

Pengaruh Paparan Iklan Judi Online Terhadap Motif Menonton Digital Live Streaming Game di Kabupaten Jombang

¹Andi Sudibyo

Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email Korespondensi : andisudibyo61@gmail.com

Abstract

This study aims to find out whether exposure to online gambling advertisements affects the motives for watching digital live streaming games in Jombang Regency, especially in Ngoro District and Gudo District for adolescents aged 20-24 years. This research uses a quantitative approach with a survey method. Questionnaires are the main source of material data. The question used is a Likert scale model by testing all question items so that they can be used to analyze respondents' answers. The research was conducted according to the criteria of respondents in Ngoro District and Gudo District and distributed questionnaires to 99 respondents. Media Cultivation Theory is used in this study in variable X, namely exposure to advertisements, there are frequency, imagination, and perception. Use and Gratification theory for variable Y, namely, the motive to watch there is, information motive, integrity, social interaction, entertainment and interest. Based on the results of the study through the coefficient of determination test (R Square), there is an influence of exposure to online gambling advertisements on the motives for watching digital live streaming games for adolescents aged 20-24 years in the Ngoro District and Gudo District areas. The effect of the coefficient of determination is 92.9%.

Keywords: *advertising exposure, online gambling, viewing motives.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu apakah paparan iklan judi online berpengaruh terhadap motif menonton digital live streaming game di Kabupaten Jombang khususnya di Kecamatan Ngoro dan Kecamatan Gudo pada remaja usia 20 – 24 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Kuesioner dan angket menjadi sumber data bahan utama. Pertanyaan yang digunakan adalah model skala likert dengan menguji seluruh butir pertanyaan agar bisa digunakan untuk menganalisis jawaban responden. Adapun penelitian ini dengan sesuai kriteria responden di Kecamatan Ngoro dan Kecamatan Gudo dan menyebarkan kuesioner ke 99 responden. Teori kultivasi media digunakan dalam penelitian ini dalam variabel X yaitu paparan iklan terdapat frekuensi, imajinasi, dan persepsi. Teori Use and Gratification untuk variabel Y yaitu, motif menonton terdapat, motif informasi, integritas, interaksi sosial, hiburan dan ketertarikan. Berdasarkan hasil penelitian melalui uji koefisien determinasi (R Square), terdapat pengaruh paparan iklan judi online terhadap motif menonton digital live streaming game pada remaja berusia 20 – 24 tahun yang ada di daerah Kecamatan Ngoro dan Kecamatan Gudo. Besaran pengaruh koefisien determinasi sebesar 92,9%.

Kata kunci: paparan iklan, judi online, motif menonton.

Pendahuluan

Dengan berkembangnya peradaban dan teknologi di mana sekarang hampir segala sesuatu bergantung pada teknologi, fenomena ini juga menyebabkan pada berubahnya dalam tata cara perjudian. Dahulu, perjudian seringkali diasosiasikan dengan sekelompok orang yang berkumpul di sekitar meja atau lokasi tertentu dan melakukan perjudian secara terbuka yang bisa diamati oleh pihak lainnya. Tetapi di era peningkatan teknologi sekarang, perjudian telah beralih berubah ke perjudian online (Zurohman et al., 2016). Mekanisme perjudian secara daring ini berbeda dari perjudian konvensional seperti yang biasanya terjadi, meskipun esensinya tetap sama, yaitu bertaruh dengan mempertaruhkan sejumlah uang sebagai bahan taruhannya.

Judi online ini merupakan aktivitas bermain judi yang dilakukan melalui internet dan dalam perjudian online, individu dapat memasang taruhan atau berpartisipasi dalam permainan untung-untungan menggunakan platform online, seperti situs web, aplikasi perjudian, atau platform khusus permainan judi. Jenis permainan judi online bisa bermacam-macam, antara lain taruhan olahraga, poker online, permainan kasino, mesin slot, dan masih banyak lagi bentuk taruhan lainnya (Sahputra et al., 2022). Hal ini memungkinkan para pemain untuk bermain dari segi kenyamanan karena bertempat rumah mereka sendiri atau dari lokasi pilihan mereka dengan akses internet. Oleh karena itu, Indonesia sebagai negara yang penduduknya rata-rata masih tergolong usia produktif, dikutip dari data drone empiris, sebagai negara pemain judi online terbanyak dan menduduki peringkat pertama dengan 201.122 jumlah pengguna judi online di dunia maya.

