tanggapan dari Narasumber ke-3 yakni Maharani Dwi adalah:

“Orang tua dapat menginstal aplikasi atau perangkat lunak pemblokir untuk membatasi akses ke situs web atau aplikasi yang mengandung iklan judi online, sehingga anak-anak terhindar dari pengaruh tersebut.

Selanjutnya tanggapan dari Narasumber ke-4 yakni Kania Feby yang mengatakan bahwa:

“Orang tua bisa memberi contoh yang baik dengan tidak terlibat dalam perjudian atau menunjukkan perilaku positif terkait penggunaan internet, sehingga anak-anak memiliki teladan yang bisa diikuti.

Lalu, menurut Narasumber ke-5 yakni agung Ray mengatakan bahwa:

“Orang tua dapat menciptakan komunikasi yang terbuka dengan anak-anak, di mana anak merasa nyaman untuk berbicara tentang apa yang mereka lihat atau alami di dunia maya, termasuk iklan judi online.

Selanjutnya Narasumber ke-6 yakni Arya Fajri mengatakan bahwa:

“Orang tua dapat mengajarkan anak-anak untuk bersikap kritis terhadap iklan yang mereka temui di internet, termasuk mengenali iklan yang menyesatkan atau merugikan seperti judi online.”

Lalu Narasumber ke-7 yakni Farhan Naufal memberikan tanggapan yakni:

“Orang tua dapat menanamkan nilai-nilai positif yang mengutamakan kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab, agar anak-anak tidak mudah terpengaruh oleh iklan yang menggoda untuk berjudi.”

Narasumber ke-8 yakni Rozi Saputra juga memberi tanggapan:

“Orang tua bisa mengontrol atau mendampingi anak-anak saat mereka berselancar di internet, memastikan mereka tidak mengunjungi situs-situs yang berpotensi berbahaya seperti situs judi online.”

Lalu Narasumber ke-9 yakni Hanif Zahran memberikan tanggapan bahwa:

“Orang tua dapat menetapkan batasan waktu untuk penggunaan internet sehingga anak-anak tidak memiliki waktu berlebihan untuk terpapar iklan atau konten judi online.”

Yang terakhir, tanggapan dari Narasumber ke-10 yakni Fadhil Putra adalah:

“Orang tua dapat mengarahkan anak-anak untuk terlibat dalam aktivitas yang lebih bermanfaat, seperti olahraga, belajar, atau hobi lainnya, yang bisa mengalihkan perhatian dari godaan judi online.”

4.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berlangsung dengan baik. Informasi yang diberikan informan, yang terdiri dari Bayu Rangkuti, Ahmad Zakir, Maharani Dwi, Kania Feby, Agung Ray, Arya Fajri, Farhan Naufal, Rozi Saputra, Hanif Zahran, dan Fadhil Putra semuanya sangat jelas sehingga sangat membantu pada proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Hasil wawancara telah menemukan

beberapa perilaku yang umumnya paling banyak dialami oleh pemain Judi Online, diantaranya:

1. **Korban mengalami Kehilangan Kontrol Diri (Loss of Control)**

Menurut American Psychiatric Association (APA), pecandu judi online sering kali mengalami kesulitan dalam mengendalikan dorongan untuk berjudi, meskipun tahu dampaknya negatif. (Dr. Mark Griffiths (Psikolog, spesialis kecanduan perilaku) Ia menyatakan bahwa judi online sangat adiktif karena mudah diakses dan memberi ilusi "kemenangan cepat".

2. **Obsesi dan Pemikiran Terus-Menerus Tentang Judi**

Pecandu judi sering memikirkan strategi, hasil, atau kapan mereka bisa bermain lagi. Ini mirip dengan gejala obsessive-compulsive disorder (OCD). (Dr. Robert Ladouceur (Universitas Laval, Kanada) Ia menyebutkan bahwa pecandu judi memiliki distorsi kognitif, seperti "gambler's fallacy" (keyakinan salah bahwa hasil sebelumnya mempengaruhi hasil selanjutnya).

3. **Menarik Diri dari Lingkungan Sosial**

Banyak pecandu mulai menjauh dari keluarga dan teman karena malu atau terlalu asyik dengan judi. (Prof. Nando Pelusi, Ph.D. (Psikolog Kognitif) Ia mengatakan bahwa pecandu akan mulai menomorduakan hubungan sosial demi kepuasan instan dari judi.

4. **Masalah Keuangan Serius**

Salah satu dampak utama adalah terlilit utang, menjual aset pribadi, atau bahkan melakukan tindak kriminal untuk mendapatkan uang. (Dr. Timothy Fong (UCLA Gambling Studies Program) Ia menjelaskan bahwa konsekuensi finansial sering menjadi pemicu stres berat dan bahkan pikiran bunuh diri.

5. Perilaku Agresif atau Manipulatif

Pecandu bisa menjadi lebih mudah marah, defensif, atau manipulatif saat dihadapkan dengan masalah judi mereka. (Dr. Henrietta Bowden-Jones (Royal College of Psychiatrists, Inggris) Ia menyatakan bahwa penderita gangguan judi bisa menunjukkan gejala mirip kecanduan zat, termasuk agresi saat dihalangi berjudi.

6. Penyangkalan dan Minimnya Kesadaran Diri

Banyak pecandu tidak menyadari atau menyangkal bahwa mereka memiliki masalah, meskipun dampaknya sudah jelas. DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) Menyebutkan bahwa penyangkalan adalah salah satu gejala umum dalam *gambling disorder*.

Berdasarkan dari hasil yang telah saya temukan pada korban pecandu judi online maka dapat dipastikan penyebab utamanya ialah faktor Kontrol diri terhadap lingkungan sekitar. Jika calon pemain dapat mengontrol dirinya dengan baik, mau sesering apapun ia melakukan interaksi dengan lingkungan pemain judi online, maka ia tidak akan terpengaruh. Hal ini terbukti pada Jurnal Sinopsi (Jurnal Seminar Nasional Psikologi, 30 November 2023 fak. Psikologi- UNMER MALANG Indonesia) yang menyatakan bahwa Berdasarkan hasil penelitian kuantitatif (Fangky, 2016) dengan sample 100 mahasiswa, yang mana menghasilkan penelitian kontrol diri mahasiswa penjudi sebesar 64% dan berada pada kategori rendah. Rendahnya kontrol diri didasari oleh rendahnya kontrol perilaku sebesar 64%, kontrol kognitif mencapai nilai sebesar 57%, dan kontrol keputusan mencapai nilai sebesar 60%.

Berdasarkan hasil penelitian kuantitatif (A. Nita, 2023) menjelaskan bahwa Self control menunjukkan korelasi secara negatif terhadap kecanduan pada permainan judi online. Apabila Semakin tinggi self control seseorang maka akan semakin rendah kecenderungan adiksi judi online para judi online. Rendahnya tingkat kontrol diri seseorang individu menyebabkan mahasiswa dan remaja menjadi sulit dalam mengendalikan atau menentukan situasi yang berasal dari luar maupun dalam diri seorang pelaku judi online tersebut. Seseorang tidak mampu mengambil keputusan kognitif dengan tepat, tidak mampu melihat peristiwa dengan hati-hati dan tidak mampu menentukan dan menilai tindakannya secara baik. (Zurohman et al., 2016) menjelaskan bahwa penyebab remaja melakukan permainan judi online adalah bentuk dari melemahnya nilai agama yang dianut sebagaimana remaja meninggalkan kewajiban menunaikan ibadah mereka kepada tuhan yang maha Esa, contohnya meninggalkan sembahyang atau sholat dan meninggalkan puasa pada bulan ramadhan, melakukan tindakan-tindakan yang melanggar norma di masyarakat seperti meminum-minuman keras dan sejenisnya. Remaja yang memilih permainan judi secara online akan menjadi pemicu seseorang melakukan penyimpangan perilaku yang melanggar moral dan hukum, pelanggaran tersebut akan berdampak pada lingkungan keluarga dan masyarakat. Selain hal tersebut, remaja tidak memiliki kesadaran diri dalam mengontrol sikap dan jika hal tersebut dilakukan secara berulang maka akhirnya remaja akan menyadari bahwa permainan judi online membawa dampak negatif bagi kehidupan mereka.