Tidak hanya menawarkan keuntungan pada para pemain, judi online juga menawarkan banyak sekali keuntungan yang membuat banyak bandar taruhan online bermunculan dan mempromosikan produknya di platform digital, termasuk YouTube (Satriyono & Ula, 2023). Para pemasar judi online memperkenalkan platform atau aplikasi mereka kepada pemirsa melalui live streaming game, terutama dengan memanfaatkan para streamer Mobile Legends yang populer. Mereka melakukan ini dengan mengajukan donasi melalui tautan atau kode yang disediakan oleh streamer dalam deskripsi siaran dan overlay. Para kontributor kemudian menambahkan keterangan singkat yang menjelaskan tentang aplikasi atau web dari judi online tersebut. Setelah donasi diberikan, keterangan dan jumlah uang yang diberikan secara otomatis akan muncul di layar. Terkadang, streamer Mobile Legends akan membacakan pesan dari donasi tersebut kepada penonton serta menggunakan kata "*gacor*" yang dimana kata ini adalah kata kemenangan dari pemain judi online.

Promosi judi online pada live streaming game di Youtube ini sering disiarkan oleh para streamer pada saat live streaming seperti, kasus yang menimpa beberapa YouTuber Andreas Yudha Prasetya dan Abdi Setiawan Rusli yang mereka adalah seorang YouTuber dari Indonesia ditangkap polisi terkait kasus promosi judi online yang dilakukan saat mereka melakukan streaming game pada channel Youtube mereka masing-masing. Faktanya, banyak para youtuber baik regional maupun nasional dengan jumlah subscriber yang signifikan dan sudah menjadi terkenal terlibat langsung dalam mempromosikan judi online ini. Seperti, YouTuber ternama Donkey dan Marsha Ozora yang memiliki jutaan subscriber dan masih bebas untuk mempromosikan judi online sampai saat ini (Sibarani, 2023).

Kajian literatur ini mencakup tinjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik judi online. Penelitian sebelumnya memainkan peran penting dalam memberikan referensi teoritis dan metodologis yang berguna dalam mengembangkan penelitian ini. Salah satu penelitian terdahulu oleh (Zurohman et al., 2016) menyoroti peralihan perjudian