Selain itu, Self Control yang buruk pada remaja juga bisa berdampak kepada seseorang apabila ia ingin berbuat nakal. Hal ini terbukti dalam jurnal (Ilmu

Kesehatan Afiyah Vol.IX NO.1 Bulan Januari Tahun 2022) yang menyatakan bahwa Menurut Gottfredson dan Hirschi (dalam Fidiana, 2014) remaja yang memiliki self control yang rendah tidak bisa mentolerir frustrasi dan ingin mencapai sesuatu dengan mudah, sulit mengendalikan emosi, Mereka tidak memiliki keterampilan kognitif atau akademik, mencari sensasi, sedangkan remaja dengan self control yang tinggi cenderung berfikir berhati-hati dalam bertindak, lebih berperilaku yang baik dan mampu bertanggung jawab. Menurut Guffron dan risnawati (2012) Kemampuan self control remaja juga dipengaruhi oleh usia. Semakin bertambahnya usia seseorang maka semakin baik kemampuan mengontrol dirinya, dikarenakan bertambahnya pengetahuan pengalaman sehingga remaja mampu mengontrol diri dengan baik dan tidak mudah terpengaruh lingkungan luar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Munawaroh (2015) mengatakan bahwa responden yang memiliki self control kategori tinggi sebanyak 83 siswa (63,35%). Penelitian ini sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan Permono (2014) menyatakan bahwa 50 (60,3%) responden memiliki self control kategori tinggi.

Menurut Karlina (2020) kenakalan remaja dipengaruhi oleh faktor salah satunya self control. Santrock (2017) mengungkapkan bahwa kenakalan remaja dapat digambarkan sebagai kegagalan untuk mengembangkan self control. Kurangnya pengendalian terhadap dirinya akan menyebabkan remaja tidak memiliki batasan-batasan diri terhadap pengaruh dari lingkungan yang negatif, sehingga remaja dapat terjerumus pada perilaku kenakalan remaja. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fidiana (2014) bahwa kenakalan remaja dari 42 responden yang diteliti sebanyak 30 siswa memiliki

kenakalan remaja kategori sedang, Dan juga penelitian Istifany (2018) mengatakan sebanyak 67 responden (67%) melakukan kenakalan remaja kategori sedang.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai perilaku remaja di Kota Medan terhadap dampak iklan judi online pada platform Instagram, dapat disimpulkan bahwa:

1. **Paparan iklan judi online di Instagram cukup tinggi**, terutama di kalangan remaja yang aktif menggunakan media sosial. Iklan-iklan ini sering muncul dalam bentuk sponsor, endorse oleh influencer, maupun dalam konten tersembunyi (soft selling).
2. **Respon remaja terhadap iklan judi online bervariasi**, tergantung pada tingkat pengetahuan, kontrol diri, dan lingkungan sosial. Sebagian remaja menunjukkan ketertarikan karena iming-iming keuntungan cepat, sementara sebagian lainnya menolak karena menyadari risiko hukuman dan dampak negatifnya.
3. **Iklan judi online berpotensi memengaruhi perilaku remaja secara signifikan**, terutama bagi mereka yang memiliki tingkat literasi digital dan finansial yang rendah. Dampak yang muncul antara lain rasa ingin mencoba, peningkatan konsumsi waktu di media sosial, hingga indikasi perilaku adiktif terhadap aktivitas perjudian.
4. Faktor-faktor seperti **lingkungan keluarga, teman sebaya, dan kurangnya pengawasan digital** turut memperkuat kerentanan remaja terhadap pengaruh negatif iklan judi online.

5. **Kesadaran akan bahaya judi online di kalangan remaja masih rendah,** sehingga diperlukan edukasi yang lebih intensif dari sekolah, orang tua, dan pemerintah terkait bahaya perjudian dan literasi media digital.

Secara umum, terdapat beberapa temuan penting dalam penelitian ini :

1. Pertama, tingginya frekuensi paparan iklan judi online berbanding lurus dengan meningkatnya rasa penasaran remaja terhadap praktik perjudian digital. Banyak di antara mereka yang melihat iklan tersebut sebagai bentuk hiburan atau cara cepat untuk mendapatkan uang. Hal ini menandakan adanya potensi pergeseran nilai dalam kelompok remaja, di mana norma-norma sosial mulai mengalami pelemahan akibat penetrasi digital yang masif.
2. Kedua, iklan judi online yang tampil di Instagram seringkali dikemas dengan sangat menarik dan persuasif, menggunakan bahasa yang santai, visual yang mencolok, dan testimoni palsu dari figur publik atau selebgram, sehingga menciptakan persepsi bahwa perjudian adalah hal yang wajar dan bahkan menguntungkan. Dalam konteks ini, sebagian remaja menunjukkan perubahan sikap, dari yang awalnya menolak menjadi permisif, bahkan hingga mencoba berpartisipasi.
3. Ketiga, pengaruh iklan tersebut juga menyebabkan perubahan perilaku konsumtif, di mana remaja terdorong untuk menggunakan uang saku atau pinjaman daring demi melakukan deposit awal pada situs-situs judi yang diiklankan. Tidak sedikit pula dari mereka yang mengalami kerugian

finansial maupun gangguan psikologis ringan, seperti stres, cemas, dan gangguan tidur akibat aktivitas berjudi secara diam-diam.

4. Keempat, rendahnya literasi digital dan kontrol diri menjadi faktor utama mengapa remaja menjadi kelompok yang rentan terhadap dampak negatif iklan judi online. Ketidaktahuan mereka terhadap bahaya perjudian serta minimnya pengawasan orang tua dan institusi pendidikan membuat remaja cenderung mengeksplorasi konten-konten yang berisiko tinggi tanpa filter atau batasan.
5. Terakhir, penelitian ini juga menyoroti perlunya regulasi yang lebih ketat dari pemerintah dan pihak Instagram dalam menindaklanjuti maraknya promosi judi online, serta mendorong partisipasi aktif dari orang tua, guru, dan masyarakat dalam memberikan edukasi dan pengawasan kepada remaja. Tanpa upaya kolektif, dikhawatirkan generasi muda akan semakin terjebak dalam budaya digital yang destruktif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa iklan judi online di Instagram telah memberikan dampak signifikan terhadap perilaku remaja di Kota Medan, baik dari segi kognitif, afektif, maupun konatif. Diperlukan langkah-langkah preventif dan edukatif secara berkelanjutan guna melindungi remaja dari bahaya laten perjudian digital yang terus berkembang melalui media sosial.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perilaku remaja di Kota Medan terhadap dampak iklan judi online di platform Instagram, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Remaja

Diharapkan para remaja lebih meningkatkan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis terhadap konten yang mereka konsumsi di media sosial, khususnya Instagram. Remaja perlu memahami bahwa iklan judi online tidak hanya ilegal, tetapi juga berdampak negatif terhadap kehidupan sosial, psikologis, dan finansial mereka.

2. Untuk Orang Tua dan Keluarga

Orang tua diharapkan dapat lebih aktif dalam mengawasi aktivitas anak-anak mereka di media sosial. Komunikasi terbuka dan edukasi sejak dini mengenai bahaya judi online dapat membantu membentuk sikap dan perilaku remaja agar tidak terjerumus.

3. Untuk Pemerintah dan Lembaga Terkait

Pemerintah, khususnya Kominfo dan BNN, disarankan untuk memperketat pengawasan terhadap iklan-iklan berbau judi di media sosial, serta melakukan kerja sama dengan platform seperti Instagram untuk memblokir konten yang melanggar hukum. Selain itu, kampanye edukatif mengenai bahaya judi online di kalangan remaja perlu digencarkan secara masif.

4. Untuk Pihak Sekolah dan Lembaga Pendidikan

Lembaga pendidikan diharapkan dapat memasukkan materi literasi digital dan bahaya judi online dalam kegiatan pembelajaran atau ekstrakurikuler.

Guru BK juga dapat memberikan penyuluhan mengenai dampak negatif dari judi online agar siswa memiliki pemahaman yang lebih baik.

5. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggali lebih dalam tentang hubungan antara frekuensi paparan iklan judi online dengan tingkat perilaku konsumtif atau kecanduan judi di kalangan remaja. Selain itu, cakupan wilayah penelitian dapat diperluas agar hasilnya lebih representatif secara nasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Putra Bolle, Bhisu V. Wilhelmus and Daud Dima Tallo (2024) 'Analisis Yuridis tindak pidana judi offline Dan Tindak Pidana Judi online di Kota Kupang', *Jurnal Hukum, Politik Dan Ilmu Sosial*, 3(4), pp. 115–128. doi:10.55606/jhps.v3i4.4292.
- Diniarti and Muhammad Abdullah Darraz (2024) 'Analisis Dampak Negatif Penggunaan media Sosial Tiktok Terhadap Akhlak Santriwati KELAS 10 ma ma'ahid kudus', *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), pp. 97–107. doi:10.46773/muaddib.v6i1.1113.
- Fadhilla *et al.* (2023) 'Pengaruh Perilaku Ekonomi Pada ketergantungan Judi online di Kalangan Mahasiswa', *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan*, 3(5), pp. 811–826. doi:10.55047/transekonomika.v3i5.514.
- Gunawan, I. (2024) 'Dampak Judi Online Di Kalangan Mahasiswa dari Sudut Pandang tokoh Max Weber Dan Emile Durkhiem', *AL-ULUM: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 10(1). doi:10.31602/alsh.v10i1.14285.
- Kgs. M. Ariz Adinata, Abdur Razzaq and Hartika Utami Fitri (2024) 'Pengaruh Layanan Bimbingan kelompok Dengan Metode Mauizatul Hasanah Untuk Mengatasi kecanduan judi online pada remaja di bangun jaya', *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(1), pp. 1–12.
- Lailatun Nafis and Bagus Heradhyaksa (2024) 'Peningkatan Sadar Hukum Siswa di Madrasah aliyah tholabuddin masin mengenai pengaruh media Sosial Terhadap judi online di kalangan pelajar Melalui Sosialisasi pencegahan judi online terhadap pelajar', *MENGABDI: Jurnal Hasil Kegiatan Bersama Masyarakat*, 2(4), pp. 209–219. doi:10.61132/mengabdi.v2i4.880.
- Lubis, F. H., & Hardiyanto, S. (2024). Praktik Sosiologi Keluarga Dalam Membangun Pendidikan Karakter Anak Di Era Digital. *Jurnal Intervensi Sosial dan Pembangunan (JISP)*, 5(1), 10-19.
- Lusi Anggreini and Idrus, I.I. (2022) 'Perjudian (studi Sosiologi Tentang perilaku Judi Togel di Kalangan remaja desa mulyasari Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara', *Predestinasi*, 14(2), 36-45.
- Naldi, A., Rusdi, M. and Aziz, A. (2024) 'Sosialisasi Pencegahan judi online di Lembaga Pendidikan: Strategi Efektif di Pondok pesantren modern Darul Hikmah Taman Pendidikan Islam Kota Medan', *BESIRU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(9), pp. 637–653. doi:10.62335/y8wwfy42.

- Nasution, N., & Rambe, F. N. (2019). Perspektif Komunikasi Interpersonal Pada Toxic Friendship (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas PancaBudi). *Jurnal Somasi: Sosial Humaniora Komunikasi*, 1(1), 1-7.
- Sahputra, D. *et al.* (2022) 'Dampak Judi online terhadap kalangan remaja (studi Kasus Tebing tinggi)', *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), p. 139. doi:10.29240/jbk.v6i2.3866.
- Salsabila Syifa Ruswandi and Lilim Halimah (2024) 'Pengaruh self control Dan Konformitas Terhadap perilaku judi online', *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 4(1), pp. 422–430. doi:10.29313/bcsps.v4i1.10074.
- Sigit, H., & Romadhona, E. S. (2018). Remaja dan Perilaku Menyimpang (Studi Kasus Remaja di Kota Padangsidempuan). *Jurnal Interaksi*, 2(1), 23-32
- Siti Hanan *et al.* (2024) 'Edukasi Sadar Hukum mengenai bahaya judi online Dan Pinjaman online ilegal di kalangan remaja di SMK Pariwisata Anyer', *Jurnal Kabar Masyarakat*, 2(3), 276–281.
- Wibiru, R.P. *et al.* (2024) 'Gambling Memahami Motivasi Dan Dampak judi slot di kalangan mahasiswa', *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 4(2), pp. 740–747. doi:10.29313/bcsps.v4i1.9661.
- Yudhanto, D., Munthe, R. and Ramadhan, M.C. (2024) 'Penegakan Hukum Terhadap tindak pidana Judi Togel Sidney di Kota Medan', *ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum*, 6(2), pp. 232–246.
- 'Dampak Positif Dan Negatif aplikasi tiktok Sebagai Medium Pembelajaran Interaktif' (2024) *Jurnal Dunia Pendidikan*[Preprint].



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/II/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20230 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
Email: https://fkip.umcu.ac.id fkip@umcu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

SK-1

**PERMCHONAN PERSETUJUAN
JUDUL SKRIPSI**

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Program Studi
FISIP UMSU
di
Medan.

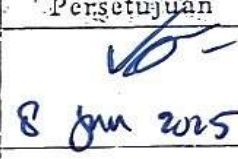
Medan, 20.....

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : JIHAN AMANDA SASKYA
NPM : 2103110105
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI
SKS diperoleh : 119,0 SKS, IP Kumulatif ... 3,70

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Dampak iklan Judi Online Platform tiktok terhadap Perilaku Remaja di kota Medan	 8 Jun 2025
2	Pengaruh Konten Visual di Instagram terhadap Keputusan Pembelian Produk Fashion Sisterhouse di Kota Binjai	
3	Dampak Kekerasan dalam rumah tangga terhadap Perilaku remaja Gen-Z di Kota Medan	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

Rekomendasi Ketua Program Studi:

Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing.