konvensional ke perjudian online dan dampaknya terhadap perilaku pemain. Penelitian lain oleh (Sahputra et al., 2022) mengkaji berbagai jenis permainan judi online dan kenyamanan yang ditawarkan kepada para pemain. Penelitian (Firnando & Legowo, 2021) meneliti motif judi online sebagai mata pencaharian dan dampaknya terhadap kestabilan ekonomi keluarga serta konflik dalam hubungan keluarga. Studi ini menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz dan metode kualitatif untuk menggali dampak sosial dari profesi sebagai penjudi online.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk memahami lebih dalam tentang pengaruh paparan iklan judi online terhadap motif menonton penonton digital live streaming game. Di era digital, iklan judi online telah menjadi semakin prevalen, menarik minat penonton dan berpotensi mendorong mereka untuk terlibat dalam aktivitas perjudian. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan empiris yang dapat digunakan dalam mengembangkan program edukasi dan kebijakan publik yang lebih efektif dalam mengatur iklan judi online serta melindungi masyarakat dari dampak negatifnya. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dan menganalisis pengaruh paparan iklan judi online terhadap motif menonton penonton digital live streaming game. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur yang ada serta memberikan dasar empiris untuk pengembangan program edukasi dan kebijakan publik yang efektif dalam mengatur iklan judi online dan melindungi masyarakat dari dampak negatifnya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur dampak paparan iklan judi online di platform digital live streaming game terhadap motif menonton. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menjelaskan sejauh mana suatu variabel mempengaruhi variabel lainnya melalui pengukuran yang akurat. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksplanasi dengan metode survei. Metode ini bertujuan untuk mengkaji keterkaitan sebab akibat antara dua fenomena atau lebih, menggambarkan dua variabel (variabel bebas dan variabel terikat), dan menjelaskan secara terperinci hubungan atau pengaruh dari kedua variabel tersebut. Dalam metode survei, peneliti menggunakan kuesioner atau angket sebagai bahan utama. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner. Kuesioner adalah daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Kuesioner yang digunakan adalah jenis tertutup, di mana responden hanya perlu memberikan tanda pada salah satu jawaban yang dianggap benar. Penyebaran kuesioner dilakukan melalui Google Form yang dapat diakses langsung oleh responden di lokasi-lokasi yang dipilih, seperti warung kopi dengan akses internet yang baik.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi beberapa tahapan, yaitu: Distribusi frekuensi, data dimasukkan ke tabel dan dibagi ke beberapa kelas untuk memberikan ringkasan data mentah yang diolah. Uji normalitas untuk menguji apakah data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Uji korelasi spearman rank untuk menguji hubungan antara dua variabel menggunakan teknik korelasi. Uji hipotesis untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya untuk menentukan validitas hubungan variabel. Uji asumsi klasik untuk menguji asumsi klasik dalam regresi seperti autokorelasi, heteroskedastisitas, dan multikolinearitas. Analisis regresi sederhana untuk menganalisis hubungan antara satu variabel independen dan satu variabel dependen. Uji koefisien determinasi untuk mengukur seberapa besar variabel independen mempengaruhi variabel dependen. Dengan metode-metode ini, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan data yang valid dan reliabel serta memberikan gambaran yang jelas mengenai dampak iklan judi online terhadap motif menonton live streaming game.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh paparan iklan judi online terhadap motif menonton digital live streaming game pada remaja di Kabupaten Jombang, khususnya di Kecamatan Ngoro dan Kecamatan Gudo. Data dikumpulkan dari 99 responden yang berusia 20-24 tahun dan terpapar iklan judi online saat menonton live streaming game. Objek dari penelitian yang diambil dari penelitian ini yaitu, beberapa warung kopi yang ada di Kecamatan Ngoro dan Kecamatan Gudo. Melalui metode sampling insidental yaitu metode secara acak sesuai peneliti yang dirasa cocok, hal ini dipilih peneliti teknik sampling insidental karena memanfaatkan responden yang mudah diakses oleh peneliti. Dalam konteks penelitian ini, peneliti dapat dengan mudah menemukan individu yang terpapar iklan judi online dan menonton live streaming game secara digital di tempat-tempat umum seperti, kafe atau warung kopi dengan fasilitas Wi-Fi di Kabupaten Jombang. Maka, sampel penelitian ini adalah 6 warung kopi 3 di Kecamatan Ngoro dan 3 lainnya di Kecamatan Gudo.

Untuk menilai keabsahan data setiap pertanyaan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji validitas menggunakan SPSS versi 29. Teknik yang digunakan adalah r-hitung, di mana nilai r-hitung dibandingkan dengan nilai kritis r-tabel pada tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) sebagai berikut:

Tabel Uji validitas variabel X (Paparan Iklan)

Item	Pertanyaan	Person correlationi (r-hitung)	r-tabel (signifikansi 0,5)	Keputusan
	Pertanyaan 1	0,801	0,197	Valid
	Pertanyaan 2	0,806	0,197	Valid
	Pertanyaan 3	0,793	0,197	Valid
	Pertanyaan 4	0,931	0,197	Valid
	Pertanyaan 5	0,934	0,197	Valid
	Pertanyaan 6	0,917	0,197	Valid
	Pertanyaan 7	0,881	0,197	Valid
	Pertanyaan 8	0,919	0,197	Valid

Sumber: Analisis data menggunakan SPSS versi 29

Dari hasil penghitungan SPSS versi 29, dapat dilihat pada tabel 4.4 bahwa pertanyaan yang terdiri dari 1 sampai 8 dapat dikatakan variabel X dari paparan iklan dikatakan valid.

Tabel Uji validitas variabel Y (Motif Menonton)

Item	Pertanyaan	Person correlationi (r-hitung)	r-tabel (signifikansi 0,5)	Keputusan
	Pertanyaan 1	0,922	0,197	Valid
	Pertanyaan 2	0,856	0,197	Valid
	Pertanyaan 3	0,885	0,197	Valid
	Pertanyaan 4	0,764	0,197	Valid
	Pertanyaan 5	0,861	0,197	Valid

Pertanyaan 6	0,828	0,197	Valid
Pertanyaan 7	0,934	0,197	Valid
Pertanyaan 8	0,962	0,197	Valid
Pertanyaan 9	0,952	0,197	Valid
Pertanyaan 10	0,952	0,197	Valid