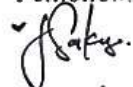
Medan, tanggal 8 Juni 2025

Ketua

Program Studi.....

NIDN:

Pemohon:



(Jihan Amanda Saskya)

Dosen Pembimbing yang ditunjuk

Program Studi.....

(Dr. Tutgi Basit)

NIDN:





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bisa menjawab surat ini agar disebut
nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/XU/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

Sk-2

SURAT PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR MAHASISWA (SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH) Nomor : 47/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2025

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor: 1964/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024 Tanggal 04 Djumadil Awwal 1446H/ 06 November 2024 M Tentang Panduan Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dan Rekomendasi Pimpinan Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **08 Januari 2025**, dengan ini menetapkan judul dan pembimbing penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa	: JIHAN AMANDA SASKYA
N P M	: 2103110105
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Semester	: VII (Tujuh) Tahun Akademik 2024/2025
Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah)	: PERILAKU REMAJA DI KOTA MEDAN TENTANG DAMPAK IKLAN JUDI ONLINE PADA PLATFORM INSTAGRAM

Pembimbing : **Dr. LUTFI BASIT, S.Sos., M.I.Kom.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah), dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) FISIP UMSU Tahun 2024.
2. Penetapan judul dan pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) sesuai dengan nomor yang terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 078.21.311 tahun 2025.
3. Penetapan judul, pembimbing dan naskah Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 08 Juli 2025.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 08 Rajab 1446 H
08 Januari 2025 M



Assoc. Prof. Dr. ALFIN SALEH, MSP.
NIDN. 0030017402



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Pertinggal.



Hal : Permohonan Perubahan Judul Tugas Akhir
 Lampiran : Lembar

Medan, 14 Februari 2025

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Dengan hormat,

Bersama surat ini, saya bermaksud mengajukan permohonan revisi judul Skripsi yang telah diajukan sebelumnya.

Nama : JIHAN AMANDA SASKYA
 NPM : 2103110105
 Program Studi : ILMU KOMUNIKASI
 Dosen Pembimbing : Dr. LUTFI BASIT S.Sos., M.I.Kom

Judul Skripsi yang sebelumnya diajukan:

“DAMPAK IKLAN JUDI ONLINE PADA PLATFORM TIKTOK TERHADAP PERILAKU REMAJA DI KOTA MEDAN “

Saya bermaksud merevisi judul menjadi:

“PERILAKU REMAJA DI KOTA MEDAN TENTANG DAMPAK IKLAN JUDI ONLINE PADA PLATFORM INSTAGRAM”

Adapun alasan revisi judul ini karena Judul awal saya menggunakan metode KUANTITATIF sedangkan Laporan Tugas Akhir saya menggunakan metode KUALITATIF.

Demikian Surat permohonan ini saya ajukan. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih

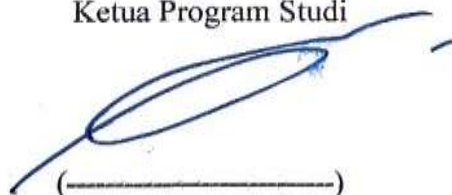
Pemohon

(Saskya)
 (JIHAN AMANDA SASKYA)

Pembimbing

(Lutfi)
 Dr. LUTFI BASIT

Mengetahui,
 Ketua Program Studi

()



UMSU
Bergerak | Berdaya | Berprestasi

UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR

(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Nomor : 353/UND/IL.3.AU/UMSU-03/II/2025

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Jumat, 07 Februari 2025
Waktu : 09.00 WIB s.d. selesai
Tempat : AULA FISIP UMSU Lt. 2
Pemimpin Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.



SK-4

No	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMIMPIN	JUDUL PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR
16	REHAN ARDIANSYAH NAPTUPULU	2103110033	Assoc. Prof. Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	Dr. IRWAN SYARI TUG. S.Sos., M.AP.	MANAJEMEN KOMUNIKASI DINAS PARWISATA DALAM MENINGKATKAN KESADARAN PARIWISATA BERKELOMPOK PADA MASYARAKAT TOR SIMAGO-MAGO KECAMATAN SIPIROK
17	FATMAH INTAN AZURA BR PINEM	2103110217	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. LELYA KHARANI, MSI.	POLA KOMUNIKASI BUDAYA GENDANG GURO-GURO ARON DALAM MELESTARIKAN TRADISI RASA SYUKUR ATAS KEBERHASILAN PANEN MASYARAKAT DI KABUPATEN KARO
18	JIHAN AMANDA SASKYA	2103110105	CORRY NOVIRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos., M.I.Kom.	DAMPAK IKLAN JUDI ONLINE PADA PLATFORM TIKTOK TERHADAP PERILAKU REMAJA DI KOTA MEDAN
19	OVI HUMAIRAH HANDAYANI HARAHAP	2103110199	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. H. MUHAMMAD, MSP.	PERAN SOSIALISASI PROGRAM CITA MANIS DALAM MENINGKATKAN KESADARAN MASYARAKAT DESA CITAMAN JERNIH TENTANG PENGELOLAAN SAMPAH
20	SHERLA HANASTA LESMANA	2103110071	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	MANAJEMEN KOMUNIKASI DINAS PERTANIAN SUMATERA UTARA MELALUI PROGRAM AKUNTABILITAS PENYAMPAILAN INFORMASI PUBLIK

Medan, 06 Syaban 1446 H

05 Februari 2025 M



(Assoc. Prof. Dr. ARIEN SALEH, MSP.)

STARS



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Uraian surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBRANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Eliasri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id>

fisip@umsu.ac.id

umsu.medan

umsu.medan

umsu.medan

umsu.medan

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR MAHASISWA

Nama lengkap

JIHAN AMANDA SASKA

N P M

210310105

Program Studi

ILMU KOMUNIKASI

Judul Tugas Akhir Mahasiswa
(Skripsi Dan Jurnal Ilmiah)

PERILAKU REMAJA DI KOTA MEDAN
TENTANG DAMPAK IKLAN PADA
PLATFORM INSTAGRAM

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	02/12/2024	Penetapan Judul skripsi	
2.	24/12/2024	Revisi Bab I Latar Belakang	
3.	07/01/2025	Revisi Kerangka konsep	
4.	08/01/2025	Acc Seminar proposal	
5.	21/02/2025	Acc Draft Wawancara	
6.	13/03/2025	Bimbingan Bab 4 hasil Wawancara	
7.	14/03/2025	Revisi Bab 4 pembahasan, Abstrak, dan Wawancara	
8.	15/03/2025	Revisi Simpulan	
9.	12/04/2025	Revisi Abstrak, Hasil Wawancara	
10.	12/04/2025	Acc Sidang Skripsi	

Medan, 20.....

Dekan,

Ketua Program Studi,

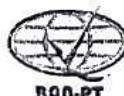
Pembimbing,



Asst. Prof. Dr. Amin Sals., S.Sos., M.P.
NIDN : 062017402

(Akhil Anshori, S.Sos., M.I.Kom.)
NIDN : 0127040401

Dr. Lutfi Bayu
NIDN : 0127099201



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Sk-10



UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNDANGAN PANGGILAN UJIAN TUGAS AKHIR
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Nomor : 681/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2025

Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Hari, Tanggal : Kamis, 17 April 2025
 Waktu : 08.15 WIB s.d. Selesai
 Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2



No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJI			Judul Skripsi
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
66	SRI WAHYUNI	2103110144	Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.L.Kom.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.L.Kom.	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.L.Kom.	REPRESENTASI PESAN PERILAKU LINGKUNGAN PADA KONTEN TIKTOK @JERHEMTEMOO SEBAGAI MEDIA EDUKASI DIGITAL
67	MEISYARAH AZZAHRA	2103110229	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos., M.L.Kom.	ELVITA YENNI, S.S., M.Hum.	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.L.Kom.	MAKNA PESAN KOMUNIKASI PARENTING PADA AKTOR TIKTOK @BABEHILI EPISODE "ANAK GIMANA NANTI TERGANTUNG ORANG TUANYA"
68	ALIYA CINDY SAPITRI	2103110028	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos., M.L.Kom.	Dr. IRWAN SYARI TANJUNG, S.Sos., MAP	ELVITA YENNI, S.S., M.Hum.	PENERAPAN EMPATHY THEORY DALAM PROSES PENDAMPINGAN PADA ANAK DOWN SYNDROME DI SLB MELATI AISYAH DELI SERDANG
69	FADLI ZIKRI	2103110293	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.L.Kom.	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.L.Kom.	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos., M.L.Kom.	PERAN KOMUNIKASI PEMERINTAH NAGARI LULUNG GADING PASAMAN BARAT DALAM PELAKSANAAN PROGRAM KETAHANAN PANGAN DESA
70	JIHAN AMANDA SASKYA	2103110105	Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.L.Kom.	Assoc. Prof. Dr. H. MULLAHIDDIN, S.Sos., MSP.	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos., M.L.Kom.	PERILAKU REMAJA DI KOTA MEDAN TENTANG DAMPAK IKLAN JUDI ONLINE PADA PLATFORM INSTAGRAM

Modelis Siderang :

1. Ditandatangani oleh :

Rector
 Dr. MOHAMMAD ARIFIN, SH, M.Hum.