Sumber: Analisis data menggunakan SPSS versi 29

Dari hasil penghitungan SPSS versi 29, dapat dilihat pada tabel 4.5 bahwa pertanyaan yang terdiri dari 1 sampai 10 dapat dikatakan variabel Y dari Motif Menonton dinyatakan valid.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh, berikut adalah temuan-temuan utama dari penelitian ini:

1. Uji Normalitas

Tabel Uji Normalitas One Sample Kolmogorov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		99
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.10545548
Most Extreme Differences	Absolute	.082
	Positive	.082
	Negative	-.056
Test Statistic		.082
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.099

Sumber: Analisis data menggunakan SPSS versi 29

Dari data hasil uji normalitas data, nilai sign dari dari variabel X (Paparan iklan) dan variabel Y (Motif menonton) sebesar 0,099 > dari nilai 0,05 dan dapat dikatakan bahwa kedua variabel X (Paparan iklan) dan variabel Y (Motif menonton) berdistribusi normal.

2. Uji Korelasi Rank Spearman

Tabel Uji Koefisien Korelasi

		Paparan Iklan	Motif Menonton
Spearman's rho	Paparan Iklan	Correlation Coefficient	1.000
		Sig. (2-tailed)	.
		N	99
Motif Menonton	Paparan Iklan	Correlation Coefficient	.927**
		Sig. (2-tailed)	<.001
		N	99

Sumber: Analisis data menggunakan SPSS versi 29

Hasil tabel di atas, didapati angka dari koefisien rank spearman menunjukkan angka 0,927, yang artinya tingkat hubungan kekuatan (korelasi) antara variabel X paparan iklan dan variabel Y motif menonton dapat dinyatakan hubungan sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa banyak remaja yang saat menonton live streaming game banyak yang terpapar oleh iklan judi online yang muncul. Dengan hubungan ini juga membuktikan pengaruh paparan iklan judi online di live streaming game terhadap motif menonton para remaja di Kabupaten Jombang sangatlah kuat. Didukung nilai signifikansi hubungan antara kedua variabel, nilainya 0,01 yang lebih kecil dari 0,05 yang menandakan bahwa adanya hubungan yang signifikan dari kedua variabel tersebut.

3. Uji Hipotesis

Dalam pengujian hipotesis menggunakan uji signifikan koefisien hubungan yang dapat dilihat melalui uji t, penentuan uji untuk melihat signifikannya berdasarkan pada nilai p-value

(nilai probabilitas). Dari rumus $r\sqrt{n-2} : \sqrt{1-(r)^2}$, $0,927\sqrt{99-2} : \sqrt{1-(0,927)^2}$ mendapatkan hasil t-hitung sebesar 8,27. Nilai ini kemudian dibandingkan oleh nilai t-tabel dengan tingkat signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan sebesar $(99-2 = 97)$, sehingga diperoleh nilai t-tabel sebesar 1,66 (dapat dilihat di tabel t pada lampiran). Oleh karena itu, jika nilai t-hitung lebih besar dari nilai t-tabel, maka H_a (hipotesis alternatif) diterima dan H_0 (hipotesis nol) ditolak.

4. Uji Asumsi Klasik
 - a) Multikolinearitas

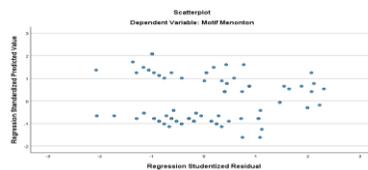
Tabel Hasil Uji Multikolinieritas

Collinearity Statistics	
Tolerance	VIF
1.000	1.000

Sumber: Analisis data menggunakan SPSS versi 29

Berdasarkan hasil output spss di atas, dapat dilihat bahwa pada variabel X (Paparan iklan) mendapatkan nilai tolerance yang lebih besar dari 0,100 dan nilai VIF lebih kecil dari 10,00. Sehingga, dikatakan dalam uji ini adalah tidak adanya gejala atau masalah multikolinearitas.

- b) Uji Heteroskedastisitas



Gambar Hasil uji heteroskedastisitas

Sumber: Analisis data menggunakan SPSS versi 29

Berdasarkan kriteria di atas, dapat ditarik garis besar bahwa tidak ada indikasi masalah heteroskedastisitas. Oleh karena itu, dari uji asumsi klasik tersebut dapat dipastikan bahwa data memenuhi persyaratan untuk dilanjutkan ke analisis regresi linear sederhana.

5. Uji Analisis Regresi Sederhana

Tabel Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a												
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics		
		B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF	
1	(Constant)	1.171	.872		1.343	.182						
	Paparan Iklan	1.294	.036	.964	35.638	<.001	.964	.964	.964	1.000	1.000	

Sumber: Analisis data menggunakan SPSS versi 29

Koefisien Konstanta (1.171): Koefisien ini membuktikan variabel paparan iklan bernilai nol, maka motif menonton akan berada pada nilai sebesar 1.171 satuan. Ini berarti, dalam kondisi di mana tidak ada paparan iklan (nilai paparan nol), motif menonton masih ada sebesar 1.171 satuan. Koefisien variabel paparan iklan (1.294): Koefisien ini membuktikan setiap peningkatan satu satuan dalam variabel paparan iklan akan meningkatkan motif menonton sebesar 1.294 satuan atau. Ada hubungan positif paparan iklan dan motif menonton ulang, di mana peningkatan paparan iklan berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan motif menonton ulang.

6. Koefisiensi Determinasi (*R Square*).

Tabel Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.964 ^a	.929	.928	3.011

Sumber: Analisis data menggunakan SPSS versi 29

Berdasarkan output tabel "Model Summary" dari SPSS versi 29 di atas, nilai koefisien determinasi (R Square) adalah 0,929 atau setara dengan 92,9%. Angka ini mengindikasikan bahwa variabel paparan iklan (X) secara bersama-sama (simultan) mempengaruhi variabel motif menonton (Y) sebesar 92,9%. Sementara itu, sisanya sebesar 7,1% (100% - 92,9%) mungkin disebabkan oleh faktor - faktor lain di luar variabel yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Paparan Iklan judi online yang ditampilkan di live streaming game sangat berpengaruh terhadap motif menonton bagi penonton live streaming game di Youtube. Mereka yang hobi memainkan game seperti, Mobile Legend akan semakin besar kemungkinannya untuk menonton live streaming game karena mereka mencari beberapa teknik atau informasi untuk memainkan game tersebut. Dari hal ini, dengan menggunakan fitur saweria dimanfaatkan oleh bandar judi online dengan cara memberikan donasi secara besar – besar an bahkan puluhan sampai ratusan juta untuk memasang iklan judi online di live streaming game Youtube. Semakin besar donasi yang diberikan oleh bandar judi online semakin meriah pula tampilan judi online karena sudah diatur oleh para stream untuk beberapa tingkatan nominal uang yang di donasikannya.

Dari hal ini menunjukkan teori kultivasi media, menurut Gerbner mengemukakan bahwa media televisi memiliki pengaruh dominan terhadap masyarakat (McQuail,2011:256). Apa yang ditampilkan dalam media live streaming game juga dianggap sebagai bagian kehidupan yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Persepsi yang terbentuk dalam pikiran penonton tentang masyarakat dan budaya sangat dipengaruhi oleh konten media tersebut. bahwa semakin sering menonton live streaming game dan pengulangan dari durasi konten maka semakin besar mereka terpapar oleh iklan judi online yang ditampilkan di live streaming game. Dari keseringan menonton para penonton akan memberikan heavy viewers, persepsi dan imajinasi dari iklan judi online yang muncul sehingga, dapat menambah ketertarikan untuk memberikan motif menonton akan iklan judi online ditambah dengan kemunculannya yang menarik perhatian.

Sesuai teori *uses and gratification* tentang motif seseorang penonton akan menambah pengetahuan atau informasi yang mereka dapatkan di live streaming game. Saat mereka setuju dengan kemunculan iklan judi online jenis slot ini muncul maka, mereka sudah menaruh perhatian dan tertarik dengan iklan judi online tersebut, Ditambah dengan para stream atau konten yang sudah menjadi favorite para penonton maka ini menambah ketertarikan akan iklan judi online jenis slot yang ditampilkan. Terkadang mereka yang bertujuan untuk mencari kesenangan atau hiburan saat menonton live streaming juga akan semakin penasaran dengan informasi atau kemunculan iklan judi online beserta dengan situs atau web yang ditampilkan di kolom chat. Semakin penasaran penonton, maka ketertarikan akan melakukan judi online ini semakin besar dengan mencari informasi web atau situs judi online yang umum, seperti mencari bagaimana mereka cara bermainnya serta melakukan pengisian uang dengan nominal tertentu agar bisa melakukan judi online jenis slot atau menarik uang. Kebanyakan orang saat mencoba pertama kali akan diberi kemenangan, yang membuat para pemain judi online tidak puas sehingga mencari kemenangan

lagi. Padahal, untuk judi online jenis slot ini sudah diatur kemenangan dan kekalahannya dengan para bandar atau pihak situs atau web seperti yang terkenal sekarang yaitu *pragmatic play*.

Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan hasil analisis, kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah bahwa paparan media yang berkelanjutan dapat membentuk persepsi individu tentang realitas sosial. Dalam konteks penelitian ini, paparan iklan judi online secara terus-menerus dapat mempengaruhi persepsi penonton tentang judi sebagai aktivitas yang normal dan diterima secara sosial. Hal ini tercermin dalam meningkatnya motif untuk menonton digital live streaming game yang sering kali juga mempromosikan atau menampilkan iklan judi. Paparan iklan judi online memiliki pengaruh besar terhadap motif menonton digital live streaming game. Iklan judi online mampu menarik perhatian dan meningkatkan ketertarikan penonton terhadap konten live streaming game. Hal ini terlihat dari tanggapan responden yang menunjukkan bahwa variabel tentang paparan iklan memiliki peran besar dalam mempengaruhi variabel motif menonton, didukung oleh banyaknya responden yang menyatakan setuju dan sangat setuju pada indikator kuesioner yang diberikan. Hasil analisis data menunjukkan koefisien determinasi sebesar 92,9%, yang berarti bahwa variabel-variabel yang diteliti memiliki pengaruh yang sangat kuat dan signifikan dalam menjelaskan variasi motif menonton digital live streaming game terkait dengan paparan iklan judi online.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar regulator dan pembuat kebijakan mempertimbangkan pengaturan lebih ketat terhadap iklan judi online di platform live streaming game. Hal ini penting untuk mengurangi dampak negatif yang dapat ditimbulkan terhadap persepsi sosial mengenai judi, khususnya di kalangan remaja dan penonton muda. Perlunya kampanye edukasi publik yang lebih intensif mengenai bahaya dan risiko judi online. Edukasi ini dapat dilakukan melalui berbagai media, termasuk media sosial, sekolah, dan komunitas, untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada masyarakat tentang dampak negatif judi online. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai mekanisme bagaimana iklan judi online mempengaruhi motif menonton dan perilaku judi. Penelitian kualitatif dapat memberikan wawasan lebih mendalam tentang motivasi individu dan persepsi sosial terkait dengan paparan iklan judi online. Dengan kesimpulan dan saran ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis dalam memahami dan menangani isu iklan judi online dan dampaknya terhadap masyarakat.

Daftar Pustaka

- Firnando, S., & Legowo, M. (2021). Motif Judi Online (Remi Poker) Sebagai Tumpuhan Mata Pencaharian Keluarga Di Kelurahan Wiyung, Surabaya . *Jurnal Unesa*, 4(2).
- Ginting, Z. C., & Ginting, B. (2023). Faktor Penyebab Meningkatnya Pe'laku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga). *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 20–25.
- Hasanah, R. (2015). Word Of Mouth Judi Online Dikalangan Remaja. *Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi)*, 1(2), 165–172.
- Maharani, N. D., Ulfa, N. S., & Sunarto, S. (2023). PENGARUH INTENSITAS KOMUNIKASI PEER GROUP DAN TERPAAN PESAN PROMOSI JUDI ONLINE DI MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU ADIKTIF BERMAIN JUDI ONLINE. *Interaksi Online*, 11(2), 1–11.
- Rahma. (2018, April 14). *Empat Pelaku Judi Online Digulung Reskrim Polsek Perak Jombang*. Petisi.Co. Empat Pelaku Judi Online Digulung Reskrim Polsek Perak Jombang
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 6(2), 139–156.
- Satriyono, D., & Ula, D. M. (2023). DAMPAK JUDI ONLINE DIKALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN KATINGAN DAERAH TUMBANG SAMBA. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(6), 97–102.
- Sibarani, A. (2023). *Tinjauan Penegakan Hukum Terhadap Pemasangan Iklan Slot Judi Online pada Platform Digital Live Streaming pada Masa Pandemi Covid-19 Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Universitas Kristen Indonesia.
- Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2016). Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (studi di Campusnet Data Media cabang Sadewa Kota Semarang). *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 5(2), 156–162.