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.L.Kom.



Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.L.Kom.

Medan, 16 Syawal 1446 H

15 April 2025 M

Sekretaris

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.L.Kom.



DRAFT PERTANYAAN WAWANCARA PENELITIAN SKRIPSI

NAMA : JIHAN AMANDA SASKYA
 NPM : 2103110105
 JURUSAN : ILMU KOMUNIKASI
 FAKULTAS : ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
 PERGURUAN TINGGI : UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 JUDUL SKRIPSI : PERILAKU REMAJA DI KOTA MEDAN TENTANG DAMPAK IKLAN JUDI ONLINE PADA PLATFORM INSTAGRAM

Ala Bahan Interview

Ru.
21/2-2025

PERTANYAAN:**a.) Frkuensi Paparan**

1. Seberapa sering Anda melihat iklan judi online di Instagram?
2. Apakah Anda merasa terpengaruh oleh iklan judi online yang Anda lihat di Instagram?

b.) Jenis Konten Iklan

1. Bagaimana pengaruh iklan judi online di Instagram terhadap perilaku remaja di kota Medan?
2. Jenis konten iklan apa yang paling menarik perhatian Anda ketika berinteraksi dengan iklan judi online di Instagram?

c.) Respon awal

1. Sejauh mana Anda menyadari dampak negatif dari iklan judi online yang tampil di Instagram?
2. Apa faktor yang mempengaruhi Anda dalam merespons iklan judi online yang Anda lihat di Instagram?

d.) Perilaku online

1. Apakah Anda memahami bahwa iklan judi online di Instagram dapat berdampak negatif pada perilaku mereka?
2. Bagaimana persepsi Anda terhadap legitimasi atau keaslian iklan judi online yang muncul di Instagram?

e.) Perilaku offline

1. Apakah Anda tahu tentang risiko atau bahaya yang terkait dengan judi online? Sejauh mana pengetahuan ini mempengaruhi pandangan Anda terhadap iklan judi online di Instagram?
2. Apakah Anda merasa ada dampak jangka panjang terhadap perilaku remaja akibat adanya iklan judi online di platform seperti Instagram?

f.) Ketertarikan pada Judi Online

1. Sejauh mana Anda telah terpapar oleh iklan judi online di platform Instagram?
2. Apakah Anda merasa tergoda untuk mencoba judi online setelah melihat iklan di Instagram

g.) Dampak Perilaku

1. Apakah paparan terhadap iklan judi online dapat berkontribusi pada masalah psikologis, seperti kecanduan atau masalah keuangan di kalangan remaja? Apa dampaknya terhadap hubungan sosial Anda, terutama dengan keluarga dan teman?
2. Apa langkah-langkah yang diambil oleh pemerintah atau Instagram untuk mengurangi dampak negatif dari iklan judi online bagi remaja di Medan? Apakah ada kebijakan khusus untuk melindungi remaja dari pengaruh negatif ini?

h.) Dampak Sosial

1. Apa dampak psikologis yang dialami oleh Anda sendiri setelah terpapar iklan judi online di Instagram?
2. Bagaimana peran orang tua Anda dan sekolah dalam mengatasi pengaruh iklan judi online terhadap remaja di Kota Medan?

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama	: Jihan Amanda Saskya
Tempat/Tanggal Lahir	: Rantauprapat, 13 Februari 2002
Agama	: Islam
Kewarganegaraan	: Indonesia
Alamat	: Jl. SM.RAJA No.62 Aek.Nabara
Anak ke	: 1(pertama) dari 2 bersaudara

Data Orang Tua

Nama Ayah	: Andy Andreyana Putra
Nama Ibu	: Sriemayana
Pekerjaan Ayah	: Karyawan BUMN
Pekerjaan Ibu	: Ibu Rumah Tangga
Alamat	: Jl. SM.RAJA No.62 Aek.Nabara

Pendidikan Formal

TK	: TK AL-ITIHAD Aek.Nabara
SD	: SD Negeri 2 112166 Aek.Nabara
SMP	: MTsN 1 Rantauprapat
SMA	: SMAN 1 Rantau Selatan
S1	: Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara